

11.15 Paracadutisti

I PARA sono unità terrestri che hanno la capacità addizionale di volare su di un esa nemico senza dover muovere via terra attraverso tutti gli esa intermedi.

I PARA possono eseguire una missione paracadutata solo se iniziano la mossa in rifornimento e impilati con un ATR.

AsA/MiF opzione 2: la 51 divisione aviotrasportata del Commonwealth può effettuare una missione paracadutata se accompagna un unità PARA (vedi 22.4.1)

Se effettuano la missione le unità PARA sono considerate in rifornimento per il resto dell'*impulso*.

Per effettuare una missione paracadutata:

1. L'avversario effettua le missioni di pattuglia aerea verso *qualsiasi* esa.
2. Il giocatore in fase invia gli ATR, i PARA con i quali sono partiti 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:** gli ATR superstiti subiscono il fuoco antiaereo dalle unità AA (vedi 22.4.2)
7. I PARA superstiti si lanciano sull'esa bersaglio
8. Tutti gli aerei sopravvissuti ritornano alla base e sono girati a faccia in giù.

Ciascun lancio tentato conta come una missione aerea E una mossa terrestre (e, normalmente, anche un combattimento terrestre) per il calcolo del numero massimo di azioni.

I PARA non possono lanciarsi in esa lago, a meno che non siano congelati, vedi 8.2.9.

Unità di paracadutisti non hanno ZOC nell'esa bersaglio fino a che non viene liberato dalle unità nemiche (incluse le nozionali). Non hanno quindi ZOC negli esa adiacenti per il resto dell'*impulso*. Da questo momento in poi hanno una ZOC normale.

Combattimento per i paracadutisti

Un unità che si lancia come paracadutista in un esa controllato dal nemico deve attaccare le unità di terra in difesa (anche se si tratta delle sole unità nozionali) nella fase di combattimento terrestre (vedi 11.16). Può attaccare in concerto con unità terrestri che non stanno paracadutandosi.

Se in combattimento sono ritirate o distrutte tutte le unità *terrestri* il lancio dei paracadutisti ha successo. In caso contrario l'unità che si paracaduta viene distrutta.

Se un lancio di paracadutisti ha successo e le unità vincitrici si trovano in un esa contenente unità aeree o navali nemiche queste ultime sono considerate travolte (vedi 11.11.6).

Come per le invasioni ciascun esa in cui avviene il lancio di paracadutisti si difende con un unità nozionale in aggiunta alle eventuali unità terrestri presenti. L'unità nozionale ha un fattore di combattimento modificato come per le invasioni (vedi 11.14). Le regole applicate alle unità nozionali nelle invasioni si applicano anche nel caso di lancio di paracadutisti.

I combattimenti sono risolti nel modo normale, ricordando che le unità nozionali sono sempre a faccia in giù. Dopo gli eventuali combattimenti aerei (vedi 14.3) un'unità paracadutata finisce il proprio movimento nell'esa in cui si lancia. Se l'esa costa più punti movimento di quelli posseduti dal PARA la pedina deve essere girata a faccia in giù *alla fine di tutti i combattimenti* (anche nel caso in cui si abbia un asterisco come risultato)

Esempio: *l'inglese fa volare un ATR e 5 fattori PARA su Aachen che è controllata dall'Asse ma non contiene unità di terra. Contiene un LND tedesco a faccia in giù e non è adiacente a nessuna unità di terra tedesca. Il tedesco intercetta con un caccia e l'inglese intercetta con un caccia da Liegi. L'ATR riesce a passare e il PARA effettua il lancio. Il PARA deve attaccare l'unità nozionale in Aachen durante il combattimento terrestre. L'unità nozionale vale 3 fattori (1 base +1 per la città +1 per essere nella home country). Una INF americana da 7 fattori in Saarbruchen attacca in concerto. L'inglese aggiunge 3 fattori di ground support e il tedesco manda un bombardiere da un fattore e un caccia. Si risolve il combattimento aereo. Entrambi i bombardieri passano. Il rapporto di forze finale è 3 a 1 (15 fattori a 4). Il tedesco sceglie la tabella di assalto e tira un 4 modificato in 5 (in quanto le nozionali sono sempre considerate a faccia in giù), ottenendo un risultato '1/1' che distrugge la sua INF e l'unità nozionale tedesca. Il PARA atterra e distrugge l'unità LND a faccia in giù nell'esa. Il PARA è a faccia in giù in quanto il risultato di combattimento non era asteriscato.*

