

PUNCH OUT!

(RECUPERARE IL PILOTA ABBATTUTO)



Irak 2003. Un aereo della coalizione impegnato in operazioni di appoggio, ha avuto una grave avaria ed è precipitato costringendo il pilota a lanciarsi. Una volta a terra, il pilota si è nascosto nei pressi di un villaggio ed ha comunicato la sua posizione, mentre squadre di Fedayeen e della Guardia Repubblicana sono impegnate alla sua ricerca. Il termine “punch out” nello slang dei piloti americani significa “eiettarsi”.

Una squadra di Marines è stata inviata nei pressi del villaggio per recuperare il pilota e riportarlo dietro le linee alleate.

Questo è una variante dello scenario incluso nelle “Force on Force quick start rules” e del quale usa la tabella per la “Fog of War”, liberamente scaricabile da:

<http://ambushalleygames.com/resources/downloads/31-extras>.

INFORMAZIONI DI SCENARIO

Durata del Gioco: 13 Turni

Dimensioni tavolo: 90x90 cm.

Iniziativa: USMC fino a quando non entra la squadra della Guardia Repubblicana Irakena, poi tirare il dado per l’iniziativa normalmente.

Condizioni Speciali:

- Fedayeen sono Irregolari
- La Guardia Repubblicana sono Regolari
- Difesa Aerea: Leggera
- USMC ha la priorità per il supporto aereo.

Fog of War: Generata con lancio di dado su apposita tabella

Special Assets:

USMC: UH60 Black Hawk

Missione USMC

Uno dei fire teams della squadra di marines deve prendere contatto con il pilota e scortarlo fuori dal tavolo prima della fine del turno 13. La posizione del pilota è segnata segretamente dal giocare USA sulla mappa. Il pilota viene posizionato randomicamente (tirare 1D6), prima dell'inizio del gioco, in uno dei cinque edifici a Nord del canale di irrigazione o all'interno del palmeto più grande.

I Marines si schierano a Sud della linea rossa sulla mappa.

USMC Punti Vittoria

- USMC fireteams prende contatto con il pilota = 3 VP
- USMC fireteams scorta il pilota fuori dal tavolo prima del turno 9 = 11 VP
- USMC fireteams scorta il pilota fuori dal tavolo prima del turno 11 = 8 VP



USMC Forces

USMC Attributi Base

Livello di Iniziativa: D8

Livello di Confidenza: Confident

Livello di Rifornimenti: Alto

Giubbotto Antiproiettile: Standard (1D)

Troop Qualità/Morale: D8/D10

USMC Rifle Squad

1x Squad Leader w/ M16A2 (agisce anche come TAC)

1x Navy Corpsman w/ M16A2

Fire Team Alpha

1x Fire Team Leader w/ M16A2

1x Grenadier w/ M203 RGL (Lt. Support, +1 Firepower Die)

1x Gunner w/ M249 SAW (Lt. Support, +1 Firepower Die)

1x Rifleman w/ M16A2

Fire Team Bravo

1x Fire Team Leader w/ M16A2

1x Grenadier w/ M203 RGL (Lt. Support, +1 Firepower Die)

1x Gunner w/ M249 SAW (Lt. Support, +1 Firepower Die)

1x Rifleman w/ M16A2

Fire Team Charlie

1x Fire Team Leader w/ M16A2

1x Grenadier w/ M203 RGL (Lt. Support, +1 Firepower Die)

1x Gunner w/ M249 SAW (Lt. Support, +1 Firepower Die)

1x Rifleman w/ M16A2

USMC Sniper Team

1x Sniper w/ M82A1 Barrett (AP:2/AT:1 (L) Intimidating Weapon)

1x Osservatore w/ M16A2

Missione Irakena

Le forze irakenne, regolari e irregolari, devono impedire agli americani di recuperare il loro pilota. Inoltre devono cercare di causare più perdite possibili ai Marines.

Irak Punti Vittoria

- Per USMC KIA = 2 VP
- Per USMC con Ferita Seria = 1 VP
- Per Marine catturato = 3 VP
- Per pilota ancora sul tavolo alla fine del turno 13: VITTORIA!

Irak Forces

Iraqui Attributi Base

Livello di Iniziativa: D6

Livello di Confidenza: Confident

Livello di Rifornimenti: Normale

Giubbotto Antiproiettile: NN

Troop Qualità/Morale: D6/D8



Saddam Fedayeen Cell 1

1x Leader w/ AK

1x RPG (Med. Support, +2 Firepower Dice)

1x RPK MG (Lt. Support, +1 Firepower Die)

4x Irregulars w/ AKs

Saddam Fedayeen Cell 2

1x Leader w/ AK

1x RPK MG (Lt. Support, +1 Firepower Die)

6x Irregulars w/ AKs

Saddam Fedayeen Cell 3

1x Leader w/ AK

1x RPG (Med. Support, +2 Firepower Dice)

4x Irregulars w/ AKs

Saddam Fedayeen Cell 4

1x Leader w/ AK

1x RPG (Med. Support, +2 Firepower Dice)

1x RPK MG (Lt. Support, +1 Firepower Die)

4x Irregulars w/ AKs

Rinforzi

Saddam Fedayeen Cell 5

1x Leader w/ AK

1x RPG (Med. Support, +2 Firepower Dice)

1x RPK MG (Lt. Support, +1 Firepower Die)

3x Irregulars w/ AKs

Fedayeen Technical

1x Fedayeen Technical con una 12,7mm DShK HMG (Heavy AP:4/AT:1(L)) e con guidatore, passeggero, mitragliere, assistente mitragliere (tutti armati con AKs)

Iraqi Republican Guard (TQ/Morale: D8/D8)

Rifle Squad

Fire team 1

1x Squad Leader w/ AKs

5x Rifleman w/ AKs

Fire Team 2

2x Rifleman w/ AKs

1x Gunner w/ RPG (Med. Support, +2 Firepower Dice)

1x Gunner w/ RPK MG (Lt. Support, +1 Firepower Die)



REGOLE SPECIALI

Terreno

Palmeti, muri, edifici, e l'argine del canale di irrigazione danno copertura (+1D difesa).

Palmeti ed edifici bloccano la linea di vista.

La visibilità all'interno dei palmeti è pari all'Optimum range.

Il canale di irrigazione è impassabile dai veicoli se non attraverso il ponte ed il guado. La fanteria può attraversarlo al di fuori del ponte e del guado, solo con Tactical move e detraendo 1D6 pollici, al proprio movimento.

Black Hawk!

Dal turno 6 in avanti, il Marine Squad Leader, può tentare di chiamare un Black Hawk (TQ pilota: 8) armato con con .50 MG (Med. Support AP:4/AT:0) che sta orbitando in zona per fornire supporto aereo ravvicinato (Pylon Attack).

Usare le normali regole TAC.



Rinforzi Irakeni

La Tecnica entra dall'Hot Spot n° 4 al turno 3.

I Fedayeen della Cellula 5 entrano da uno degli Hot Spot al turno 4. Se sono presenti truppe americane a sud della linea rossa, l'Hot Spot n° 1 non è utilizzabile.

La squadra della Guardia Repubblicana entra da uno degli Hot Spot n° 3-4-5 al turno 6 (Tirare 1D6 per selezionare l'Hot Spot di entrata: 1-4 HS3, 2-5 HS4, 3-6 HS5).

Sniper

Gli snipers sono automaticamente "In Cover" e "Hidden (nascosti)" in qualsiasi turno dove non hanno mosso. Gli snipers non hanno bisogno di essere fuori dalla linea di vista nemica per nascondersi, ma devono essere fuori dell'Optimum Range. Gli Snipers iniziano lo scenario già nascosti. Qualsiasi cosa sul tavolo è ad "Optimum Range" per uno Snipers.

Quando uno Snipers provoca una perdita, può dichiarare che la perdita è un Leader, un'arma di supporto o un'altra figura speciale. Solo una di queste figure può essere uccisa in un singolo attacco di uno sniper team. Uno sniper team riceve 2 dadi di bonus ai suoi dadi di attacco, come gli altri Weapon Team.

Intimidating Weapon

Unità di fanteria che sono sotto il fuoco di una Intimidating Weapon devono fare un test di morale per evitare di diventare **Suppressed**.

Come regola generale qualsiasi arma che ha un non modificato firepower di 3D o più alto è una Intimidating Weapon.

Alcune armi possono essere identificate come Intimidating anche se hanno un firepower di meno di 3D.



Suppressed

Unità Suppressed soffrono gli stessi effetti di Unità Pinned, ma multiple Suppression non forzano l'Unità ad arretrare (Pull Back).

Qualsiasi perdite risultanti dal Suppression Fire sono risolte normalmente. Check di Morale risultanti da perdite sono risolti normalmente ed hanno la precedenza su qualsiasi risultato di Suppression.

Una Unità rimane Suppressed fino alla fine del turno.

FORZE OPZIONALI

Per rendere più rigiocabile lo scenario si può far entrare, come rinforzo al turno 6 dall'Hot Spot n° 4, un T-55 Irakeno. In questo caso, alle forze USMC, si aggiunge un Weapons Team di due Marines con M16A2 e un lanciatore di Javelin ATGM (N.B. il team dispone di due missili, di cui uno pronto all'uso).



MAPPA



1-2-3-4-5 = Hot Spot

 = Limite dei palmeti

 = I marines si schierano dovunque, a Sud della linea rossa.

TABELLA EVENTI “FOG OF WAR”

1	An Excellent Position (USMC). One of your units has found an excellent position that provides extra cover. Play on one of your units. As long as that unit stays in place, it receives one extra Defensive Die (+1D). If it moves, the benefit is lost and no other units may use the same position.
2	An Excellent Position (Taliban). One of your units has found an excellent position that provides extra cover. Play on one of your units. As long as that unit stays in place, it receives one extra Defensive Die (+1D). If it moves, the benefit is lost and no other units may use the same position.
3	Medic! (USMC) One of your figures is a trained Corpsman. Choose one figure; for the remainder of the game, that figure cannot shoot, but if it is within 1" of a casualty when assessing casualties, add +1 to the die roll (e.g., a roll of 4 = 5, changing a serious wound into a light wound).
4	Where'd THEY Come From? (Taliban) Reinforcements arrive. Any KIA figures removed from the board return anywhere on the East board edge as reinforcements. The original casualties still count as KIA for VP determination. If there are no KIA figures, this result has no effect.
5	Amped Up! Your force's squad and platoon level leaders are doing a fine job of focusing your men's attention on the job at hand – their situational awareness is so amped up that it's highly unlikely anyone will get the jump on them! Your units receive a +1 to all Reaction tests for the duration of the game. This takes effect immediately.
6	Tougher than they Look! (Taliban) One Taliban unit of the Taliban player's choice is more skilled than reports indicated. Bump that unit up to a TQ D8 for the remainder of the game. No further increases are allowed on the same unit if this result is rolled more than once.
7	Incoming! (USMC) A USMC unit is hit by Taliban mortar fire. Randomly determine the unit that is hit by the rounds. The affected unit is struck with an attack of 6D6.
8	Mad Minute! (USMC) A USMC unit gets carried away and has a "mad minute." They fire everything they have the next time they fire. Randomly determine which unit is affected. That unit receives one extra Firepower die for all attacks or Reactions for the rest of the turn.
9	Incoming! (Taliban) A Taliban unit is hit by short rounds from Taliban mortars. Randomly determine the unit that is hit by the rounds. The affected unit is struck with an attack of 6D6.
10	Praise the Lord and Pass the Ammunition (USMC) A supply SNAFU has left your units low on ammo. Randomly select one USMC unit. That unit rolls one Firepower die less for the remainder of the game.