

11.9 Ground strike

Le missioni di ground strike permettono ai bombardieri (**AsA opzione 3:** e alle artiglierie) di attaccare unità terrestri e aeree al suolo. Se l'attacco ha successo le unità saranno più vulnerabili all'attacco da parte di unità di terra.

Per effettuare un attacco di ground strike:

1. L'avversario effettua le missioni di pattuglia aerea ai potenziali esa bersaglio.
2. Il giocatore in fase invia i bombardieri e i caccia di scorta agli esa bersaglio.
3. L'avversario invia i caccia per l'intercettazione negli esa bersaglio
4. Il giocatore in fase invia i caccia per l'intercettazione negli esa bersaglio
5. Combattimento aereo
6. **AsA opzione 3:** i bombardieri superstiti subiscono il fuoco antiaereo dalle unità AA (vedi 22.4.2)
7. I bombardieri superstiti attaccano l'esa bersaglio
8. Tutti gli aerei sopravvissuti ritornano alla base e sono girati a faccia in giù.

AsA opzione 3: unità ART possono effettuare missioni ground support anche negli esa adiacenti (vedi 22.4.2)

L'attacco

Dopo il combattimento aereo (vedi 14.3), *ciascun* bombardiere attacca *tutte* le unità terrestri o aeree a faccia in su nell'esa. Su tira un dado per ciascun attacco.

Se il risultato è minore o uguale ai fattori tattici dell'aereo (**AsA opzione 3:** ai fattori dell'artiglieria) l'attacco a terra ha successo. Si gira il bersaglio a faccia in giù. Gli offensive chits (vedi 16.) il tempo (vedi 8.2.3) e il terreno (vedi 14.5) possono influenzare i fattori tattici dell'aereo (**AsA opzione 3:** e quelli dell'artiglieria)

Esempio: Two CV giapponesi, la Ryujo e Soryu, lanciano un ground strike contro un corpo inglese e un HQ a Singapore. Il tempo è: pioggia. Gli aerei hanno rispettivamente 1 e 2 fattori tattici: questi valori sono dimezzati per la pioggia e ulteriormente dimezzati per la giungla, diventando alla fine $\frac{1}{4}$ e $\frac{1}{2}$. L'aereo della Ryujo viene arrotondato a 0 e quindi non può attaccare: il secondo attacco si arrotonda a 1. Il giapponese tira un dado contro il corpo ma ottiene un 3 (maggiore di uno). Il tiro contro l'HQ è invece un 1, per cui l'HQ viene girato a faccia in giù.

Unità in difesa che sono sorprese (vedi 15.) tirano *due dadi* per ciascun attacco invece di uno solo. Se almeno uno dei due è minore o uguale ai fattori tattici dell'aereo il ground strike ha successo.