COMAO

COMPOSITE AIR OPERATION

Regolamento - edizione Kickstarter

Questo regolamento è una versione provvisoria che non include né la grafica né l'impaginazione definitiva.
Le illustrazioni di questo libretto sono in inglese, ma saranno tradotte in italiano nella versione finale.
Buona lettura.

SOMMARIO

P.03 Introduzione

P.04 Uso dei manuali

P.05 Principi di gioco

P.06 Scelta dell’operazione

P.07 Preparazione

P.08 Turno di gioco

P.16 Fine della partita

P.17 Attivazioni

P.25 Regole Opzionali

P.27 Modalità OPFOR (giocatore singolo)

INTRODUZIONE

“Tutto il personale ai posti di combattimento. Quello che senti è l’odore del carburante che pervade il piazzale o l’adrenalina prima della missione? Gli armieri corrono a caricare missili e bombe sotto le ali dei caccia pronti alla battaglia. Dietro le loro visiere, i piloti scorrono le checklist di navigazione e attacco. Il ruggito dei motori copre ogni altro suono. Con un cenno del capo, il comandante dà ordine alla prima pattuglia di caccia di decollare. I rapporti dell’intelligence parlano di un vero e proprio muro di sistemi di difesa aerea nemici, oltre a caccia dall’elevatà manovrabilità. Al fronte, le forze di terra sono impegnate in una resistenza disperata, in attesa che dall’altro giunga la salvezza. È il momento di cambiare gli equilibri in campo. È il momento di lanciare una COMAO!”

Una COMAO – Composite Air Operations (Operazioni Aeree Composite) – è una missione aerea coordinata che combina molteplici tipi di velivoli, ognuno con un ruolo ben definito, fra cui caccia, elicotteri, UAV, ricognitori, aerei da guerra elettronica, aerocisterne e piattaforme di comando e controllo. L’obiettivo è massimizzare la sinergia e l’efficacia fra tutti gli assetti per raggiungere obiettivi tattici e strategici specifici, spesso in zone di combattimento ad alta intensità.



Eric “GoF” Goffinon
“GoF” è il callsign (nome di battaglia) dell’autore di COMAO, un pilota di Caracal dell’Armée de l’Air et de l’Espace. Durante la sua carriera, ha accumulato più di 3200 ore di volo e partecipato a oltre 280 missioni di combattimento. È anche un giocatore appassionato, in particolare di wargames.

USO DEI MANUALI

Il Libretto delle regole descrive l'organizzazione di una partita a COMAO e le diverse fasi che scandiscono un turno di gioco. I punti delle regole sono contrassegnati da questo simbolo per facilitarne la ricerca. Il Libretto delle regole rimanda regolarmente al Libretto di riferimento per ulteriori precisazioni sugli elementi del gioco contrassegnati dai simboli riportati di seguito.
In associazione ad alcuni punti delle regole, troverete dei codici QR che rimandano a brevi video esplicativi.

Regolamento 0 0 Manuale Dati

Il Manuale Dati fornisce descrizioni precise di tutti i componenti del gioco: miniature, pedine, gettoni, carte, celle... Durante la lettura delle regole, vi raccomandiamo di tenere aperto il Manuale Dati alla pagina del componente corrispondente alla regola che state consultando.

Il Manuale Operazioni presenta tutti gli scenari disponibili -chiamati operazioni-, la loro preparazione e le regole speciali ad essi associate. Inoltre contiene una serie di scenari tutorial pensati per aiutarvi a imparare le regole passo dopo passo in modalità giocatore singolo.



PRINCIPI DI GIOCO

In COMAO, prenderete il controllo delle operazioni aeree in uno scontro tattico ad alta intensità.
L'alto comando vi ha assegnato degli Obiettivi che vanno gestiti dalle unità sotto il vostro controllo operativo (aerei, UAV, satelliti, veicoli e sistemi di terra).
Ogni obiettivo completato dà Punti Vittoria. La prima fazione ad accumulare 10 punti vittoria vince la partita.

A ogni turno, si pianificano in segreto sortite aeree, impegnando velivoli a velocità e quote di volo differenti, quindi si conduce il raid aereo attivando le proprie unità a fasi alterne con l'avversario. Fate attenzione: ogni unità può essere attivata solo un numero limitato di volte – scegliete con cura.

Avete anche a disposizione delle Carte Tattica che vi permetteranno di influenzare il combattimento tramite azioni nello spazio, nel cyberspazio o nel campo della guerra elettronica. Una volta concluso il raid i velivoli rientrano alla base e sarà necessario dare la priorità alla manutenzione per permettere alle operazioni di volo di riprendere il più in fretta possibile.

La fazione che riuscirà a combinare al meglio le capacità dei propri velivoli, scegliere le migliori configurazioni per gli obiettivi assegnati e mettere in campo la maggiore abilità tattica sarà la vincitrice.
Ma prima di cominciare le operazioni è necessario un buon briefing, quindi buona lettura!



SCELTA DELL'OPERAZIONE

Alla scoperta del gioco

Una partita di COMAO è chiamata Operazione.
Prima di provare un'operazione a due fazioni, si consiglia vivamente di completare gli scenari tutorial. Questi introducono gradualmente tutte le meccaniche di gioco tramite una serie di mini-sfide affrontabili in modalità giocatore singolo.
Se volete imparare le regole usando i tutorial, interrompete qui la lettura del Regolamento e aprite il Manuale Operazioni al Tutorial #1. Ogni tutorial indica quali regole dovrete imparare.
Se preferite imparare in maniera tradizionale, potete leggere l'intero Regolamento e poi cominciare direttamente con l'Operazione #1 dal Manuale Operazioni.

Giocare in Due o da Soli (Modalità OPFOR)

Tutte le operazioni del Manuale Operazioni sono giocabili con il materiale della Core Box, sia a due giocatori che da soli, in questo caso usando le regole supplementari per la modalità OPFOR 42.
Le operazioni sono numerate, ma potete ovviamente giocarle in qualsiasi ordine. Aprite il Manuale Operazioni alla pagina dell'operazione prescelta, seguite le istruzioni per la preparazione e leggetene gli obiettivi e le regole speciali prima di cominciare la partita.

Operazione personalizzata

L'Operazione Comandante di Missione del Manuale Operazioni costituisce la modalità libera del gioco. Se si usa solo la Core Box, ciascuna fazione utilizza tutti i componenti inclusi nella box.
Se si utilizzano le Faction Box, i giocatori devono scegliere un totale di Punti Reclutamento per costruire le proprie squadriglie.

Operazioni Fazione

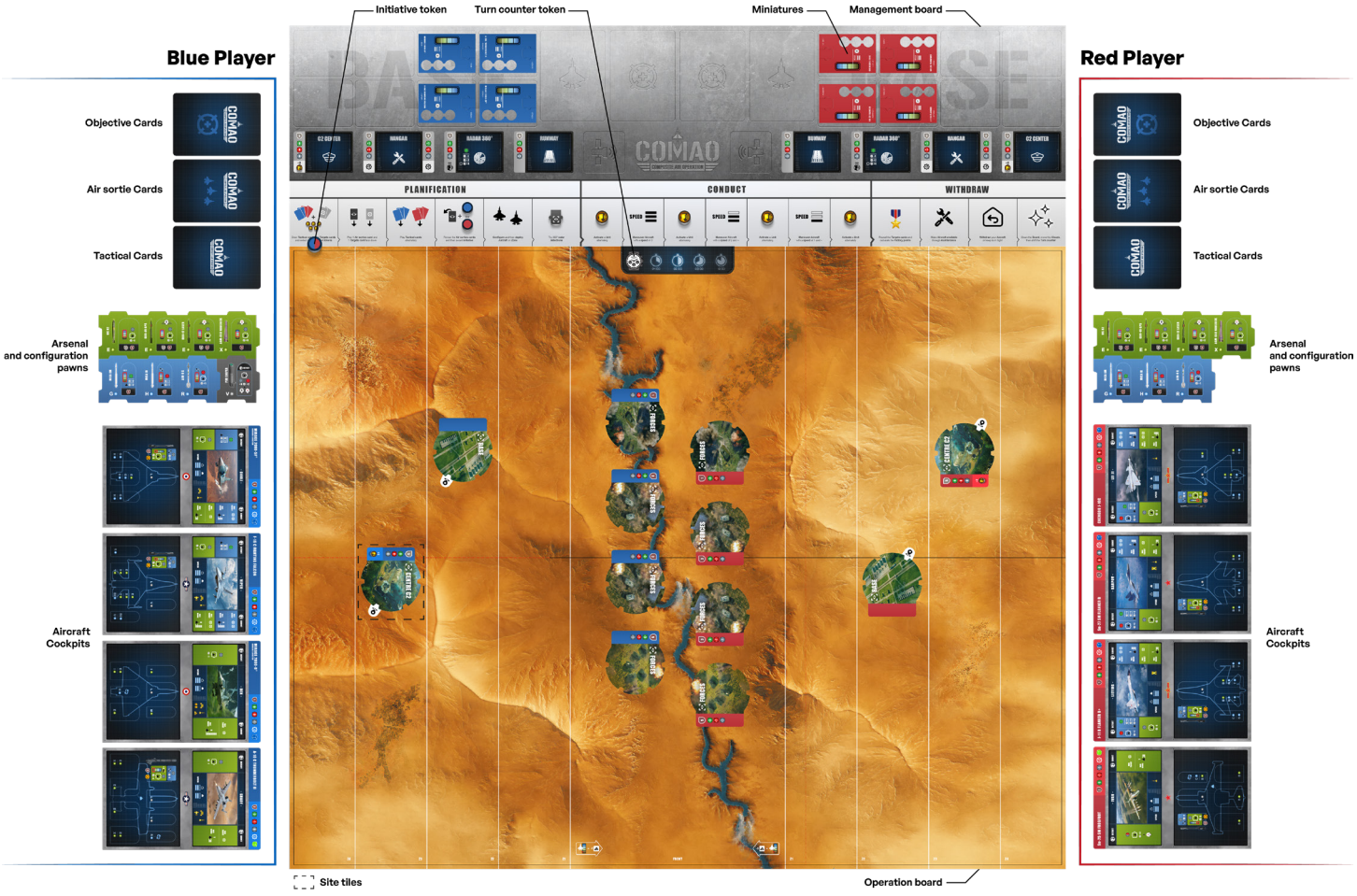
I Manuali Operazioni inclusi nelle Faction Box offrono nuove operazioni su scala più larga, facendo uso di tutti i componenti delle Faction Box e proponendo nuove variegate sfide.
Vi permetteranno inoltre di adattare le operazioni della Core Box al materiale specifico delle fazioni.

1 PREPARAZIONE

Piazzate i componenti da usare per l'operazione fra i due giocatori come mostrato sotto.
Alcuni componenti (in VERDE) dipendono dall'operazione scelta. Nel Manuale Operazioni, ogni tutorial o operazione contiene una tabella di preparazione, che indica tutti i componenti necessari e fornisce un esempio di preparazione.

Rosso VS Blu

Di norma, le forze Statunitensi e Francesi sono considerate Blu, mentre quelle Russe e Cinesi sono considerate Rosse. Tuttavia, siete liberi di far scontrare qualunque combinazione di fazioni – incluse due identiche, come se si trattasse di un'esercitazione.
Se decidete schierare due fazioni uguali come avversari, ribaltate le basette delle miniature di una fazione per cambiarne il colore. Ad esempio, un velivolo A-10C Thunderbolt II può essere giocato dal lato rosso ribaltandone la basetta.



TURNO DI GIOCO

1 zona = 100 km
1 turno = 2 ore di missione

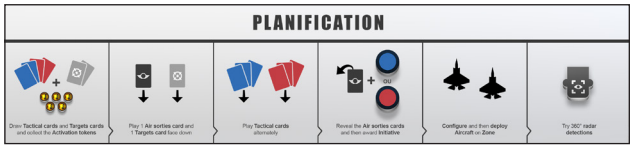
Un turno di gioco rappresenta circa 2 ore di combattimento.
Ogni zona copre più o meno 100km di estensione. Viste velocità e autonomia, raramente i velivoli rimangono in volo per più di uno o due turni. Una partita di COMAO, pertanto, è una successione di raid aerei ben pianificati e pensati per sorprendere l'avversario e colpire i giusti obiettivi.

2 FASI DI GIOCO

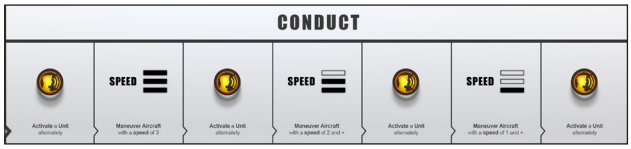
La Linea di Gestione Turno 2 permette di seguire le fasi di gioco e le varie sequenze.
Muovete il Gettone Iniziativa sugli spazi della sequenza man mano che il turno procede.

Ogni turno è diviso in 3 fasi:

1/ La Fase di Pianifica è quella in cui si decide la strategia.
Ogni fazione sceglie in segreto su quali obiettivi concentrarsi e il numero di velivoli da destinarvi.
Durante questa fase, i giocatori posso anche giocare Carte Tattica per supportare l'operazione prevista o per mettere i bastoni fra le ruote al proprio avversario.



2/ La Fase di Condotta è la fase d'azione, in cui le strategie si fronteggiano.
Durante questa fase, i velivoli si muovono per arrivare a portata di tiro.
Ogni giocatore può attivare e manovrare le unità impegnate sul Tabellone della Zona Operazioni.



3/ La Fase di Disingaggio conclude il turno e prepara quello successivo.
In questa fase, le Carte Obiettivo vengono rivelate e si contano i Punti Vittoria.
I velivoli che lasciano il combattimento tornano in manutenzione sulla propria base, mentre i gettoni di quelli ancora in volo si resettano.



Fase 1: Pianifica



La fase di pianifica è divisa in 6 sequenze di gioco:

Sequenza 1.1

Recuperare i gettoni attivazione e pescare Carte Tattica e Carte Obiettivo

3 Preparate la vostra riserva di gettoni attivazione 30 : piazzate sul centro infrastruttura C2 6 della vostra base un numero di gettoni attivazione pari al numero totale di simboli attivazione presenti sulle vostre infrastrutture presenti sul tabellone zona operazioni.

4 Scartate una quantità di carte tattica 25 a vostra scelta, poi pescatene fino ad avere 4* carte tattica. Se il mazzo è vuoto, non rimescolatelo.
A questo punto non potrete più pescarne di nuove.

5 Pescate carte obiettivo 24 fino ad averne 3 in mano. Tenetene 2 in mano e piazzate la terza sotto il mazzo delle carte obiettivo.

Adesso avete in mano 4* carte tattica e 2 carte obiettivo.
*Nota: l'infrastruttura Stazione di Trasmissione 6 vi permette di tenere in mano un massimo di 5 carte tattica.

6 Sequenza 1.2

Giocate 1 carta sortita aerea e 1 carta obiettivo, entrambe coperte

Scegliete una carta sortita aerea 23 fra quelle in vostro possesso (non ci sono mazzi da cui pescarne) e 1 carta obiettivo dalla vostra mano. Piazzatele coperte nei loro spazi 2a sul tabellone di gestione.
Conservate le carte obiettivo non in uso per i prossimi turni senza rivelarle al vostro avversario.

Le carte sortita aerea e obiettivo giocate in questa fase verranno ricoperte al prossimo turno e non potranno più essere giocate fino a fine partita.

7 Sequenza 1.3

Giocate a turno le carte tattica

Il giocatore che ha l'iniziativa gioca per primo. I giocatori possono ora giocare a turno una carta tattica 25 dalla propria mano applicando un effetto "PIANIFICA": si applica l'effetto e poi la carta viene scartata.

Se la carta ha più effetti "PIANIFICA", potete sceglierne e usarne uno solo.
Potete anche combinare gli effetti di più carte.
Se non volete o non potete più giocare carte tattica, passate la mano.

Se passate la mano e l'avversario gioca una carta, potete di nuovo giocarne una.
Questa sequenza si conclude quando entrambi i giocatori passano la mano.

8 Sequenza 1.4

Rivelate le carte sortita aerea e assegnate l'iniziativa

I giocatori rivelano simultaneamente le proprie carte sortita 23 giocate nella sequenza 1.2.

Confrontate i valori iniziatica: il giocatore con quello più alto ha l'iniziativa (ribaltate il gettone iniziativa 2b sul tracciatore turni se necessario).
In caso di parità, il giocatore che ha già l'iniziativa la mantiene.

9 Sequenza 1.5

Configurate e schierate i velivoli

Il giocatore che non ha l'iniziativa comincia: si schierano a turno quanti velivoli si vuole, fino a un massimo dato dal numero di schieramenti 23 scritto sulla propria carta sortita aerea.
Quando si schiera un velivolo, si deve:

1. Configurarlo 10.

2. Piazzate la miniatura 10 sul tabellone zona operazioni, nella stessa zona 1a del sito della vostra *base* 7.

3. Decidetene la quota 37 regolando a piacere il cursore sulla sua scala altitudine 10.

Potete schierare i vostri velivoli su siti differenti 3 a quote diverse.
Potete anche formare una pattuglia 39 facendo toccare le basi di più miniature velivolo.
Un velivolo in manutenzione 19 non può essere schierato.

10 *Configurare un velivolo*

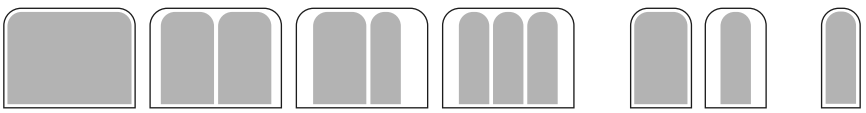
Quando schierate un velivolo, potete equipaggiarlo posizionando uno o più pedine configurazione 15 negli slot configurazione 11c del suo cockpit, seguendo queste regole:

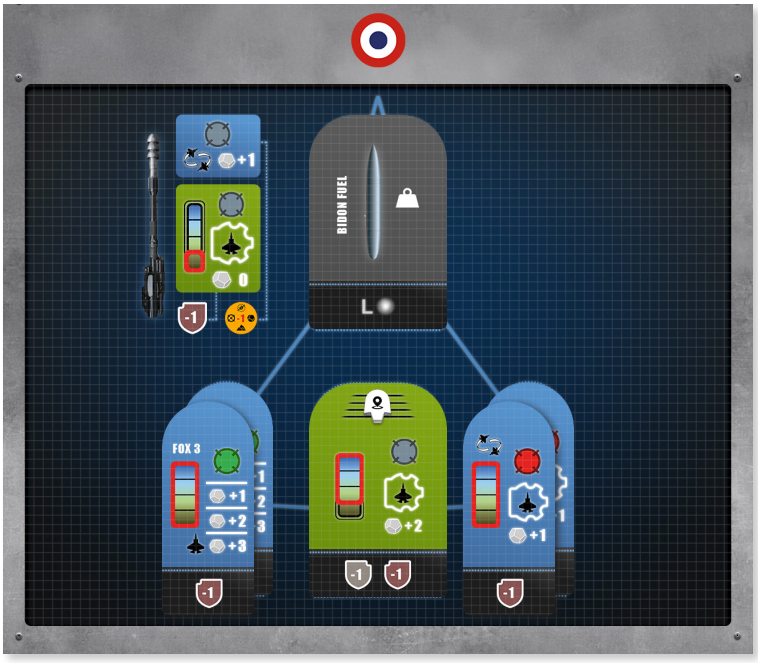
- La pedina deve provenire dal vostro arsenale 14.
Le pedine configurazione usate vengono scartate e non potranno essere riutilizzate.

- La lettera sulla pedina configurazione deve corrispondere allo slot scelto. Potete piazzare più pedine con lettere diverse nello stesso slot se questo lo permette.

- Potete piazzare più pedine nello stesso slot, ma senza che debordino. Ci sono 3 larghezze possibili per gli slot configurazione e le pedine: piccola, media e grande.

- Se la pedina è di spessore sottile, potete impilarne 2 copie nello stesso slot.





Esempio di un Mirage 2000-5F configurato. Poiché è equipaggiato con un serbatoio FUEL, si applica la regola Performance Deteriorata 11

11 *Performance Deteriorata*

Alcuni slot configurazione e pedine configurazione includono il simbolo 🎒. Quando uno slot con 🎒 è pieno – ovvero non può ospitare altre pedine per larghezza – o se è equipaggiata almeno 1 pedina con 🎒 l'aereo è appesantito dai suoi carichi e soffre un peggioramento delle prestazioni:

- Si applica un malus di -1 a ogni tiro d6 di manovra.
- La sua velocità 11b è ridotta.

"Butta tutto!" In qualunque momento mentre è attivo o subito dopo essere stato puntato (prima della risoluzione di un tiro), un velivolo può sganciare tutte o una parte delle sue pedine configurazione: scartatele. Questo rimuove immediatamente qualunque penalità esse stessero causando.
Le sue prestazioni posso quindi tornare al loro stato naturale (ad esempio, questo è utile prima di un'azione evasiva).

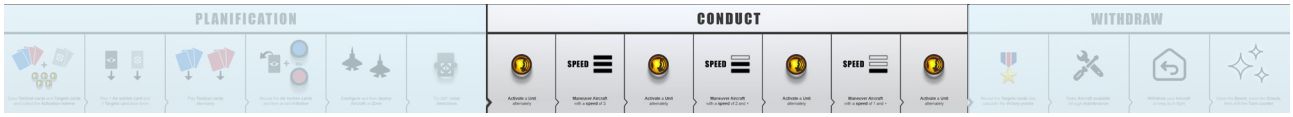
12 Sequenza 1.6

Risolvete le individuazioni a 360°

A partire dal giocatore con l'iniziativa, i giocatori a turno scelgono una delle loro carte infrastruttura Radar a 360° 6 e compiono un'individuazione a 360° 27 senza spendere gettoni attivazione. Se avete più radar di questo tipo in gioco, usatene uno a vostra scelta.

Note: Il sito *Base Aerea* 7 include 1 radar a 360°.
Un'individuazione a 360° permette di scoprire tutti i velivoli entro il raggio d'azione del radar, a qualunque quota.

Fase 2: Condotta



La fase di Condotta è divisa in 7 sequenze di gioco, che alternano attivazioni e manovre.

13 *Carte tattica*

Potete giocare una carta tattica 25 con un effetto CONDOTTA dalla vostra mano in qualunque momento della fase di Condotta in cui si applichi quell'effetto (di solito è indicato nel testo della carta).
Applicatene l'effetto e poi scartatela e continuate la sequenza.

Se la carta ha più effetti "CONDOTTA", potete sceglierne e usarne uno solo.
Potete anche combinare gli effetti di più carte.

14 Sequenza 2.1

Attivate a turno un'unità

Partendo da chi ha l'iniziativa, i giocatori possono attivare a turno una delle loro unità se questa può ricevere un gettone attivazione (velivoli, veicoli, radar, etc.).

Se non volete o non potete più attivare unità, passate la mano.
Se passate la mano e l'avversario attiva un'unità, potete di nuovo attivarne una.
Questa sequenza si conclude quando entrambi i giocatori passano la mano.

Per attivare un'unità, prendete un gettone attivazione dalla riserva che avete costruito nella sequenza 1.1 e mettetelo in uno slot attivazione libero sull'unità da attivare.
Un'unità senza slot attivazione liberi non può essere attivata.

Note: Le infrastrutture e le unità di terra non posso essere attivate, eccetto i radar a 360°, che posso eseguire individuazioni a 360° 27.
Il *Radar a 360°* non ha limiti di attivazioni: mettete semplicemente il gettone sulla sua cella.
Un'unità attivata può compiere un'attivazione a vostra scelta fra quelle a essa disponibili.

Un velivolo può:

- individuare/disingaggiare 29
- Sparare 30
- ingaggiare in dogfight 36, se ha capacità di tiro aria-aria 11b

Un veicolo può:

- Individuare 23
- Sparare 30

"Volo BBQ": quando un velivolo termina un'attivazione a bassissima quota 37, deve fare un tiro di dado per volo a bassissima quota 38.

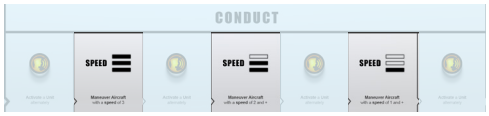
15 Sequenza 2.2

Manovrate i velivoli

A partire dal giocatore con l'iniziativa, i giocatori possono a turno manovrare ogni velivolo che abbia una velocità 11b maggiore o uguale al valore indicato sulla sequenza in corso sul tracciatore turni 2b :

1. Durante la prima sequenza possono manovrare solo i velivoli con velocità 3.
2. Durante la seconda sequenza possono manovrare velivoli con velocità 2 o 3.
3. Durante l'ultima sequenza possono manovrare tutti i i velivoli.

Quindi, un velivolo a velocità 3 può manovrare fino a 3 volte in fase di condotta, mentre uno con velocità 1 è limitato a una sola manovra.



16 *Manovrare un velivolo*

Quando manovrate un velivolo, potere muoverlo avanti o indietro di una zona 1b e/o cambiarne l'altitudine 37. Piazzatelo su qualunque sito 3 nella sua zona.
Una manovra può essere costituita dal solo cambio di altitudine e /o da un cambio di sito senza cambio di zona.
"Volo BBQ": quando un velivolo termina un'attivazione a bassissima quota, deve fare un tiro di dado per volo a bassissima quota 38 .

Fase 3: Disingaggio



La fase di disingaggio è divisa in 4 sequenze di gioco:

17 Sequenza 3.1

Rivelate le carte obiettivo e contate i Punti Vittoria

Rivelate la Carta Obiettivo 24 che avete giocato in segreto durante la sequenza 1.2, contate i punti vittoria guadagnati e prendete altrettanti gettoni vittoria 40.



In questo caso, il giocatore blu ha giocato l'obiettivo FOB. Durante la sequenza 3.1, guadagna 2 punti vittoria se in questo turno ha distrutto un'infrastruttura FOB, più 1 punto vittoria ogni ulteriore unità nemica (aerea o terrestre) distrutta in questo turno.

Per esempio, se il giocatore blu ha distrutto 1 FOB e 2 velivoli in questo turno, guadagna 4 punti vittoria.



18 Sequenza 3.2

Rendete disponibili i velivoli in manutenzione

Cominciando dal giocatore con iniziativa, potete rendere disponibili i velivoli finora in manutenzione 19 come segue:

1. Contate il totale dei vostri punti manutenzione, rappresentati dai simboli +2 sulle infrastrutture hangar ancora intatte della vostra base.

2. Spendeteli tutti o una parte per rendere di nuovo disponibili i vostri velivoli in manutenzione e piazzate di nuovo le loro linguette sulle loro basette.
Il costo di manutenzione 11a di un velivolo è mostrato sulla barra caratteristiche del suo cockpit.

3. Spendete tutti o parte dei punti per rimuovere i gettoni danno dagli aerei nella vostra base.
Ogni danno costa 1 punto manutenzione per essere riparato.

Nota: Potete rendere disponibile un velivolo anche se non avete rimosso i suoi gettoni danno.
Se non avete abbastanza punti manutenzione per coprire l'intero costo di manutenzione di un velivolo, piazzate vicino alla sua miniatura un numero di gettoni manutenzione 34 pari al numero di punti ancora necessari. Potrete completare la manutenzione nel prossimo turno.
I punti manutenzione non usati vanno persi.

19 *Velivoli disponibili e in manutenzione*

Durante la partita, i velivoli dislocati sulla vostra base sul tabellone di gestione sono disponibili o in manutenzione. All'inizio della partita sono tutti disponibili, a meno che la preparazione dell'operazione non specifichi altrimenti.

Quando un velivolo schierato si disingaggia dalla zona di operazioni durante la sequenza 3.3 11, va in manutenzione: mettete la sua miniatura su uno slot velivolo 2a della vostra base e posizionate la sua linguetta sulle vostre *infrastrutture hangar* 6.

Un velivolo in manutenzione non può essere schierato per una sortita 9.
Potete rendere di nuovo disponibili i velivoli in manutenzione durante la sequenza 3.2 18.

20 Sequenza 3.3

Disingaggiate i vostri velivoli o teneteli in volo

A partire dalla zona nemica 4 1a e dal giocatore con iniziativa, i giocatori a turno scelgono 1 dei loro velivoli in quella zona e decidono se disingaggiare o no.
Quando tutti i velivoli nelle zone nemiche 4 sono stati risolti, fate lo stesso per le zone 3 e così via, fino alle zone alleate 4.

Per ogni velivolo, potete:

Disingaggiarlo: rimuovete la sua miniatura dal tabellone zona operazioni, mettetelo in manutenzione 19 sulla vostra base e rimettere le sue pedine configurazione rimanenti nel vostro arsenale 14.

OPPURE

Mantenerlo in volo: scartate dal suo cockpit una *pedina FUEL* 20 Il velivolo diventa non individuato, e potete:

- lasciarlo nella sua zona attuale 1a o muoverlo all'indietro di qualunque numero di zone.
- posizionarlo su qualunque sito 3 della sua zona.
- cambiarne l'altitudine 37.

Consiglio: inclinate la basetta della miniatura per mostrare che l'unità è stata risolta.
Ricordate: un velivolo con l'abilità speciale Grande Autonomia +1 può rimanere in volo una volta per ogni schieramento senza scartare una pedina FUEL. Mettete un gettone FUEL davanti al suo cockpit per mostrare che l'abilità è stata usata.

21 Sequenza 3.4

Nettoyez le plateau, déplacez les nuages et avancez le compte-tours

Rimettete tutti i gettoni attivazione e quelli evasione nella pila dei gettoni.
Rimuovete tutti i gettoni Individuato-Laser e Geolocalizzato dalle vostre unità di terra 4 girate le vostre pedine veicolo dal lato Non Individuato 13.

"Tienilo d'occhio!" Ignorate il passaggio precedente per tutte quelle vostre unità di terra che hanno un velivolo nemico sul proprio sito.

Fate avanzare di 1 passo il contatore 1b dei turni.
Se giocate con la regola opzionale *Copertura Nuvolosa* 40, muovete le celle nubi secondo la direzione del vento.

FINE DELLA PARTITA

22 La fine

In genere, una partita di COMAO finisce quando un giocatore ha accumulato almeno 10 Punti Vittoria da carte Obiettivo 24, alla fine di un turno di gioco.
A quel punto, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince.

In caso di parità, giocate un turno addizionale.
Se alla fine del 5º turno di gioco si è ancora in parità, la partita finisce in Stallo.

In certe operazioni o tutorial, il paragrafo *Obiettivi* sul Manuale Operazioni può modificare la durata della partita e le condizioni di assegnazione della vittoria.



ATTIVAZIONI

23 Individuare

Eccezion fatta per le infrastrutture e le forze di terra, quando si schiera un'unità sul tabellone questa non è individuata. Un'unità nemica non individuata non può essere presa di mira, quindi l'individuazione del nemico è di vitale importanza.

Durante la sequenza 1.6 "Risolvete le individuazioni a 360°" 12, potete tentare un'individuazione a 360° con un'infrastruttura Radar a 360°.

Durante la sequenza 2.1 "Attivate a turno un'unità" 14, qualunque unità con capacità di individuazione 11b può tentare di individuare unità nemiche usando l'attivazione Individuare.

24 *Individuare velivoli*

Quando tentate di individuare velivoli con una vostra unità:

- Annunciate una zona 1a all'interno del raggio di individuazione 11b e un'altitudine 37. L'individuazione colpisce tutti i velivoli in quella zona e a quell'altitudine.

- Per ogni bersaglio, tirate un d12 e applicate questi modificatori:
  - il valore di individuazione 11b della vostra unità.
  - la segnatura del bersaglio 11a corrispondente al tipo di individuazione della vostra unità 11b.
  - un malus di -2 se il bersaglio vola a bassissima quota 38.
  - un malus di -1 per ogni gettone stress posto sulla vostra unità.
  - e qualunque altro modificatore previsto dalla situazione (carte Tattica 25 , elementi del terreno 8, etc.).

- Se il risultato finale è di 4 o più, l'individuazione ha successo e il bersaglio diventa Individuato: girate la sua linguetta 10 di modo che il simbolo sia visibile.

25 *Individuare unità di terra*

L'individuazione a terra funziona come quella dei velivoli, con le seguenti modifiche:

- Annunciate un sito 3 portata di individuazione. L'individuazione colpisce tutte le unità di terra 4 in quel sito.

Note:

- Le infrastrutture e le unità di terra vengono sempre individuate, ma un'individuazione ripetuta può permettere di aggiungere un effetto Geolocalizzato o Individuato al Laser 26.
- Quando un veicolo diventa Individuato, girate la sua pedina dal lato che mostra una lettera. Se la pedina non ha lettere, si trattava di un veicolo civetta: rimuovetela dal tabellone.

26 *Geolocalizzazione e Individuazione al Laser*

Alcune capacità di individuazione al suolo permettono di aggiungere un gettone Geolocalizzato e/o Individuato al Laser ai bersagli individuati, al fine di raggiungere il requisito di puntamento 18 di alcuni gettoni munizione.

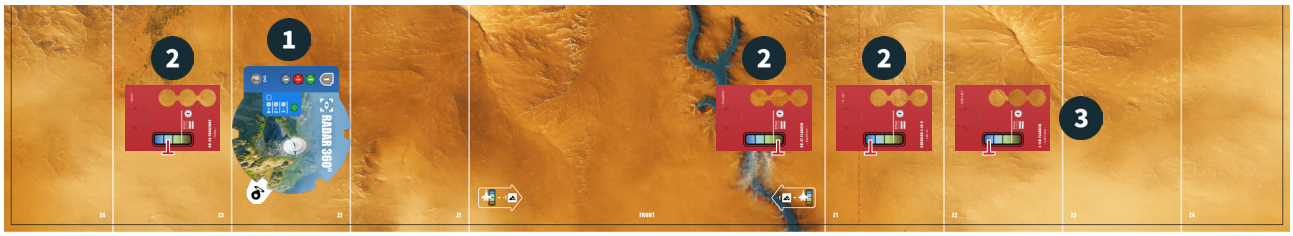
Se la geolocalizzazione ha successo su uno o più bersagli, piazzate un gettone Geolocalizzato su ogni bersaglio individuato.
"Un solo spot laser": se un'individuazione al laser ha successo su uno o più bersagli, piazzate un gettone Individuato al Laser su UNO SOLO di essi a vostra scelta.

Note:

- Se la capacità di individuazione permette sia la geolocalizzazione che l'individuazione al laser, tutti i bersagli rilevati vengono geolocalizzati e uno a vostra scelta viene anche individuato al laser.
- Se le unità di terra possono venire individuate al laser o geolocalizzate.
- Le infrastruttture vengono sempre geolocalizzate (le loro coordinate GPS sono note e fisse).

27 Individuazione a 360°

Un'individuazione a 360° funziona come l'individuazione di un velivolo 24 ma colpisce tutti i velivoli nemici in tutte le zone a portata e a tutte le quote.



Il giocatore blu tenta un'individuazione a 360° con la sua infrastruttura radar 1. Vengono coinvolti tutti i velivoli nelle zone entro la portata del radar. Anche se i velivoli si trovano in zone diverse e ad altitudini diverse, si possono individuare 3 velivoli nemici 2 con una singola attivazione: solo il Su-25SM in zona 2 3 è fuori portata.
Il giocatore blu tira un D12 per ognuno di questi velivoli e risolve le individuazioni normalmente.

28 Disingaggio

Quando si disingaggia un velivolo, si può muoverne la miniatura di 1 zona 1e avanti o indietro e/o cambiarne l'altitudine 37. Piazzatela poi su qualunque sito 3 nella sua zona.
Un disingaggio può consistere del solo cambio di altitudine e/o del solo cambio di sito, senza cambio di zona.
Quando un velivolo termina il proprio disingaggio a bassissima quota, deve affrontare un tiro di dado BBQ 38.
Nota: l'attivazione Disingaggio funziona come la manovra 16 ma solo all'indietro.

29 Individua/Disingaggia

Con l'attivazione Individua/Disingaggia, un velivolo può tentare un'individuazione 23 e poi disingaggiarer 28.
L'unità può compiere una sola di queste azioni o entrambe in sequenza con lo stesso gettone.

30 Lanciare

Con l'attivazione Lanciare, un'unità può tentare di sparare contro uno o più bersagli in base alla propria capacità di tiro 11b e le sue pedine munizione 18 . Tale unità è definita Tiratore.

Concetti base:

- Aria-aria: un velivolo spara su un altro velivolo.
- Terra-aria: un'unità di terra spara su un velivolo.
- Aria-Terra: un velivolo spara su un'unità di terra.

31 *Puntamento*

Nel combattimento moderno, il puntamento precede sempre lo sgancio di qualunque munizione. Prima di risolvere un tiro, la munizione deve conoscere il proprio bersaglio.

Puntate un qualsiasi numero di unità individuate, fino al numero massimo per il tiratore 11b.
Questo numero, identificato dal simbolo , varia in base al tipo di bersaglio, velivoli (capacità di tiro a sfondo blu) o unità di terra (sfondo verde).

Note:

- Posso essere puntate solo unità individuate.
- Non si possono puntare sia velivoli che unità di terra nella stessa attivazione.
- Il massimo numero di bersagli si riduce in base ai gettoni stress 31 del tiratore (fino a un minimo di 1).

Una volta scelti i bersagli, assegnate a ognuno fino a 2 pedine munizione identiche 18 assicurandovi che:

- i loro requisiti di puntamento (geolocalizzato o laser) siano soddisfatti.
- i loro requisiti di altitudine (bordati di rosso) siano rispettati, per lanci aria-aria o aria-terra: usate l'altitudine del bersaglio, per lanci aria-terra: usate l'altitudine del tiratore.
- il bersaglio sia a portata.
- il danno corrisponda al colore dei punti resistenza del bersaglio 11b.

32 *Lancio*

Una volta che le pedine munizione sono state assegnate ai bersagli prescelti, fate un lancio per ogni bersaglio e scartate le pedine munizione usate. Per risolvere un lancio:

- Tirate 1 o 2 d12 in base al numero di munizioni assegnate e modificatene il risultato in base a quanto segue:
  - la segnatura del bersaglio 11a corrispondente al tipo di tiro 18 della pedina munizione
  - il valore di tiro della pedina munizione 18
  - un malus di -1 per ogni gettone stress posto sul tiratore
  - un malus di -2 se il bersaglio vola a bassissima quota
  - un malus di -1 per ogni punto di altitudine 37 fra il tiratore e il bersaglio (eccetto i tiri geolocalizzati)
  - Il risultato del dado può essere influenzato anche da altri modificatori (tiro a salva 33, carte Tattica 25, elementi del terreno 8, ...).

- Se almeno 1 dado ottiene un risultato finale di 4 o più, il lancio ha successo e il bersaglio subisce il danno mostrato sulla pedina munizione. Se 2 dadi hanno successo, il bersaglio subisce il doppio del danno.

- Se il bersaglio è un velivolo, può tentare una manovra evasiva 35 per evitare di subire danni.

Quando un'unità subisce tanti danni quanti i propri Punti Resistenza, viene distrutta:

- un velivolo distrutto viene rimosso dal gioco e le sue pedine configurazione vengono perse,
- un veicolo distrutto viene rimosso dal gioco,
- un'infrastruttura o forza di terra distrutta rimane sul terreno con una cella fumo piazzata sopra di essa.

Ricordate: durante un lancio, si applica solo il danno dello stesso colore dei punti di resistenza del bersaglio. Ad esempio, i danni rossi -1 non hanno effetto su punti resistenza grigi 1.

"Eccone uno": Quando un veicolo spara, se un velivolo nemico si trova sullo stesso sito, quel veicolo viene automaticamente individuato.

33 *Lancio a salva*

Per aumentare le possibilità di colpire un bersaglio, un velivolo può usare una salva di bombe o razzi. Questa tecnica è nota come lancio a salva.
Durante un lancio, il tiratore può scartare ulteriori pedine munizione identiche per ottenere un bonus di +1 per pedina scartata su 1 d12.

Note:

- Quando si spara con 2 pedine munizione, si tirano 2 d12, ma ogni punto bonus +1 della salva si applica su un dado solo.
- L'uso del lancio a salva e l'allocazione dei bonus al dado vanno decisi prima di tirare il dado.
- Il danno causato da un successo non aumenta. Il lancio a salva aumenta solo la possibilità di colpire.

34 *Lancio Geolocalizzato*

La munizione punterà sempre le coordinate GPS del proprio bersaglio.

"La quota non conta se sai dov'è": Un lancio fatto usando una munizione il cui requisito di puntamento è la geolocalizzazione ignora la penalità data dalla differenza di altitudine fra tiratore e bersaglio.
Allo stesso modo, le celle Nubi 40 e Notte 41 non hanno effetto su un lancio geolocalizzato.

35 *Evasione*

Quando un velivolo tenta una manovra evasiva, perde energia e il suo equipaggio si concentra esclusivamente sulla minaccia incombente. Una manovra evasiva di solito è combinata con il lancio di contromisure.

Quando riceve contro un lancio con successo 32 un velivolo può evitare di subire danni con una manovra evasiva:

- Tirate il suo d6 di manovra 11b , contate il numero di simboli ottenuti e modificate il risultato come di seguito:
  - un malus di -1 per gettone stress sul velivolo
  - un malus di -1 se il velivolo ha Performance Degradata 11
  - Il risultato del dado può essere influenzato anche da altri modificatori (carte Tattica 25 ...)

- Se il numero finale di simboli è almeno pari al numero di d12 che hanno avuto successo nel lancio, il velivolo non subisce alcun danno.

- <u>In ogni caso,</u> il velivolo riceve 1 gettone stress in uno slot attivazione libero della propria miniatura.

La presenza di gettoni stress riduce gli slot attivazione disponibili di un velivolo.
Se tutti gli slot attivazione sono occupati, piazzate il nuovo gettone stress sopra a un gettone attivazione già presente.
Se tutti gli slot attivazione sono occupati da gettoni stress e il velivolo dovrebbe riceverne un altro, il velivolo viene invece distrutto.



36 Ingaggiare in dogfight

Dogfight è il termine con cui i piloti si riferiscono ai combattimenti ravvicinati, in cui i velivoli manovrano per portarsi in posizione di tiro con armi "a vista". Il vincitore è in genere chi ha dalla sua la manovrabilità o la superiorità numerica.

Con l'attivazione "Ingaggiare in Dogfight", un velivolo può ingaggiare un velivolo nemico individuato nella stessa zona.
Per ingaggiare in dogfight:

- Il velivolo attivato deve essere in grado di puntare un velivolo (capacità di tiro a sfondo blu).
- Se il velivolo attivato è in pattuglia 39, potete includere nel dogfight alcuni o tutti i velivoli nella stessa pattuglia (senza spendere ulteriori gettoni attivazione).
- Allo stesso modo, l'avversario può fare lo stesso con i velivoli nella stessa pattuglia di quello sotto tiro.
- Spostate tutti i velivoli coinvolti nel dogfight sullo stesso sito e alla stessa altitudine di quello sotto tiro.
- Tutti i velivoli ingaggiati nel dogfight diventano individuati – girate le loro linguette dal lato .

Una volta scelti i velivoli coinvolti nel dogfight, i giocatori (cominciando da quello con l'iniziativa) risolvono a turno un lancio 32 con uno dei velivoli ingaggiati, con i seguenti modificatori:

- Il tiratore deve essere in grado di ricevere un gettone attivazione (è solo un prerequisito, non ne riceverà).
- Si punta 1 singolo velivolo nemico fra quelli ingaggiati.
- Il lancio può impiegare 1 sola pedina munizione e non si può usare la tecnica della salva 33.
- La pedina munizione impiegata deve avere l'abilità speciale *Dogfight* 22b.

Eccezione SOLO per il primo lancio nel dogfight: questo lancio può essere effettuato dal velivolo che ha iniziato il dogfight e non c'è bisogno che esso sia in grado di ricevere un altro gettone attivazione oltre a quello impiegato per iniziare il combattimento.
A questo punto, è possibile che i velivoli vengano distrutti a catena e si accumulino parecchi gettoni evasione negli slot attivazione di quelli che riescono a evitare di subire danni.
Il dogfight finisce se:

- una delle parti viene completamente distrutta,
- entrambi i giocatori falliscono consecutivamente un lancio o non possono più lanciare (nota: un lancio che non ha inferto danni a causa di una corretta evasione non conta come lancio fallito),
- un giocatore non può più sparare (non ha slot attivazione liberi) e l'avversario fallisce un lancio.

Quando il dogfight finisce, tutti i velivoli si disingaggiano: rimangono quindi in pattuglia senza cambi di sito o altitudine.
La sequenza di attivazioni può ora ricominciare, incluso un nuovo dogfight, se il giocatore di turno lo decide.
Note:

- Sparare in un dogfight non richiede una capacità di tiro aria-aria. Per questo alcuni velivoli senza tale capacità (sfondo nero) possono comunque essere configurati con pedine munizione aria-aria provviste dell'abilità speciale Dogfight.
- In un dogfight a bassissima quota (BBQ), i tiratori devono eseguire un tiro di dado per volo BBQ 38 prima di ogni lancio. Inoltre, i bersagli non beneficiano del modificatore -2 alla segnatura dato dal volo BBQ.
- Non è possibile ingaggiare in dogfight un velivolo che si trovi alla stessa quota di una cella nubi 40 nella sua zona, né ingaggiare in dogfight di notte 41.

37 Altitudini

La Scala Altitudine è composta da 4 livelli differenti:

- Alta Quota (AQ): questa altitudine permette ai velivoli di mantenere le distanze dalla minaccia rappresentata dai veicoli Terra-Aria.
- Media Quota (MQ): è ideale per dare la caccia ai velivoli nemici.
- Bassa Quota (BQ): si usa spesso per colpire obiettivi al suolo.
- Bassissima Quota (BBQ): è l'altitudine delle unità di terra e dei velivoli che operano seguendo il profilo del terreno. Le unità di terra (forze di terra, infrastrutture e veicoli) si trovano SEMPRE a bassissima quota.

Quando si schiera un velivolo, gli si deve assegnare un'altitudine: aggiustate a piacere lo slider 10 della sua miniatura e fatelo combaciare con l'altitudine desiderata.
Potete cambiare l'altitudine di un velivolo ogni volta che lo muovete con una manovra 16 o lo disingaggiate 28.

L'altitudine di un velivolo ha effetti sull'individuazione 23 e sui lanci 30.

38 Volo a Bassissima Quota (Volo BBQ)

Volare molto bassi permette ai velivoli di nascondersi al nemico sfruttando il terreno. Tuttavia, volare così bassi è rischioso, specialmente se il nemico vi sta aspettando o se il terreno è irto di ostacoli!

A un velivolo in BBQ si applicano le seguenti regole:

- Un velivolo in BBQ guadagna un modificatore di -2 alle sue segnature (radar, infrarossa e visiva) 11a.
Diventa così più difficile individuarlo 24 o lanciargli 32 contro.

- La velocità 11b di un velivolo in BBQ è limitata a un massimo di 2.

- Quando un velivolo termina un'attivazione 14 o una manovra 16 a quota BBQ, deve vincere un tiro di dado per volo BBQ:
Tirate il d6 di manovra del suo colore 11c, contate il numero di simboli ottenuti e modificate il risultato come segue:
  - un malus di -1 se il velivolo è in una zona nemica 11a.
  - un malus di -1 per gettone stress dpresente sul velivolo.
  - Il risultato del dado può essere influenzato anche da altri modificatori (carte Tattica 25, elementi del terreno 8, ...).

Se il risultato finale è di almeno 1 il tiro di volo BBQ ha avuto successo.
Se fallisce, il velivolo riceve tanti gettoni stress quanti sono i simboli mancanti.
Ricordate: se un velivolo riceve un gettone stress e non ha disponibile nessuno slot attivazione 10 sulla sua miniatura, quel velivolo viene distrutto.

39 Pattuglia

Quando schierate 9, manovrate 16 o disingaggiate 28 un velivolo, potete formare una pattuglia con un altro velivolo nella sua zona d'arrivo, oppure aggregarlo a una già esistente:

- Il velivolo deve essere posizionato sullo stesso sito e alla stessa altitudine dei velivoli a cui si aggrega.
- Per rappresentare la pattuglia, mettete le miniature una vicino all'altra e informate il vostro avversario del fatto che avete costituito una pattuglia.

Una pattuglia offre molteplici vantaggi:

- Durante un'attivazione Disingaggio 28 (o una Individua/Disingaggia 29), potete far disingaggiare insieme tutti i velivoli della pattuglia di quello appena attivato, senza spendere ulteriori gettoni attivazione. La pattuglia deve rimanere formata dopo il disingaggio.
- Durante un'attivazione Ingaggiare in Dogfight 36, potete ingaggiare tutti i velivoli della pattuglia di quello ingaggiato senza spendere ulteriori gettoni attivazione.
- Alcune abilità speciali ricevono dei benefici dalle pattuglie (ad esempio, l'abilità speciale FOX 3 22b).



In una sequenza di manovra, il giocatore blu fa avanzare il suo Mirage 2000-5F sulla linea del fronte e decide di formare una pattuglia per proteggere il suo A-10C in caso di dogfight.

Piazza le due miniature una vicino all'altra e aggiusta l'altitudine del Mirage per portarlo al livello dell'A-10C.

Siccome il Mirage termina la manovra in BBQ, deve vincere un tiro di volo BBQ.



Nella sequenza di attivazione, il giocatore blu decide di attivare il suo Mirage con Individua/Disingaggia.

Comincia risolvendo un'individuazione sul J-11 Flanker B+, poi si ritira verso il sito delle forze di terra nemiche.
Durante il disingaggio, l'A-10C segue il compagno di pattuglia senza spendere ulteriori gettoni attivazione.
Il giocatore blu decide di non cambiare altitudine, per cui dovrà ora fare un tiro di volo BBQ per entrambi i velivoli.

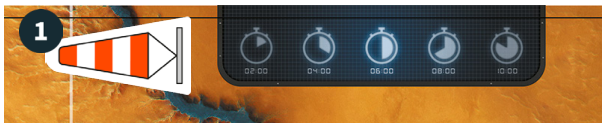
REGOLE OPZIONALI

L'uso delle regole opzionali è indicato nelle fasi di preparazione delle operazioni sul Manuale Operazioni.
L'uso di queste regole può essere obbligatorio o a discrezione dei giocatori.

40 Copertura Nuvolosa

Il meteo è uno dei fattori che possono sconvolgere anche il migliore dei piani. La nebbia e le nubi basse bloccano i sensori ottici e solo radar e GPS sono in grado di aggirare queste limitazioni.

Durante la preparazione, determinate a caso la direzione del vento e posizionate il gettone Direzione Vento vicino al Tracciatore Turni per indicare la direzione in cui si muoveranno le celle Nubi.



Qui, il gettone Direzione Vento 1 indica che il vento soffia verso il giocatore blu.

Le celle Nubi vengono piazzate in quantità variabile sul Tabellone Zona Operazioni, ad altitudini decise a caso. Tirate 2 d12 e piazzate le celle Nubi in tutte le zone corrispondenti al risultato:

Risultato 2d12	2 ou 3 Nebbia e Nubi basse	4 ou 5 Molto nuvoloso	6 Leggermente nuvoloso	7 Leggermente nuvoloso	8 Leggermente nuvoloso	9 ou 10 Poco nuvoloso	11 ou 12 Appena nuvoloso
 Nubi in MQ	-	Zona 1	Zona 1	Zona 1	Zona Fronte Zona 1	Zona 2	Zona Fronte
 Nubi in BQ	Zona 1	Zona 2	Zona 2	Zona 1	Zona Fronte	-	-
 Nubi in BBQ	Zona 2 Zona 4	Zona 3	-	-	-	-	-

Durante la sequenza 3.4 della fase di disingaggio, tutte le celle Nubi si muovono di una zona nella direzione del vento. Se una cella si trova a dover lasciare il campo, viene riposizionata nella Zona 4 opposta.
Una cella Nubi causa i seguenti effetti:

- "Dogfight proibito": un velivolo alla stessa altitudine di una cella Nubi nella sua zona non può iniziare o essere il bersaglio di un'attivazione Dogfight.

- "Visibilità nulla":
  - Un'unità posizionata alla stessa altitudine di una cella Nubi nella sua zona non può effettuare o essere bersaglio di un'individuazione o un lancio visivi o laser.
  - Se una cella Nubi si trova fra due unità – ovvero se all'altitudine di una di esse o fra le loro altitudini E in una delle loro zone o fra le loro zone – allora queste unità non possono individuarsi o ingaggiarsi l'un l'altra usando attacchi visivi o infrarossi.
  - Il volo BBQ riceve un malus di -2 in qualunque zona contenga una cella Nubi a quota BBQ.

Note: Le celle Nubi non hanno mai effetto su individuazioni o lanci radar.
I lanci con requisito di puntamento geolocalizzato 34 ignorano gli effetti delle celle Nubi.

41 Volo Notturno

La notte è il momento ideale per sorprendere un avversario ignaro. È anche il miglior momento per nascondersi a telecamere indiscrete.
Durante la preparazione, determinate la posizione del gettone Giorno/Notte sul Tracciatore Turni tirando 2 d12:

- Primo tiro; piazzate il Gettone Giorno/Notte dal lato Giorno se il risultato è dispari o dal lato Notte se pari.
- Secondo tiro: piazzate il Gettone Giorno/Notte in modo che la metà notturna copra il turno che corrisponde al risultato del dado (un 6 va tirato di nuovo).
- Una precisazione: in base al risultato, i 5 turni di una partita potrebbero dover essere tutti giocati di notte.



Qui, il primo dado risulta in un 3 (dispari), quindi il Gettone Giorno/Notte mostrerà il suo lato Giorno (la luna prima del sole).
Il secondo dado è un 2, quindi il gettone si piazza in modo che la metà notturna copra il turno 2.

I primi 2 turni verranno perciò giocati di notte e a partire dal turno 3 le regole notturne non saranno più in vigore.

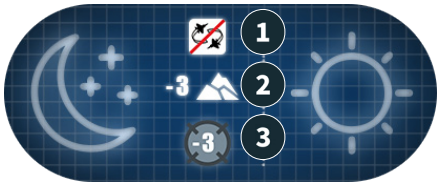


Qui, il primo dado è un 2 (pari), quindi il gettone mostra il lato Notte (il sole prima della luna).

Il secondo dado è un 6 (da tirare nuovo) e poi un 1: il gettone viene posizionato in modo da coprire il turno 1 con la metà notturna.
L'intera partita si gioca di notte.

Durante la notte si applicano le seguenti regole:

1. I dogfight non sono permessi.
2. Qualunque tiro di dado BBQ fatto di notte subisce un malus di -2 .
3. Tutte le unità ricevono un bonus di -3 alla loro segnatura visiva se bersagliate da individuazioni o lanci visivi di notte.



42 MODALITÀ OPFOR (SINGOLO)

Principi generali della modalità OPFOR

In questa modalità a giocatore singolo, combattere con un avversario fittizio ("l'Avversario") le cui decisioni sono determinate dall'uso delle apposite carte OPFOR.

Tutte le operazioni del Manuale Operazioni sono giocabili in modalità OPFOR. Di norma, tutti gli elementi del Regolamento, del Manuale Dati e del Manuale Operazioni possono essere applicati normalmente. Quando l'Avversario dovrà tirare un dado, lo farete voi "al posto suo".

E ora la regola d'oro: Se potete scegliere fra più risultati per l'Avversario, dovete sempre scegliere quello che per lui è più vantaggioso.

L'Avversario non gestisce il proprio arsenale e non deve pensare alla manutenzione: ogni qualvolta le regole impongano lo schieramento di velivoli avversari, quelli in base sono sempre considerati disponibili e con cockpit pre-configurati 45.
L'Avversario non ha carte Tattica, Obiettivo o Sortita Aerea. Queste carte vengono sostituite, solo per lui, dalle carte OPFOR.

Infine, si aggiunge una nuova sequenza all'inizio della fase di Condotta per determinare il comportamento dell'Avversario 43.

Preparazione

La preparazione è la stessa della modalità standard, eccezion fatta per le seguenti differenze:

- Girate il Tabellone Gestione dal lato OPFOR 44.
- Preparate 3 mazzi OPFOR 42 : uno con carte Turno 1 e 2, un con carte Turno 3 e 4 e uno con carte Turno 5. Piazzateli vicino ai tabelloni.
Nota: Ogni fazione ha il suo set di carte OPFOR.
- Preparate una pila di carte Comportamento 43 e mettetele nei loro slot 44 sul Tabellone Gestione.
- Non usate l'arsenale dell'Avversario, né le sue carte Tattica, Obiettivo o Sortita Aerea.
- Piazzate i cockpit pre-configurati dell'Avversario 45 girati verso di voi, così da poter vedere le configurazioni dei suoi velivoli.

Turno di gioco

La struttura del turno è identica a quella normale, salvo le seguenti eccezioni:

Fase di Pianifica

Sequenze 1.1 e 1.2
Preparate la riserva di gettoni attivazione dell'Avversario normalmente. Non gestite le sue carte.

Sequenza 1.3
Giocate tutte le carte Tattica che volete dalla vostra mano.

Sequenza 1.4
Pescate 1 carta OPFOR dal mazzo corrispondente al turno in corso e mettetela a faccia in su nel suo spazio 44 sul Tabellone Gestione.
Regolate l'iniziativa come in una partita normale e poi modificate il numero di gettoni attivazione dell'Avversario in base al numero di attivazioni extra 42 mostrato sulla carta.

Sequenza 1.5
Schierate i velivoli dell'Avversario come indicato sullo Schieramento 42 della carta OPFOR per il turno. Se devono essere pescate più carte OPFOR, gli obiettivi dell'Avversario 42 corrispondono a quelli dell'ultima carta pescata.
I velivoli avversari sono pre-configurati 45 e hanno un numero illimitato di pedine configurazione.

Sequenza 1.6
Risolvete questa sequenza normalmente. Se l'avversario ha più Radar a 360°, usate quello per lui più vantaggioso.

43 *Fase di Condotta*

Sequenza 2.0 "Determinate il comportamento dell'Avversario"
Tirate 1 d12 e applicate il risultato: 1 o 2: l'Avversario è CAUTO
3 o 4: l'Avversario è DIFENSIVO
5 0 6: l'Avversario è OFFENSIVO
Mettete la carta Comportamento corrispondente in cima alla sua pila.
Il comportamento dell'Avversario è così deciso per l'intero turno. Questo avrà degli effetti sulla risoluzione delle sue attivazioni 44 e manovre 46 oltre a garantire dei vantaggi 47 ai suoi velivoli.

Sequenze 2.1 e 2.2
Durante le sequenze di Attivazione e Manovra, i velivoli nemici si attivano e manovrano in base al comportamento dell'Avversario, come spiegato nelle Regole d'Ingaggio – Attivazioni 44 e Regole di Comportamento – Manovre 46.

Fase di Disingaggio

Sequenza 3.1
Contate i vostri Punti Vittoria normalmente. Contate quelli dell'Avversario in base agli obiettivi della carta OPFOR pescata in questo turno.

Sequenza 3.2
I velivoli avversari non hanno bisogno di manutenzione: quando sono in base, sono considerati sempre disponibili e i loro gettoni Danno vengono rimossi.

Sequenza 3.3
Risolvete i disingaggi normalmente.
I velivoli avversari rimangono sempre in volo se possibile, prima scartando una pedina FUEL se ne hanno, e poi usando l'abilità Grande Autonomia.
Un velivolo nemico senza serbatoi FUEL e senza Grande Autonomia (o che ne ha già fatto uso) si disingaggia.

Sequenza 3.4
Risolvete questa sequenza normalmente.



44 Regole d'Ingaggio – Attivazioni

Durante le sequenze di Attivazione, i velivoli nemici si attivano in base al comportamento dell'Avversario 43 e alle seguenti regole:

- Ogni volta che l'Avversario può attivare un'unità, guardate la prima attivazione riportata sulla carta Comportamento scelta nella sequenza 2.0 e risolvetela con una delle sue unità.
- Se più unità nemiche possono compiere quell'attivazione, quella con più slot attivazione sulla propria pedina lo fa. Se pari, scegliete voi per l'Avversario quale attivare.
- Un'unità non può intraprendere un'attivazione Individuazione o Lancio e i modificatori del tiro d12 rendono impossibile il successo (ad esempio, se serve un risultato di 7 o più).
- Se nessuna unità nemica può compiere l'attivazione, passate a quella successiva sulla carta Comportamento e fate lo stesso.
- Continuate finché un'attivazione non si risolve o finché non raggiungete la fine della lista.

Ricordate: se vi trovate a poter scegliere fra più opzioni, scegliete sempre quella più favorevole per l'Avversario.

CAUTO	DIFENSIVO	OFFENSIVO
Disingaggiare Lanciare su velivoli e disingaggiare Individuare velivoli e disingaggiare Lanciare sull'obiettivo primario Individuare unità di terra Lanciare sull'obiettivo secondario Ingaggiare in dogfight	Lanciare su un velivolo e disingaggiare Individuare velivoli Disingaggiare Lanciare sull'obiettivo primario Individuare unità di terra Lanciare sull'obiettivo secondario Ingaggiare in dogfight	Ingaggiare in dogfight Lanciare sull'obiettivo primario Lanciare su velivoli Individuare velivoli Individuare unità di terra Disingaggiare Lanciare su un obiettivo secondario

45 Attivazioni Unità Nemiche

Disingaggiare

Se un velivolo nemico con almeno 3 gettoni stress è a portata di tiro di un'unità di un giocatore, si allontana di 1 zona. I velivoli nemici disingaggiano sempre in pattuglia se possibile.

Individuare velivoli

Se il velivolo di un giocatore più vicino alla base nemica non è stato individuato, l'Avversario tenta di individuarlo con l'unità che ha le maggiori probabilità di successo.
Se il velivolo nemico ha almeno 1 gettone stress, disingaggia dalla zona dopo l'individuazione.
Una precisazione: se almeno un altro velivolo nemico nella stessa zona è già individuato, l'Avversario non tenta di individuare (passate alla prossima attivazione).

Individuare unità di terra

Il velivolo nemico più avanzato tenta un'individuazione su un'unità di terra del giocatore non individuata (se non è stato individuato, la priorità va all'obiettivo primario).
Se l'unità di terra del giocatore più vicina alla linea del fronte è già stata individuata, il velivolo nemico non individua ma risolve un lancio su quell'unità.

Lanciare su velivoli

Se uno o più velivoli del giocatore sono a portata di tiro di un'unità nemica, questa risolve un lancio contro di loro.

Lanciare sull'obiettivo primario

Il velivolo nemico che ha a portata di tiro l'obiettivo primario risolve un lancio su di esso. Se può anche sparare su un'altra unità (perché può puntarne più di una), lo fa.

Lanciare sull'obiettivo secondario

Il velivolo nemico più vicino ai bersagli (velivoli del giocatore o unità di terra) risolve un lancio contro di essi.

Ingaggiare in dogfight

Una pattuglia nemica con superiorità numerica ingaggia in dogfight la pattuglia del giocatore, se possibile.

46 Regole Comportamento – Manovre

Durante le sequenze di Manovra, i velivoli nemici manovrano secondo il comportamento dell'Avversario 43 e le seguenti regole:

- I velivoli nemici manovrano sempre in pattuglia se possibile
- Un velivolo che manovra cambia zona in base al comportamento dell'Avversario:

CAUTO	DIFENSIVO e OFFENSIVO
Se non ha gettoni stress, un velivolo cauto si muove in avanti di 1 zona. Altrimenti, se è a portata di tiro di un giocatore, si muove all'indietro di 1 zona.	Se l'Avversario ha l'iniziativa, un velivolo offensivo o difensivo si muove in avanti di 1 zona. Se il giocatore ha l'iniziativa, un velivolo offensivo o difensivo si muove in AVANTI di 1 zona SOLO se non ha gettoni stress, altrimenti rimane nella sua zona.

- Durante una manovra, un velivolo avversario si posiziona preferibilmente su un sito e a un'altitudine che gli permetta di lanciare sull'obiettivo primario con la miglior probabilità di successo.
- Se non è possibile, si posiziona sul sito dell'unità del giocatore che ha meno punti Resistenza, a un'altitudine che gli consenta di lanciare contro quell'unità.
- Se ambedue le cose sono impossibili, o se non ha pedine Munizione per sparare contro un sito nemico, si posiziona ad Alta Quota sopra un qualunque sito 3.

Ricordate: se esistono più opzioni, scegliete sempre la più vantaggiosa per l'Avversario.

47 Vantaggi Comportamento

Il comportamento dell'Avversario 43 garantisce un Vantaggio ai suoi velivoli:

CAUTO	DIFENSIVO	OFFENSIVO
Quando si risolve un tiro per volo BBQ, un velivolo cauto ripete ogni tiro d6 fallito una volta.	Quando si risolve un tiro Evasione, un velivolo difensivo ripete ogni tiro d6 fallito una volta.	Quando si risolve un Lancio o un'Individuazione, un velivolo offensivo ripete ogni tiro d12 fallito una volta.