

A DAY OF DUTY IN IRAQ



Una squadra di Marines montata a bordo di HMMWV deve svolgere un'azione di pattugliamento lungo una strada a nord est della città di Balad, controllando gli edifici lungo la strada e effettuando un rastrellamento in un piccolo villaggio, nel quale è stata segnalata la possibile presenza di elementi ostili.

La squadra è stata rinforzata con un TAC ed un medico, imbarcati sul mezzo del caposquadra.

Si sospetta la possibile presenza di IED lungo la strada, per questo un nucleo EOD è disponibile su chiamata.

INFORMAZIONI DI SCENARIO

Durata del Gioco: 15 Turni

Dimensioni tavolo: 120x180 cm.

Iniziativa: USMC.

Condizioni Speciali:

- Gli Insurgents sono Irregolari

Fog of War: NN.

Insurgency Level: 4

Special Assets:

USMC: AH-1W Super Cobra – Predator MQ-1B

MH-60M (1 medico + 2 Navy Corpsman, può trasportare 6 feriti)

USMC EOD Team

Missione USMC

Pattugliare la strada scoprendo eventuali IED, rastrellare gli edifici lungo la strada e quelli del villaggio.

USMC Forces

USMC Attributi Base

Livello di Iniziativa: D8

Livello di Confidenza: Confident

Livello di Rifornimenti: Normale

Giubbotto Antiproiettile: Standard (1D)

Troop Qualità/Morale: D8/D10

USMC Rifle Squad

1x Squad Leader w/ M16A2

1x Navy Corpsman w/ M16A2

1x TAC w/ M16A2

1x mitragliere x M2HB .50

1x HMMWV w/M2HB .50

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

1x HMMWV w/M2HB .50

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

1x HMMWV w/M2HB .50

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

1x HMMWV w/M2HB .50

USMC EOD Team

1x EOD 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 EOD operator w/ M16A2

1x EOD Robot

1x HMMWV w/M2HB .50

Missione Irakena

Le forze irakena, devono impedire agli americani di effettuare il rastrellamento del villaggio. Inoltre devono cercare di causare più perdite possibili ai Marines.

Irak Forces

Iraqi Attributi Base

Livello di Iniziativa: D6

Livello di Confidenza: Confident

Livello di Rifornimenti: Normale

Giubbotto Antiproiettile: NN

Troop Qualità/Morale: D6/D10 (morale D12 se si desidera aumentare la difficoltà per il giocatore USA)

Insurgent Cell 1

1x Leader w/ AK

1x RPG (Med. Support, AP:2/AT:1 (M))

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

4x Irregulars w/ AKs

Insurgent Cell 2

1x Leader w/ AK

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

6x Irregulars w/ AKs

Insurgent AT Team (senza team bonus)

1x RPG (Med. Support, (AP:3/AT:2 (M))).

1x Irregulars w/ AKs

Taxi (vedi regole particolari)

1x Taxi con guidatore e tre Insurgent w/AK.

Tavola dei Rinforzi (1D6)

1	3x Irregulars w/Ak, 1x Leader w/AK
2	1 gunner w/PKM (AP:2//AT:0), 1x Irregulars w/AK
3	NN
4	1x gunner w/RPG (Med. Support, AP:2/AT:1 (M)), 4x Irregulars w/AK, 1x Irregular Leader w/AK
5	NN
6	1x Tecnica con 12,7 DShK (Heavy AP:4/AT:1 (L)) ed equipaggiata con guidatore, gunner ed assistente gunner (tutti w/AK).

Regole particolari

- Gli Insurgents irakeni iniziano il gioco nelle case del villaggio nascosti. In alternativa il solo AT Team può essere posizionato in uno dei due palmeti e non deve testare per l'attivazione.
- Un IED (Improvised Explosive Devices) (AP:6/AT:3(M) range 6'') è posizionato a lato della strada a 8'' dal primo mezzo della colonna USA. L'apparizione dell'IED è decisa dall'arbitro con un tiro di dado all'inizio dello scenario: 1-2-3 al 1° turno, 3-4-5 al 2° turno.
- EOD Team (Explosive Ordnance Disposal): è disponibile su chiamata (lanciare 1D6, 2-4-6 arriva dopo 1 turno, 1-3-5 arriva dopo 2 turni); deve passare un turno in linea di vista con l'IED per simulare il tentativo di disinnescare/distruzione con un EOD robot, effettuare un TQ Check, se superato l'IED è neutralizzato.
Se no, un operatore deve avvicinarsi (muove di 6'') e tentare di disinnescarlo manualmente. L'operatore si deve portare a contatto di base e passare un turno fermo per disinnescare l'ordigno. Effettuare un TQ Check, se superato l'IED è neutralizzato, altrimenti esplose. L'operatore EOD ha un +2 al suo dado di Difesa dovuto alla tuta EOD.
Una volta terminato il lavoro il team si ritira; se attaccato da Insurgents prima che riesca ad eliminare l'IED, rimane sul campo aggregandosi alla squadra dei marines.
In caso di attacco, per togliersi la tuta EOD, l'operatore deve passare un turno fermo a contatto di un altro membro del team.
- MEDEVAC: Un MH-60M è disponibile su chiamata del TAC, con personale sanitario a bordo per il recupero di eventuali feriti. L'elicottero atterrerà nell'apposita area segnalata sulla mappa il turno successivo alla chiamata, passerà il turno fermo a terra per imbarcare il ferito, quindi si leverà in volo il turno seguente. In entrambi i turni può essere oggetto di fuoco nemico. L'elicottero può trasportare un massimo di 6 feriti. L'elicottero sarà nuovamente disponibile per una nuova missione dopo 4 turni.
- HOT SPOTS: Gli Hot Spots oltre che servire come punti di entrata dei rinforzi, possono servire anche per spostare gli Insurgents. Una volta sola durante il gioco una delle due cellule o l'AT team, può spostarsi attraverso gli Hot Spot. Per farlo deve trovarsi con più della metà delle figure a contatto con l'Hot Spot, quindi il turno seguente nella sua fase di movimento utilizzerà questo per uscire da un qualsiasi altro Hot Spot attivo, non potranno muoversi ma potranno posizionarsi entro 4' dall'Hot Spot e sparare come normale. Elementi della Coalizione possono interrompere il movimento di emersione dall'Hot Spot come nelle regole normali. Questo per simulare la maggiore conoscenza del territorio da parte degli Insurgents. Gli Hot Spots possono solo essere temporaneamente neutralizzati occupandoli fisicamente, non possono essere permanentemente eliminati.
- PID (Positive IDentification): Devono essere applicate le ROE. Quando una unità di Marines (anche aerea) è attivata e dichiara di sparare ad una unità nemica che non ha ancora sparato durante il gioco deve effettuare un TQ check, questo simula l'accertamento che gli individui sospetti siano veramente Insurgents armati. Se il TQ fallisce, l'unità non può sparare al bersaglio e si considera come azionata (però può sempre reagire al fuoco).
- Ogni volta che si spara un RPG, testare per il tipo di razzo con 1D6. Su un 6 è un razzo anticarro (AP:3/AT:2 (M)).
- TAXI: Gli Insurgents dispongono di un taxi con tre guerriglieri armati a bordo oltre il guidatore. Lanciare 1D6-1 per stabilire il turno di entrata, poi 1D8 per stabilire il lato di entrata (1-2 N, 3-4 S, 5-6 E, 7-8 O). Il Taxi deve muoversi alla massima velocità (10''), sparando contro tutte le truppe americane a tiro, per poi uscire dal lato opposto (possibilmente seguendo la strada se entra da N,E o O). Non deve testare per l'attivazione, può muovere e sparare una sola volta per turno, ma può reagire al fuoco.
- Gli edifici hanno una resistenza di 4D8.
- Il caposquadra dei Marines può chiamare il fuoco di una batteria di mortai da 81mm TQ8, (AP:4/AT:2(L) 4'' radium, con un -1 alla chiamata.

- Quando si richiede il supporto aereo, lanciare 1D6 per verificare la disponibilità: con 1-3-5 sarà disponibile l'AH-1W Super Cobra, con 2-4-6 il Predator MQ-1B.

MAPPA

