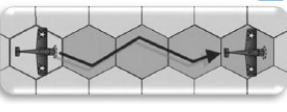
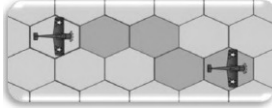


MANIOBRES SIMPLES

VOL A NIVELL LEVEL FLIGHT  	Moviment en línia recta, sense canviar d'altitud. <i>Cost: 1 punt de moviment per hexàgon</i> <i>MAN mínima: 0</i>
ASCENSIÓ CLIMB (1) (2)  	Aprofitant un avenç en línia recta, l'aparell puja 1 nivell d'altitud. <i>Cost: 2 punts de moviment per nivell</i> <i>MAN mínima: 1</i> <i>Màxim de nivells per torn: ALT de l'avió</i> No es pot realitzar al mateix torn que una maniobra que impliqui descens d'altitud.
DESCENS DESCEND  	Aprofitant un avenç en línia recta, l'aparell baixa 1 nivell d'altitud. <i>Cost: 0 punts de moviment per nivell</i> <i>MAN mínima: 0</i> <i>Màxim de nivells per torn: 3</i> No es pot realitzar al mateix torn que una maniobra que impliqui ascens d'altitud.
VIRATGE SIMPLE EASY TURN (3)  	Aprofitant un avenç en línia recta, l'aparell gira 1 costat i continua en línia recta. <i>Cost: 3 punts de moviment</i> <i>MAN mínima: 0</i>
BATZEGADES JINKING  	L'aparell avança en línia recta aparent, però en realitat efectua una sèrie de girs curts i bruscs, que es resten del total de punts invertit. <i>Cost: 2 punts de moviment addicionals</i> <i>MAN mínima: 1</i> L'avió de l'exemple hi ha invertit 6 punts, però només n'avança 4.

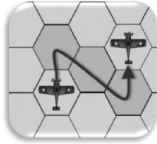
MANIOBRES MÚRRIES

VIRATGE BRUSC BREAK TURN (3)   	L'aparell avança un hexàgon en línia recta i gira 1 costat, avança un altre hexàgon i torna a girar 1 costat. Pot haver-hi pèrdua d'altitud. <i>Cost: 4 punts de moviment</i> <i>MAN mínima: 3</i> <i>Pèrdua d'altitud: llençar 1D6 i ajustar-ho amb el nivell del pilot. Amb un 3 o menys, es perd 1 nivell d'altitud. Això pot ocasionar pèrdua de la formació.</i>
CHANDELLE   	L'aparell efectua una àmplia mitja volta amb increment gratuït d'altitud. <i>Cost: 9 punts de moviment</i> <i>MAN mínima: 3</i> Aquest mateix gir es podria fer com a tres maniobres senzilles, en tres torns consecutius.
PICADA HARD DIVE   	L'aparell descendeix sobtadament 3 nivells d'altitud, mentre fa un moviment complet en línia recta. <i>Cost: SPD màxima + 3 punts de moviment gratuïts</i> <i>MAN mínima: 1</i>
TOMB DE CAMPANA BARREL ROLL   	Per mitjans d'una rotació sobre el seu eix, l'avió llisca 1 hexàgon a l'esquerra (o dreta) i perd 2 punts de velocitat. <i>Cost: 2 punts de moviment addicionals al desplaçament</i> <i>MAN mínima: 3</i> <i>Pèrdua d'altitud (pilots novells): llençar 1D6. Amb un 1 o 2, es perd 1 nivell d'altitud.</i>

- (1) Els reactors ignoren la disminució de velocitat al primer increment de nivell de cada torn.
- (2) Els miratges sempre poden ascendir 2 nivells, amb independència de l'ALT real dels avions representats.
- (3) L'arc de viratge dels reactors és més ample que el descrit (veure 20.5.4).
- (4) Els reactors perden 2 nivells d'alçada en lloc d'1, quan realitzen una maniobra d'inversió.

MANIOBRES MESTRES

TOMB BRUSC EVASIU EVASIVE SNAP ROLL

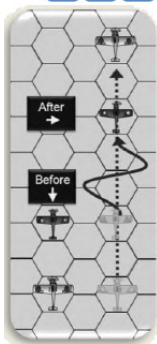


Fotre el camp d'una situació compromesa. S'efectua una ziga-zaga brusca que aparta l'aparell a un cantó, de la forma descrita al gràfic (esquerra o dreta).

Cost: 6 punts de moviment
*MAN mínima: 5 (o qualsevol MAN amb asterisc *)*
Pèrdua d'altitud: llençar 1D6 i ajustar-ho amb el nivell del pilot. Amb un 3 o menys, es perd 1 nivell d'altitud

Maniobra exclusivament evasiva quan es té un enemic a la cua, només la poden fer veterans i asos. Pilots subordinats seran incapaços de seguir aquesta maniobra (es perd la formació). Si el perseguidor és novell o normal, l'hi perd la cua automàticament i segueix tot recte pel valor de la seva SPD bàsica.

TOMB BRUSC AGRESSIU AGGRESSIVE SNAP ROLL



Maniobra consistent a posar-se darrera d'un perseguidor, fent una ziga-zaga brusca que posiciona l'aparell a la cua de l'enemic de la forma descrita al gràfic (especificar si per l'esquerra o la dreta).

Cost: moviment complet
*MAN mínima: 5 (o qualsevol MAN amb asterisc *)*

Només es pot utilitzar amb un enemic a la cua, i només la poden fer veterans i asos.

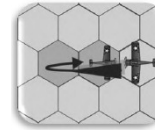
Cal realitzar un test especial en lloc del test de maniobra normal. Cada pilot llença 1D6 amb els modificadors següents:

novell: -1
entrenat: 0
veterà: +1
as: +2
as d'asos: +3

Si el pilot que realitza la maniobra iguala o supera el resultat del seu perseguidor, la maniobra té èxit parcial i s'efectua un tomb bruscat defensiu (veure més amunt). Si dobla resultats, el perseguidor mou recte per la seva SPD bàsica i l'altre es posiciona a la seva cua. Si arriba a triplicar resultats, a més pot obrir foc (squirt, ràfaga curta o llarga).

En cas de fallar el test, el pilot que intentava la maniobra segueix recte la seva SPD bàsica, amb el perseguidor encara a la seva cua.

INVERSIÓ SPLIT-S, ABSCHWUNG (4)



Maniobra d'evasió clàssica dels pilots de Messerschmitt Bf-109, consistent en capgirar bruscament l'aparell, i després fer un mig looping cap avall. L'avió perd 1 nivell d'altitud i resta en sentit contrari.

Cost: 7 punts de moviment
MAN mínima: 4

Només se'n pot fer 1 per torn, i no es pot compaginar amb la volta d'Immelmann, ni amb cap maniobra que impliqui increment d'altitud. Aparells amb velocitat d'11 o més poden descendir 2 nivells d'altitud.

VOLTA D'IMMELMANN IMMELMANN TURN



Es tracta d'un mig looping cap amunt, seguit d'un redreçament de l'avió; s'utilitza per a canviar bruscament de sentit i guanyar 1 nivell d'altitud alhora.

Cost: 6 punts de moviment
MAN mínima: 4

Només se'n pot fer 1 per torn, i no es pot compaginar amb la inversió.

ASCENS EN ESPIRAL SPIRAL CLIMB



Una bona maniobra d'evasió -si el teu avió té prou potència. L'aparell fa un brusc ascens rotatori durant 3 hexàgons amb un gir final a esquerra o dreta, havent ascendit 2 nivells d'altitud.

Cost: 12 punts de moviment
MAN mínima: 5

No es pot compaginar amb cap altra maniobra en aquell torn.

CHANDELLE TANCADA TIGHT CHANDELLE (3)



Es tracta d'una versió de la Chandel normal, que combina un brusc viratge de 180° amb el guany d'1 nivell d'altitud.

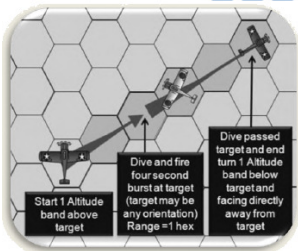
Cost: 8 punts de moviment
MAN mínima: 4

Qui ha de fer test de maniobra?

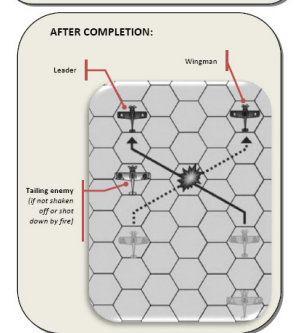
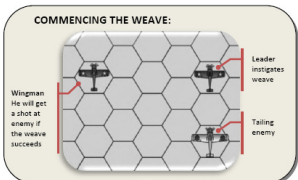
Avions individuals: pilots nous assajant maniobres múrries o mestres, i pilots entrenats fent maniobres mestres. En cap altre cas no cal, a no ser que el pilot estigui ferit o l'avió hagi estat danyat.

Formacions: en assajar maniobres múrries o mestres, tots els pilots de la formació han de passar el test, començant pel seu líder. Si la maniobra ordenada pel líder és simple, en canvi, ningú no ha de passar test.

ATAC PER DALT OVERHEAD ATTACK



TRENAT DE THACH THACH WEAVE



Permet efectuar un atac des de major alçada, amb l'avantatge de permetre foc de deflecció durant la maniobra. L'aparell s'abat sobre l'enemic des de dalt, com s'especifica al gràfic, i li descarrega una ràfaga de 4 segons, per acabar a 2 hex i 1 nivell d'altitud per sota.

Cost: variable
MAN mínima: 4

Només es pot efectuar amb intenció d'atacar. L'enemic ha de trobar-se forçosament a 4 hex o menys de distància, orientat a les 10, 12 o 2 (no importa en quina direcció estigui volant), i a un nivell d'altitud per sota. No es pot compaginar amb cap altra maniobra en aquell torn.

Maniobra complexa només accessible a formacions de parella o doble parella. El pilot efectua una sèrie de maniobres senzilles en "S" que el posicionen per davant del company - essent senzilles, el perseguidor el pot seguir sense fer cap test.

Aleshores (se suposa que simultàniament) el company intenta la maniobra exactament inversa, però abans ha de superar el test corresponent. Si hi té èxit, la maniobra li dóna oportunitat de fer un foc de deflecció frontal a l'enemic a 1 hex de distància. Però si falla el test, aleshores segueix en línia recta per la seva VEL bàsica i es trenca la formació.

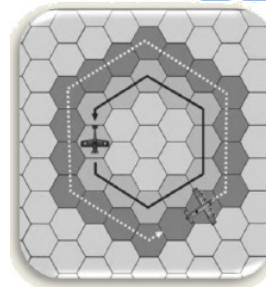
Cost: tot el moviment
MAN mínima: 4

Només es pot fer si hi ha un enemic a la cua, i no es pot compaginar amb cap altra maniobra.

EL CAS DEL CERCLE DE LUFBERY



CERCLE DE LUFBERY LUFBERY CIRCLE



El Cercle de Lufbery és alhora una formació i una maniobra defensiva (veure full 17), essent especialment útil per a formacions atacades per un oponent més maniobrable. En el cercle, la cua de cada avió individual és protegida per l'avió que hi ha darrere, cosa que dificulta que l'oponent n'assoleixi la cua.

Un avió és designat "líder" del cercle i els altres simplement hi mantenen la formació. El Cercle de Lufbery compta com una maniobra múrria, per la qual cosa alguns pilots hauran de fer un text de maniobra per romandre en formació.

Diàmetre mínim del cercle: veure dibuix. L'anell interior és per a avions monomotor, i l'exterior per a la resta.

Distància mínima entre avions: hi ha d'haver dos hexàgons lliures entre avions en tot moment, però no més de deu.

Cost: tot el moviment

MAN mínima: 1

Canvis d'altitud: opcional, amb modificadors per ascens o descens.

La naturalesa espiral d'aquesta formació pot donar lloc a una paulatina pèrdua d'altitud, i això s'hauria de reflectir en la reducció d'un nivell altitud per cada dos moviments que es mantingui l'espiral.

Maniobres a Bag the Hun – versió 2.0, 23/10/2022