

Advanced Squad Leader



Starter Kit Rulebook

INTRODUZIONE

Benvenuti nell'eccitante mondo di *Advanced Squad Leader* (ASL). ASL è un sistema di gioco che può simulare qualsiasi azione al livello di compagnia in qualunque teatro della seconda guerra mondiale. Il campo di battaglia è rappresentato da mappe geomorfiche sulle quali le unità si muovono e manovrano. Lo *Starter Kit* fornisce al giocatore un facile metodo per apprendere i fondamentali di ASL usando solo le pedine base, delle mappe compatibili con il sistema ASL, degli scenari e delle regole semplificate. La squadra (*Squad*) rappresenta 9-15 uomini a seconda della nazionalità e del tipo. I *Leader* (SMC) rappresentano comandanti storicamente presenti in quella battaglia e rappresentano anche l'autonomia in combattimento delle unità alle quali erano assegnati. A ciascuna squadra ed a ciascun comandante è dato un livello di morale che è segnato sulla sua pedina: più alto è il morale e per più tempo l'unità potrà stare in combattimento. Inoltre più velocemente potrà recuperare da eventuali situazioni avverse. Le armi di supporto (SW) rappresentano armi specifiche ulteriori rispetto alle armi personali già incluse nel valore della forza di fuoco (*Firepower*) dato a ciascuna squadra o mezza squadra. I gruppi di fuoco necessari per attaccare le unità nemiche sono realizzati mettendo insieme il *Firepower* inerente delle singole unità individuali che partecipano e quello delle loro armi di supporto. Dopo aver calcolato il *Firepower* di un attacco si lanciano due dadi e quel risultato, modificato da vari fattori di cui si parlerà in seguito, va confrontato con la colonna corrispondente della *Infantry Fire Table* (IFT) per determinarne il risultato. I risultati possibili variano da nessun effetto (NE), al controllo del morale al nemico per verificare se va in rotta (MC), fino alla eliminazione diretta di una o più unità nemiche (K/KIA). Le unità usano il loro *Firepower* inerente anche in combattimento ravvicinato (*Close Combat*), che di solito è un combattimento tutto per tutto. Ogni scenario rappresenta una battaglia storica che fornisce, sia all'attaccante sia al difensore, un ordine di battaglia completo con unità specifiche ed armi che entrambi devono manovrare e gestire al meglio nel tentativo di raggiungere le condizioni di vittoria indicate nella scheda dello scenario. Le mappe geomorfiche possono essere piazzate in numerosi modi diversi per simulare i variegati campi di battaglia tipici dell'Europa. L'ASL

SK è un gioco completo che introduce i giocatori a regole semplificate di ASL e comprende le squadre, le mezze squadre, i comandanti, le armi supporto, i cannoni, i veicoli, il terreno e le pedine necessarie per giocare gli scenari SK. Le pedine e le mappe sono pienamente compatibili con gli altri prodotti ASL. Lo *Starter Kit* contiene tutte le unità ed i segnalini necessari per giocare gli scenari inclusi nelle scatole. Comunque, essendo ASL un gioco imprevedibile, in circostanze eccezionali potrebbe esserci una penuria di particolari counters. In questo caso i giocatori potranno usare convenzionalmente altri tipi di segnalino oppure dovranno arrangiarsi con quello che hanno. Altro materiale ASL è reperibile nei negozi di wargames o direttamente dalla MMP <http://www.multimanpublishing.com>.

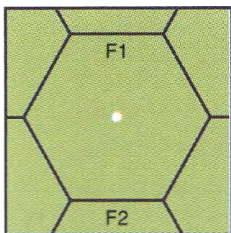
1.0 COMPONENTI DI GIOCO

1.1 Le Mappe:

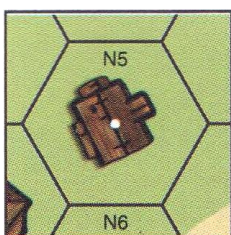
I moduli ASL contengono mappe geomorfiche. Queste rappresentano il campo di battaglia e possono essere collegate da ogni lato, eventualmente insieme ad altre, per formare diversi campi di battaglia. Sopra la mappa si trova una rete di esagoni utilizzata per misurare la distanza. Ogni esagono contiene uno specifico tipo di terreno. Ciascun tipo di terreno ha effetti diversi sul movimento e sul combattimento. Ogni esagono contiene anche le coordinate che indicano la sua localizzazione sulla mappa (es. esagono K2). Indicare il codice della mappa prima delle coordinate (es. yK2 significa esagono K2 della mappa y) fornisce un codice unico per ogni esagono nel sistema. Ogni esagono contiene un punto bianco che segna il centro dell'esagono stesso. Questo punto viene usato per determinare la *Line of Sight* (LOS – visuale). I mezzi esagoni lungo il bordo della mappa sono equivalenti ad esagoni, anche se le coordinate ed il punto bianco al centro potrebbero mancare.

1.1.1 Tipi di terreno:

Questa sezione descrive i vari tipi di terreno che si trovano sulle mappe incluse in questi moduli. Per motivi estetici la simbologia del terreno può estendersi marginalmente al di fuori dell'esagono in un esagono adiacente con terreno di altro tipo, ma la maggior parte degli esagoni sono dominati da un solo tipo di terreno e sono governati dalle regole relative a quel tipo di terreno. Tipicamente il terreno dominante include il punto bianco centrale, ma occasionalmente esagoni non di campo aperto hanno il punto centrale in campo aperto. I vari tipi di terreno hanno costi differenziati per accedervi: i costi di movimento sono espressi in *Movement Factors* (MF - fattori movimento) per la fanteria e in *Movement Points* (MP – punti movimento) per i veicoli. Il terreno può anche bloccare o disturbare (*Hindrance*) la LOS e può fornire copertura modificando gli attacchi con il *Terrain Effect Modifier* (TEM - modificatore del terreno).

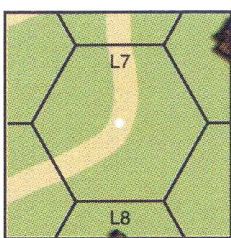


Open Ground: Il campo aperto è un esagono sprovvisto di qualsiasi segno particolare, generalmente riempito in modo uniforme di verde chiaro, come per esempio l'esagono qF1. Il campo aperto non fornisce nessun tipo di ostruzione o *Hindrance* per la LOS e l'unico TEM del campo aperto è il DRM (*Die Roll Modifier* - modificatore per tiro di dado) -1 FFMO (*First Fire Moving in the Open* - primo fuoco su movimento in campo aperto) da applicare contro le unità in movimento. Muovere in un esagono di *Open Ground* costa 1MF alla fanteria, mentre costa 1MP a un *Fully Tracked Vehicle* (veicolo interamente cingolato) e 3MP a un *Armored Car* (autoblindo).



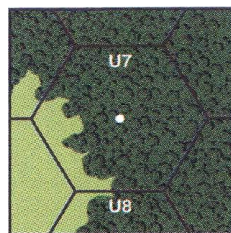
Buildings: Gli edifici rappresentano costruzioni di varie dimensioni. Ogni esagono che contiene una vista dall'alto - grigia o marrone - di un edificio, è un esagono edificio Es. qN5. Se la LOS tra due unità attraversa il disegno dell'edificio l'esagono edificio è un ostacolo per entrambe le unità se sono allo stesso livello dell'edificio. Il disegno dell'edificio è anche un ostacolo alla LOS tra due unità a diversi livelli. Muovere in un esagono di edificio costa 2MF alla Fanteria. Un *Mortar* (mortaiolo) non può fare fuoco da un edificio. Un *Armored Car* non può fare setup o entrare in un edificio. Solo un *Fully Tracked Armored Fighting Vehicle* (AFV) che è *Buttoned Up* (BU - Chiuso) [7.7] può entrare in un edificio spendendo la metà dei suoi totali MP ma dovrà subire una *Bog Check* (controllo impantanamento) [7.6]. Il TEM per un edificio in pietra (grigio) è +3, mentre è +2 per un edificio di legno (marrone).

Il disegno dell'edificio è anche un ostacolo alla LOS tra due unità a diversi livelli. Muovere in un esagono di edificio costa 2MF alla Fanteria. Un *Mortar* (mortaiolo) non può fare fuoco da un edificio. Un *Armored Car* non può fare setup o entrare in un edificio. Solo un *Fully Tracked Armored Fighting Vehicle* (AFV) che è *Buttoned Up* (BU - Chiuso) [7.7] può entrare in un edificio spendendo la metà dei suoi totali MP ma dovrà subire una *Bog Check* (controllo impantanamento) [7.6]. Il TEM per un edificio in pietra (grigio) è +3, mentre è +2 per un edificio di legno (marrone).



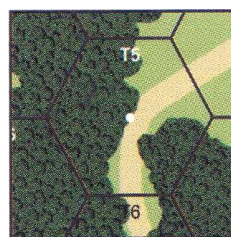
Roads: Le strade rappresentano sia strade asfaltate che sterrate. Una strada rappresentata da una striscia marrone chiara, come quella in rL7, è una strada sterrata, mentre quella rappresentata da una striscia grigia, come sP6, è una superficie asfaltata. Una strada viene considerata sotto ogni aspetto *Open Ground*. Inoltre la fanteria che attraversa durante tutta la sua MPh (*Movement Phase* - fase di movimento), solo lati stradali di esagono, ottiene un bonus di un ulteriore MF (*Road Bonus* - bonus stradale) a meno che non reclaims i vantaggi di protezione di un esagono *Woods-Road*, per il terreno non di *Open Ground* di un esagono *Orchard-Road*, o deve pagare i costi aggiuntivi per il movimento attraverso il fumo [1.2.5]. Attraversare un lato di strada costa ad entrambi i veicoli (*Armored Car* o *Fully Tracked Vehicle*) 1/2MP se *Crew Exposed* (CE) [7.7] o 1MP se *Buttoned Up* (BU) [7.7].

Una strada viene considerata sotto ogni aspetto *Open Ground*. Inoltre la fanteria che attraversa durante tutta la sua MPh (*Movement Phase* - fase di movimento), solo lati stradali di esagono, ottiene un bonus di un ulteriore MF (*Road Bonus* - bonus stradale) a meno che non reclaims i vantaggi di protezione di un esagono *Woods-Road*, per il terreno non di *Open Ground* di un esagono *Orchard-Road*, o deve pagare i costi aggiuntivi per il movimento attraverso il fumo [1.2.5]. Attraversare un lato di strada costa ad entrambi i veicoli (*Armored Car* o *Fully Tracked Vehicle*) 1/2MP se *Crew Exposed* (CE) [7.7] o 1MP se *Buttoned Up* (BU) [7.7].



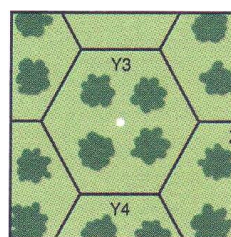
Woods: I boschi rappresentano un'area alberata con un denso sottobosco, come per esempio sU7. Se la LOS tra due unità attraversa il disegno del bosco l'esagono di bosco è un ostacolo per entrambe le unità se sono allo stesso livello del bosco. Il bosco blocca anche la LOS tra due unità a diversi livelli. Entrare in un esagono di bosco costa 2MF alla fanteria. Per entrare in un esagono di bosco un *Armored Car* deve spendere il totale dei suoi MP ed eseguire una *Bog Check* [7.6]. Un *Fully Tracked Vehicle* per entrare in un bosco può scegliere se spendere la metà del totale dei suoi MP ed eseguire una *Bog Check* [7.6]. Un veicolo che spende il totale dei suoi MP per entrare in un bosco può sottrarre 1MP per fermarsi e 1MP per partire. La difficoltà del *Bog Check* DRM dipende anche da quanti MP sono stati spesi per entrare nell'esagono di bosco. Il TEM per un bosco è +1. Il fuoco di un mortaio verso unità di fanteria o veicoli CE in un esagono di bosco riceve un -1 TEM per *Air Bursts*.

Il bosco blocca anche la LOS tra due unità a diversi livelli. Entrare in un esagono di bosco costa 2MF alla fanteria. Per entrare in un esagono di bosco un *Armored Car* deve spendere il totale dei suoi MP ed eseguire una *Bog Check* [7.6]. Un *Fully Tracked Vehicle* per entrare in un bosco può scegliere se spendere la metà del totale dei suoi MP ed eseguire una *Bog Check* [7.6]. Un veicolo che spende il totale dei suoi MP per entrare in un bosco può sottrarre 1MP per fermarsi e 1MP per partire. La difficoltà del *Bog Check* DRM dipende anche da quanti MP sono stati spesi per entrare nell'esagono di bosco. Il TEM per un bosco è +1. Il fuoco di un mortaio verso unità di fanteria o veicoli CE in un esagono di bosco riceve un -1 TEM per *Air Bursts*.



Woods-Road: Una unità in movimento in un esagono strada-bosco, come quello in qT5, non può ricevere il TEM +1 del bosco durante la fase di *Defensive First Fire* (DFF - primo fuoco difensivo) - ed è soggetta a FFMO o interdizione se la LOS non attraversa la parte in verde del bosco e l'unità è entrata nell'esagono usando il costo stradale per il proprio movimento. Altrimenti si applica il normale TEM del bosco; una unità di fanteria può sempre scegliere di usare il costo di movimento bosco e ricevere quindi i benefici risultanti per il TEM dato dal bosco. La strada non blocca la LOS. Un'unità in un esagono di strada-bosco può usare il normale movimento su strada invece che quello nel bosco. Un veicolo in un esagono di strada-bosco è sempre considerato sulla strada.

Una unità in movimento in un esagono strada-bosco, come quello in qT5, non può ricevere il TEM +1 del bosco durante la fase di *Defensive First Fire* (DFF - primo fuoco difensivo) - ed è soggetta a FFMO o interdizione se la LOS non attraversa la parte in verde del bosco e l'unità è entrata nell'esagono usando il costo stradale per il proprio movimento. Altrimenti si applica il normale TEM del bosco; una unità di fanteria può sempre scegliere di usare il costo di movimento bosco e ricevere quindi i benefici risultanti per il TEM dato dal bosco. La strada non blocca la LOS. Un'unità in un esagono di strada-bosco può usare il normale movimento su strada invece che quello nel bosco. Un veicolo in un esagono di strada-bosco è sempre considerato sulla strada.

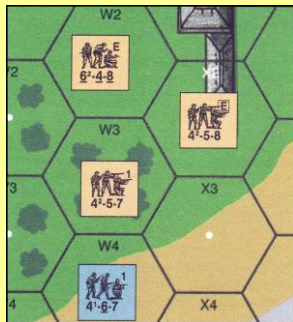


Orchard: Un frutteto rappresenta un'area con alberi diradati e scarsa vegetazione al suolo, come per esempio sY3. Un frutteto riduce la visibilità (LOS) allo stesso livello e quindi aggiunge un DRM di *Hindrance* (ostacolo/disturbo) pari a +1 per ogni esagono di frutteto fra il bersaglio e l'attaccante. Entrare in un frutteto costa 1MF alla fanteria, 3MP ad un *Armored Car* e 1MP ad un *Fully Tracked Vehicle*. Non c'è TEM per un frutteto, ma poiché non è campo aperto, non vi è FFMO e nega l'interdizione.

Un frutteto riduce la visibilità (LOS) allo stesso livello e quindi aggiunge un DRM di *Hindrance* (ostacolo/disturbo) pari a +1 per ogni esagono di frutteto fra il bersaglio e l'attaccante. Entrare in un frutteto costa 1MF alla fanteria, 3MP ad un *Armored Car* e 1MP ad un *Fully Tracked Vehicle*. Non c'è TEM per un frutteto, ma poiché non è campo aperto, non vi è FFMO e nega l'interdizione.

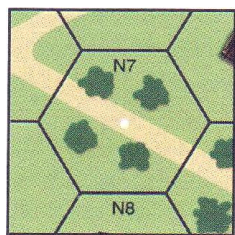
I frutteti sono in stagione e gli alberi hanno le foglie, durante i mesi da aprile a ottobre. Durante questo periodo bloccano la LOS tracciata fra unità a differenti livelli d'altezza. Quando sono fuori stagione (da novembre a marzo cioè i mesi invernali) gli esagoni di

frutteto aggiungono un DRM +1 di *Hindrance* a qualsiasi LOS tracciata fra unità a differenti livelli di altezza. Un esagono di frutteto è considerato terreno inerente [3.2.1] e l'intero esagono compresi i suoi lati ha effetti sulla LOS tracciata attraverso gli esagoni di frutteto.



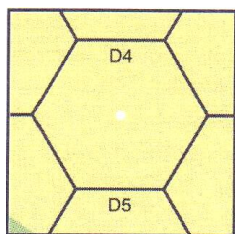
Esempio: I frutteti sono in stagione. L'unità tedesca 4-6-7 è sulla collina situata a livello 1, mentre le unità inglesi sono tutte a livello 0. I frutteti presenti in W3 bloccano la LOS fra la squadra tedesca 4-6-7 situata a livello 1 e le squadre inglesi 6-4-8 (in W2) e 4-5-8 (in X2)

poste a livello 0. Se i frutteti in W3 fossero fuori stagione sarebbero comunque un disturbo alla LOS fornendo un +1 *Hindrance*. Fra la squadra tedesca 4-6-7 e la inglese 4-5-7 (in W3) la LOS è priva di ostacoli indipendentemente dalla stagione (i frutteti possono essere sia in stagione che fuori stagione).



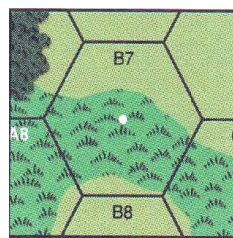
Orchard-Road: Un esagono che contiene sia frutteto che strada come ad es. qN7 viene considerato una strada alberata. Entrare in questi esagoni attraverso un esagono di strada è identico al movimento lungo qualsiasi strada. Su questi esagoni non viene applicata nessuna *Hindrance* se la porzione di LOS tracciata fra chi spara e l'esagono bersaglio non lascia mai i confini del disegno della strada indipendentemente dalle differenze di altezza delle unità.

In questo caso il DRM -1 FFMO viene applicato alla fanteria che usa la strada per muoversi. Per tutti gli altri aspetti gli esagoni frutteto-strada sono identici al frutteto.



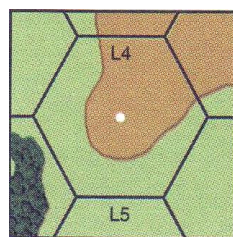
Grain: Mentre è in stagione il grano, come l'esagono qD4, rappresenta un campo coltivato pieno di steli alti e maturi. Il grano riduce la visibilità allo stesso livello aggiungendo un DRM +1 di *Hindrance* per ogni esagono fra il bersaglio ed il tiratore in cui la LOS tracciata incrocia il disegno del grano.

Il grano è in stagione nei mesi da giugno a settembre compresi. Fuori stagione gli esagoni di grano vengono trattati come esagoni di campo aperto. Entrare in un esagono di grano costa 1,5MF alla fanteria, 4MP per gli *Armored Car* e 1MP per i *Fully Tracked Vehicle*. Non c'è un TEM per il grano, ma siccome non è campo aperto (salvo fuori stagione), non si applica FFMO e nega l'interdizione.



Brush: I cespugli rappresentano aree con un denso sottobosco, come per esempio rB7. I cespugli riducono la visibilità allo stesso livello aggiungendo un DRM +1 di *Hindrance* per ogni esagono fra il bersaglio ed il tiratore in cui la LOS tracciata

incrocia il disegno dei cespugli. Non c'è un TEM per i cespugli, ma siccome non è campo aperto, non si applica FFMO e nega l'interdizione. Entrare in un esagono di cespugli costa 2MF alla fanteria, 4MP per gli *Armored Car* e 2MP per i *Fully Tracked Vehicle*.



Hills: Le colline rappresentano terreno elevato con un innalzamento di un livello intero sopra livello terra e qualsiasi terreno posto sulle colline aumenta il livello della sua altezza a partire da quello formato dalle colline. Tutte le colline

sono terreni che bloccano la LOS se sono coinvolte unità che non sono su di esse. Le colline sono rappresentate in varie tonalità di marrone come l'esagono qL4 e per una questione estetica alcuni esagoni potrebbero contenere sia il colore delle colline che quello del livello terra. Gli esagoni, le unità e il terreno (compreso i terreni inerenti) vengono considerate alla stessa altezza del terreno raffigurato contenente il puntino bianco del centro dell'esagono. Un esagono di collina, privo di altri tipi di terreno, è considerato un esagono *Open Ground*, ma FFMO e interdizione non vengono applicati se l'unità che si sta muovendo durante la fase di movimento o di rotta ha diritto al vantaggio in altezza (vedi esempio). Un ostacolo di livello uno (edifici/boschi/frutteti) situato su una collina di livello uno diventa un ostacolo di livello due.

Due unità, che si trovano in esagoni di collina, hanno LOS priva di ostacoli da qualunque terreno se il terreno non è anch'esso sulla collina.

La linea di cresta (*Crest Line*) si forma in ogni esagono dove si incontrano due diversi livelli di altezza come ad esempio in sBB7. Le linee di cresta sono importanti sia per determinare i costi di movimento, sia la pendenza per eventuali ostruzioni alla LOS. Quando la fanteria attraversa la linea di cresta per entrare in un terreno più elevato deve spendere il doppio del COT (*Cost Of Terrain* - costo del terreno) previsto per quel terreno. I veicoli pagano il costo dell'esagono di terreno più 4MP addizionali se attraversano la linea di cresta per entrare in un terreno più elevato o 2MP addizionali se attraversano la linea di cresta da un lato d'esagono di strada. Qualsiasi unità sottoposta a fuoco nemico (tranne che dai mortai) proveniente da un livello d'altezza inferiore ha diritto ad avere un TEM+1 del vantaggio in altezza, sempre che le unità non abbiano diritto a ricevere qualsiasi altro TEM positivo. Inoltre un'unità che ha diritto al TEM +1 del vantaggio in altezza non è soggetta a interdizione o FFMO da attacchi contro i quali è possibile applicare questo TEM. Fa eccezione questo caso: un'unità non ha diritto ad avere il TEM del van-

taggio in altezza durante la Mph o RtpH se attraversando la linea di cresta ed entrando nell'esagono bersaglio si incrocia con la LOS nemica.

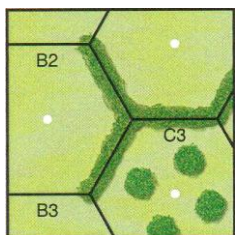
Esempio sul vantaggio in altezza e LOS in collina:



Il tedesco 4-6-7 in E9 può vedere l'americano 6-6-6 privo di *Hindrance* dal grano in F8 anche se un eventuale attacco contro la 6-6-6 da parte della 4-6-7 garantirebbe alla 6-6-6 un TEM +1 del vantaggio in

altezza. Alla 5-3-6 in H7 muoversi in I7 costerebbe 2MF (1MF *Open Ground* raddoppiato per attraversare in salita la linea di cresta). Durante la Mph la 5-3-6 non avrebbe diritto al TEM del vantaggio in altezza da attacchi provenienti dalla 4-6-7 perché nel suo movimento attraversando la linea di cresta incrocierebbe la LOS di chi spara. La 4-6-7 non ha LOS nei confronti della 3-3-7 in I6 e viceversa. Se la 3-3-7 si muovesse da I6 a I7 allora la LOS esisterebbe e quest'ultima avrebbe diritto al TEM vantaggio in altezza da un attacco della 4-6-7. Se la 5-3-6 in H7 volesse muoversi in G7 il costo in MF sarebbe 4MF (la casa COT 2 verrebbe raddoppiato per attraversare in salita la linea di cresta) e sempre che la 5-3-6 *Green* abbia prima dichiarato *Double Time* (movimento di corsa), la 5-3-6 riceverebbe il TEM derivante dalla casa anziché quello del vantaggio in altezza.

[Nota: Le siepi descritte qui sotto sono un tipo di terreno che troviamo nella piccola espansione chiamata *Beyond the Beach* - ASL *Strater Kit Bonus Pack #1*. Le sue regole possono essere applicate a scenari che contengono gli *Hedges*, inoltre inseriscono i concetti del *Wall/Hedge Advantage* che qui è stato chiamato solamente vantaggio siepe.]



Hedges: Ogni lato di esagono contenente una spessa linea verde come pB2-C3 è un lato di siepe. Il disegno del terreno ed il lato dell'esagono stesso (inclusi i vertici) rappresentano la siepe ed influenzano la LOS attraverso di esso.

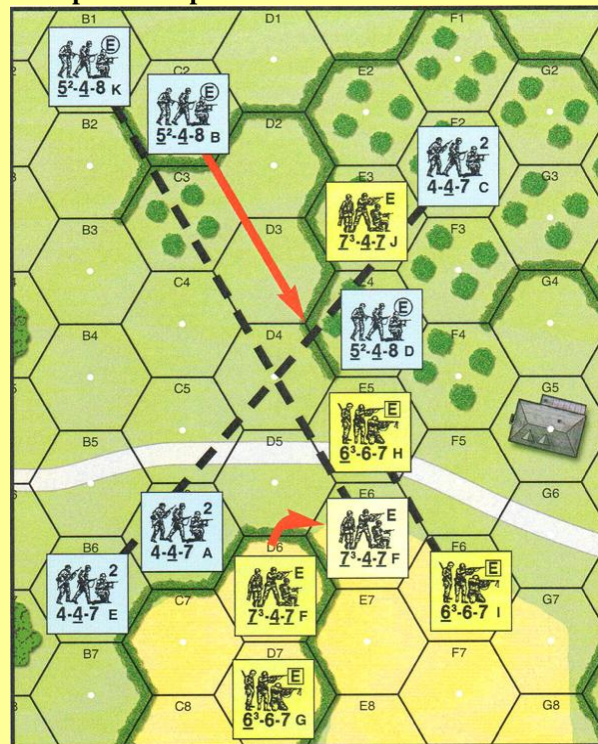
Le siepi sono ostacoli sulla LOS allo stesso livello a meno che il lato d'esagono di siepe sia parte dell'esagono sparante o dell'esagono bersaglio. Una siepe che giace esattamente sull'*Hexspine* (spina dell'esagono) lungo la LOS è un ostacolo solo se l'*Hexspine* dell'esagono di siepe non tocca l'esagono sparante/bersaglio, o se tocca l'*Hexspine* dell'esagono sparante/bersaglio e il vertice opposto dell'*Hexspine* ha siepi in tutti i suoi tre *Hexspine*.

La TEM di una siepe è +1 se il bersaglio è nell'esagono formato da quel lato di esagono o *Hexspine*. La siepe non dà TEM contro attacchi provenienti da cariche e-

splusive (DC - *Demolition Charge*) e mortai, ma nega FFMO e interdizione per i colpi di mortaio. La TEM di siepe non è cumulabile con altre TEM di terreno, ma si può applicare l'*Air Bursts*. Se unità in buon ordine di entrambe le parti sono adiacenti ad un lato di esagono di siepe, solo la parte con il vantaggio-siepe riceve la TEM verso il nemico sul lato opposto e adiacente. La prima unità in buon ordine a condividere un lato di esagono siepe senza unità nemiche in buon ordine sull'altro lato, guadagna il vantaggio-siepe su quel lato di esagono. Le unità mantengono il vantaggio-siepe fino a quando il nemico non ruba il vantaggio-siepe avendo unità in buon ordine a condividere quel lato di esagono senza unità nemiche dall'altra parte.

Il costo per la fanteria per entrare in un esagono attraverso un lato di siepe è di 1MF oltre al normale costo del terreno in cui si muove. Il costo per un *Fully Tracked Vehicle* per entrare in un esagono attraverso un lato di siepe è di 1MP oltre al normale costo del terreno in cui si muove. Il costo per gli *Armored Car* per entrare in un esagono attraverso un lato di siepe è di 1MP oltre al normale costo del terreno in cui si muove e deve eseguire un *Bog Check*. L'*Armored Car* che fallisce il *Bog Check* nell'attraversare un lato di siepe è immobilizzato nell'esagono che stava lasciando.

Esempi sulle siepi:



Il grano è in stagione e la squadra americana F era adiacente alla siepe prima della squadra tedesca A.

Esempio sul movimento:

La squadra americana F spende 2MF se entra in D5, 2.5MF se entra in E6 (1 più COT).

Esempio sulla LOS:

Generalmente si può vedere oltre il lato esagono di siepe ma non oltre l'esagono contenente il lato di siepe. La squadra tedesca E può vedere la squadra tedesca D ma non può vedere la squadra tedesca C. Questo perché la LOS viene tracciata lungo il lato dell'esagono, ma non può essere tracciata attraverso l'esagono. La squadra tedesca B può vedere la squadra americana H, ma non la squadra americana I. Se la squadra americana F muove in E6 la squadra tedesca K non potrebbe vederla (anche se traccia lungo l'Hexspine B2/C2) a causa dei lati C2/C3 e B2/C3.

Esempi di fuoco:

La squadra tedesca B riceve +1TEM dalla siepe se è il bersaglio della squadra americana J.

La squadra tedesca B riceve +1TEM dalla siepe e +1 *Hindrance* dal frutteto in C3 e E4 se è il bersaglio della squadra americana H. Questo è reciproco se la squadra tedesca B spara all'americana H.

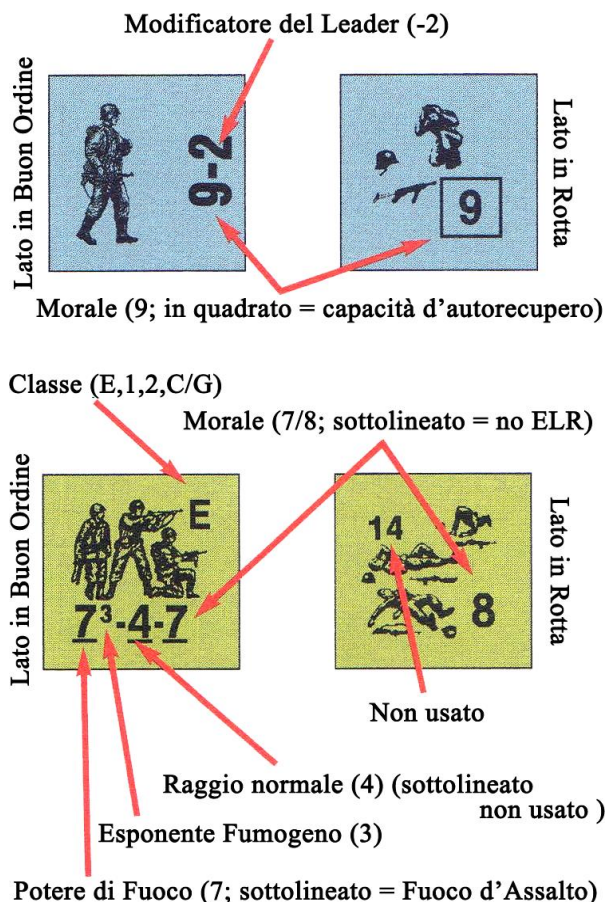
Se la squadra americana F avesse un mortaio, la squadra tedesca E non riceverebbe la TEM della siepe se fosse bersaglio del mortaio, ma riceverebbe la TEM della siepe se bersaglio del FP inerente della stessa squadra americana F.

Se la squadra tedesca A muovesse in B6 e fosse il bersaglio del mortaio della squadra americana F, non riceverebbe TEM di siepe ma non subirebbe FFMO.

Esempio vantaggio siepe:

La squadra tedesca A riceve +1TEM di siepe se è il bersaglio della squadra americana G e +1 *Hindrance* per C7 o D6 (non per entrambi). La squadra tedesca A non riceve +1 TEM di siepe se è il bersaglio della squadra americana F in quanto gli americani erano adiacenti alla siepe per primi. La squadra americana F ha il vantaggio siepe verso la squadra tedesca A. Se la squadra tedesca E muove in C6 non riceverà il +1 TEM della siepe, se viene attaccata dalla squadra americana F, e subirà FFMO per questo attacco. Se le squadre americane F e G formano un *FireGroup* (FG – gruppo di fuoco) la squadra tedesca A riceverebbe il +1 TEM di siepe per questo attacco.

Se la squadra americana E dovesse andare in rotta il vantaggio siepe passerebbe immediatamente in mano alla squadra tedesca A. Se la squadra americana G muovesse in D6 non riceverebbe il +1TEM di siepe se attaccata dalla squadra tedesca A.



1.2 Le pedine:

Vi sono cinque tipi di pedine usate in questo gioco: pedine informative, di personale, armi di supporto (*Support Weapons - SW*), artiglieria (*Gun - cannoni*) e veicoli. Le pedine informative sono usate da entrambe le parti e sono in genere aiuti per la memoria. Includono pedine come *Prep Fire*, *First Fire*, *Pin*, *DM*, *Smoke* ed equipaggio esposto (*CE*). Le pedine informative saranno descritte più avanti, durante la spiegazione delle varie fasi di gioco. Le pedine di personale sono di due tipi principali: Leader (*SMC - Single Man Counters*), squadre e mezza squadre (*MMC - Multi Man Counters*).

1.2.1 Single-Man Counters (SMC):

Gli SMC (o Leader) sono unità di elite. La pedina ha il disegno di una sola persona e rappresenta un singolo uomo. I Leader hanno due numeri che rappresentano il morale del Leader (il numero in basso) e la sua capacità di comando (modificatore del Leader - *Leadership DRM*) che è il numero in alto. Quest'ultimo è espresso con un numero negativo, zero o occasionalmente un +1. Un Leader *UnBroken* (cioè non demoralizzato o breccato) e *Unpinned* (cioè non bloccato da fuoco nemico o pinnato) può usare la sua *Leadership DRM* per modificare le prestazioni di altra fanteria nella stessa locazione. Più *Leadership DRM* non sono cumulabili. Un Leader può tentare una sola azione per fase di gioco, ma può usare la sua *Leadership DRM* (anche se zero o +1) più di una volta nella stessa fase, solamente nel tentativo di recuperare più unità durante la RPh, nel

dirigere attacchi che mantengono la ROF (ROF – fuoco multiplo) o di *Defensive Fire* (fuoco difensivo) e nell'assistere le unità presenti nella stessa locazione nei loro *Moral Check* (MC – verifiche del morale).

1.2.2 Multi-Man Counters (MMC):

Le MMC sono pedine con disegni di due o tre uomini. Vi sono tre tipi di MMC usate in questo gioco: squadra, mezza squadra (HS) e equipaggio (*Crew*). Una squadra ha un disegno con tre uomini, una mezza squadra ne ha due, l'equipaggio ha due uomini in ginocchio. L'equipaggio è sempre un'unità di elite. Squadre e mezza squadre sono definite : elite (E), prima linea (1), seconda linea (2), inesperti (*Green* – G) o coscritti (C), come indicato nell'angolo in alto a destra sulla pedina. Due mezza squadre equivalgono ad una squadra.

Ogni MMC è caratterizzato da 3 numeri che ne identificano la forza e le capacità nel gioco. Il primo numero a sinistra è la potenza di fuoco (FP – *Firepower*) che l'unità può usare, prima di qualsiasi modificatore. Il secondo numero (quello al centro) rappresenta il raggio (*Range*) ovvero il numero massimo di esagoni entro il quale l'unità può applicare il suo pieno FP. Il terzo numero a destra è il morale, ovvero un indicatore della capacità dell'unità di subire attacchi prima di demoralizzarsi (diventare *Broken*). Alcune unità hanno anche un esponente fumogeno (*Smoke Exponent*) indicato da un numero in esponente alla cifra del FP per indicare che possono cercare di piazzare granate fumogene.

1.2.3 Broken Side:

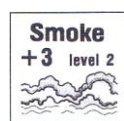
Il lato posteriore di ogni SMC e di ogni MMC è il suo lato in rotta (*Broken* o demoralizzato). Il numero in basso a destra è il *Broken Morale Level* (livello di morale in stato demoralizzato). Se il numero si trova all'interno di un quadrato quella unità è capace di recuperare il proprio morale da sola (*Self Rally* – auto recupero).

1.2.4 Support Weapons (SW):

Queste pedine da 1/2" rappresentano armi che devono essere maneggiate da MMC o SMC per essere usate (vedere sezione 4). Queste includono mitragliatrici (*Machine Guns* – MG), lanciafiamme (*Flamethrowers* – FT), cariche esplosive (*Demolition Charges* – DC) mortai leggeri (*Light Mortars*) e *Light Anti-Tanks Weapon* (LATW). Queste SW sono possedute dall'unità che si trova subito sotto la pedina dell'arma (*in stack* sotto la SW). Una SW deve essere posseduta da un'unità per poter essere utilizzata o mossa. Le SW hanno un peso (espresso in *Portage Points* – PP) riportato sulla pedina. Le SW hanno un raggio ed una potenza di fuoco da utilizzare come quella delle unità di fanteria (MMC). Alcune SW possono guastarsi (es. le MG), in tal caso vengono girate (sul lato *Broken*) ad evidenziare il loro stato di malfunzionamento. Il numero di riparazione è indicato nell'angolo in alto a sinistra. Il numero 6 in basso a destra indica che la pedina va rimossa (l'arma non è più riparabile) se il tiro del dado di riparazione originale è un 6.

1.2.4.1 Rate of Fire (ROF):

Alcune armi possono sparare più di una volta (ROF – frequenza di fuoco) e questo viene indicato da un numero racchiuso in un quadrato. Se il lancio del dado colorato in un DR (DR - lancio di due dadi) in attacco di una SW, di un *Gun* o dell'armamento principale di un veicolo è minore o uguale alla ROF (e sempre che chi la possiede non sia nella condizione *pinned*), la SW, il *Gun* o l'armamento principale del veicolo può sparare ancora in quella fase fino a che la ROF non viene superata dal tiro del dado colorato o la MMC che l'utilizza è marcata con *Final Fire* (fuoco finale). La normale ROF indicata su una pedina può essere ridotta in seguito ad alcune circostanze indicate sulla QRDC (*Quick Reference Data Card*- scheda riassuntiva). Vedere anche le regole sull'*Area Target Type* [3.2.4].



1.2.5 Smoke:

Le pedine di fumogeno da 1/2" vengono piazzate dalla fanteria durante la Mph [vedi 3.3] e vengono rimosse alla fine della MPh. Le pedine di fumogeno da 5/8" vengono piazzate dall'artiglieria (*Ordnance*) all'inizio della PFPh o DFPh mettendo a segno un colpo in *Area Target Type* (ATT) e durano più a lungo. Anche i veicoli possono piazzare fumo durante la MPh [7.5]. Se sparato durante la PFph verrà piazzata una pedina +3 *Full Smoke* o +2 *White Phosphorus* (WP); se sparato durante MPh o la DFph piazzare una pedina +2 *Dispersed Smoke* (+1 se WP). All'inizio della successiva PFph del giocatore che ha piazzato il fumo, le pedine *Dispersed Smoke* verranno rimosse mentre le pedine *Full Smoke* verranno girate dalla parte *Dispersed Smoke*. Il fumo è un ostacolo inerente (*Hindrance*) alla LOS; qualsiasi fuoco sparato all'interno o attraverso un esagono con una pedina di fumo è soggetto a un DRM (+3/+2/+1 a seconda del tipo di fumogeno) per ogni esagono. Inoltre se il fuoco è tracciato fuori da un esagono di fumo si aggiunge un ulteriore DRM +1. Qualsiasi movimento durante la MPh/RtPh in entrata (ma non in uscita) ad un esagono contenente fumo costa 1MF/MP supplementare.



1.2.6 Guns:

Qualsiasi arma di artiglieria non veicolare raffigurata su pedine da 5/8" viene considerato *Gun* [vedi 6.0]. Un *Gun* deve essere maneggiato da un equipaggio (*Infantry Crew*) per non incorrere in una penalità +2 per l'uso da parte di personale non qualificato. I *Gun* vengono trasferiti, posseduti, recuperati e distrutti come se fossero delle SW [vedi 4.0]. Esistono 5 tipi di *Gun*, ciascun tipo viene indicato sulla pedina con una sigla: MTR=*Mortar*, AT=*Anti-Tank Gun*, INF=*Infantry Howitzer*, ART=*Artillery* e AA=*Anti-Aircraft Gun*. Ad ogni modo queste classificazioni non devono essere prese alla lettera. Un AT può liberamente sparare alla fanteria etc. Il fronte della pedina del *Gun* ci indica il calibro (in mm), il *Target Size* (dimensione del bersaglio) [6.7], il *Manhandling Number* [6.5], la ROF (se prevista), l'*Infantry Firepower Equivalence* [IFE - 6.8] e se è in grado di ruotare la canna a 360° [3.2.4]. Alcuni *Gun* hanno la

possibilità di fare *Quick Set Up* (indicato sul retro con la sigla QSU) e quindi possono essere spostati a mano (*Manhandling*). Altri invece non hanno la possibilità di muoversi durante gli scenari SK perché per farlo avrebbero bisogno di essere trainati da un mezzo (indicato con *Limbered* sul retro). Solo gli *Small Target Gun* e gli AT/INF che non siano *Large Gun* possono essere piazzati dentro gli edifici.



1.2.7 Vehicles:

Tutti i veicoli [7.0] sono rappresentati con pedine da 5/8". ASL-SK contiene due tipi di *Armored Fighting Vehicles* (AFV). Un *Armored Car* (autoblinda) è riconoscibile da un cerchio bianco come sfondo dietro al numero dei MP. Un *Fully Tracked Vehicle* (interamente cingolato – es. *Tanks*, *Tankettes*, *Assault Guns*, etc.) è riconoscibile da un ovale bianco come sfondo dietro al numero dei MP. Il fronte della pedina del veicolo ci indica il tipo di armamento principale (MA – *Main Armament*), la sua pressione al suolo (*Ground Pressure*), la ROF (se prevista), la dimensione del bersaglio (*Target Size*), la corazzatura (AF – *Armor Factors*), il tipo di torretta (*Turret Type*) e la sua mitragliatrice veicolare (*Vehicular Machine Guns*).

1.3 Scenari:

Ogni partita inizia con la scheda scenario che descrive le informazioni ed i componenti necessari per giocare la partita: la/le mappe di gioco, le unità, le armi (con la quantità di ciascuna indicata sotto la sua immagine), dove le unità devono posizionarsi o entrare in gioco, la durata della partita, le condizioni di vittoria, la situazione storica e le regole speciali (SSR – *Special Scenario Rules*) necessarie per giocarlo. Si noti che quando una mappa specifica è identificata per le condizioni di vittoria o come la sola mappa su cui le unità possono posizionarsi durante il setup, i mezzi esagoni di tale mappa che si accoppiano con i mezzi esagoni di un'altra non si qualificano per le condizioni di vittoria o di setup.

1.4 Dadi:

In ASL si utilizzano due dadi a 6 facce uno bianco e uno colorato. Quando è richiesto un DR (maiuscolo) significa che bisogna tirare entrambi i dadi, se invece è richiesto un dr (minuscolo) si deve tirare solo un dado. Il dado colorato viene anche utilizzato per determinare ROF, *Backblast* (ritorno di fiamma), *Vehicular Hit Location* (locazione del colpo al veicolo) e *Bog removal* (rimozione dell'immobilizzazione).

2.0 DEFINIZIONI

[ndt. Ho deciso di lasciare la dicitura originale in inglese (come in gran parte della traduzione) così, in caso di dubbi, si può consultare con maggior facilità e precisione il regolamento originale in inglese]

A#: Numero di esaurimento delle munizioni APCR

AAMG: *Anti Aircraft Machine Gun* (MG antiaerea); bisogna essere CE per poterla usare, il suo raggio è di 8 esagoni.

AC: *Armored Car* (autoblinda): riconoscibile dal cerchio bianco come sfondo sotto i suoi MP.

Aquired Target – (bersaglio acquisito): un DRM per colpire di -1 o -2 guadagnato dall'armamento principale veicolare, *Gun* o mortai che sparano consecutivamente allo stesso bersaglio. ITT e VTT usano le pedine di acquisizione da 1/2", mentre ATT usa le pedine di acquisizione da 5/8". [6.10 & 6.11].

AF: *Armor Factor* [7.1] (fattore armatura).

AFPh: *Advancing Fire Phase* [3.5] (fase di fuoco avanzato).

AFV: *Armored Fighting Vehicle*; un qualunque veicolo con AF (*Armor Factor* - fattore armatura).

Air Burst: fuoco di mortaio contro fanteria o equipaggi CE nei boschi; ricevono un TEM -1 invece del normale TEM+1 [1.1.1]

AP: *Armor Piercing* (proiettili penetranti) [6.2]. Possono essere usati solo in VTT o ITT (con efficacia ridotta), ma non possono essere usati in ATT.

APCR: *Armor Piercing Composite Rigid*; un proiettile penetrante composito di fabbricazione tedesca.

APDS: *Armor Piercing Discarding Sabot*; un proiettile penetrante composito di fabbricazione inglese.

Aph: *Advance Phase* [3.7] (fase di avanzata)

Area Fire: Il potere di fuoco di un attacco (non d'artiglieria) di un'unità è dimezzato in tutti i casi in cui si usa l'*Area Fire* [3.2.2, 3.2.3, 3.3.3, 3.5 e 4.1]

Area Target Type (ATT): (tipo bersaglio area) Uno dei tre tipi di bersaglio generale usato dall'artiglieria. Deve essere usato con i mortai e ogniquale volta l'artiglieria spara *Smoke*. Non può essere usato da LATW o quando si sparano munizioni diverse da HE o *Smoke/WP* [3.2.4].

Aspect: Ubicazione di un colpo su di un veicolo; diviso tra: *Turret* (torretta) e *Hull* (scafo) e come *Front* (fronte), *Side* (lato) o *Rear* (retro) [3.2.4.7.1].

Assault Fire: (fuoco d'assalto) Un attacco nella AFPh disponibile alle MMC che hanno il loro FP sottolineato [3.5].

Assault Movement: (movimento d'assalto) Un particolare movimento della fanteria durante la MPh [3.3].

ATR: *Anty-Tank Rifle* [4.4.4] (fucile anticarro).

ATTACKER: (ATTACCANTE) Il giocatore che sta attualmente giocando il proprio turno di gioco.

B#: Numero di malfunzionamento di una *Weapon* o *Vehicle MA* (armi e MA sono riparabili) [4.0/6.12].

Backblast: Una condizione di fuoco con un BAZ, PSK o PF all'interno degli edifici [4.4.3].

BAZ: *Bazooka, Light Anti-Tank Weapon* - LATW [4.4.1] americana (arma leggera anticarro).

Blind Hex: (esagono cieco) Un esagono che non può essere visto a causa di ostacoli alla LOS.

BMG: *Bow MG* - una MG montata sullo scafo di un veicolo, il suo raggio è di 8 esagoni.

Bog: (impantanato) Un'immobilizzazione temporanea di un veicolo per il fallimento del *Bog Check* causato da restrizioni ambientali o del terreno [7.6].

Bounding Fire: Fuoco di un veicolo nella AFPh dopo aver mosso all'interno di un nuovo esagono [3.3.2.2].

Bounding First Fire: Fuoco di un veicolo durante la sua MPh, prima o dopo aver mosso [3.3.2.2].

BU: *Buttoned Up* (chiuso) [7.7].

Casualty Reduction: Un risultato del combattimento che elimina una HS, *Crew*, ferisce un SMC e riduce una squadra in una HS [3.2.3].

CA: *Covered Arc* (arco coperto), la direzione del *Gun* è davanti al disegno della canna [3.2.4].

CC: *Close Combat* (combattimento ravvicinato) [3.8].

CCPh: *Close Combat Phase* (fase di combattimento ravvicinato) [3.8].

CCT: *Close Combat Table* (tabella di combattimento ravvicinato).

CCV: *Close Combat Value* (valore di combattimento ravvicinato).

CE: *Crew Exposed* (equipaggio esposto).

Center Hex Dot: (punto di centro esagono) Il punto bianco al centro dell'esagono che serve per determinare la LOS [1.1].

CH: *Critical Hit* (colpo critico) [6.1].

Close Combat Reaction Fire: Conosciuto anche come *CC Reaction Fire* (fuoco di reazione in combattimento ravvicinato), questo è una forma di *Defensive First Fire* (primo fuoco difensivo) disponibile alla fanteria nello stesso esagono con un AFV nemico [3.3.4].

CMG: *Coaxial MG* (MG coassiale), un MG montata sulla torretta di un veicolo in grado di sparare solo all'interno del TCA, il suo raggio è di 12 esagoni.

COT: *Cost of Terrain* (costo del terreno); il costo in MF/MP per entrare in esagoni di un certo tipo. Il costo effettivo può essere più alto (es. attraversando una linea di cresta verso un'elevazione superiore).

Cowering: Penalità per le MMC quando tirano dadi doppi sulla IFT attaccando senza la direzione del Leader [3.2.2] Non si applica all'artiglieria, IFE o a qualunque attacco veicolare.

Controllo: Un MMC in buon ordine guadagna il controllo di un esagono o edificio se lo occupa senza la presenza del nemico. Questo è spesso richiesto per la determinazione della vittoria. Non tutti gli esagoni di edificio devono essere occupati per controllare l'edificio, se non vi sono unità nemiche nell'edificio nel momento in cui l'unità amica entra nell'edificio. Un AFV controlla l'esagono che occupa attualmente se l'esagono è privo di unità nemiche in buon ordine; il controllo ritorna immediatamente alla sua condizione precedente, quando la AFV lascia la posizione.

CX: *Counter Exhausted* (esausto); lo stato di un unità dopo aver dichiarato *Double Time* (corsa) [3.3] o per usare tutti i suoi MF nella AFPh [3.7].

D#: Numero di esaurimento delle munizioni APDS.

DC: *Demolition Charges* (carica da demolizione) [4.3].

DEFENDER: (DIFENSORE) Il giocatore che non sta attualmente giocando il proprio turno di gioco.

DFPh: *Defensive Fire Phase* [3.4] (fase di fuoco difensivo).

DFV - Defensive First Fire: (primo fuoco difensivo) fuoco diretto ad unità nemiche che muovono durante la MPh [3.3.3].

Direct Hit: (colpo diretto) – Un risultato di KIA/K sulla IFT di un DR finale (prima di applicare il *Gunshield DRM*) dopo un colpo d'artiglieria contro un *Gun* [6.7].

DM: *Desperation Morale* (morale disperato); un +4 DRM durante un tentativo di recupero nella RPh [3.1, 3.2.3, & 3.6].

dr: *die roll*; il tiro di un dado singolo [1.4].

DR: *dice roll*; il tiro di due dadi [1.4].

drm/DRM: *die roll modifier / Dice Roll Modifier*; un aggiustamento matematico positivo o negativo al tiro originale di dado o tiro di dadi.

Depletion Numbers: Un numero sul retro delle pedine d'artiglieria o di un veicolo che rappresenta la disponibilità di munizioni speciali [6.2].

Double Time: (corsa) Un'unità di fanteria non CX può aggiungere 2MF durante la MPh diventando CX [3.3].

Emplaced Gun: (*Gun* piazzato) Un *Gun* che non è stato piazzato su una strada asfaltata e non ha mosso riceve +2 *Emplacement* (piazzamento) TEM [6.3].

FFMO: *First Fire Movement in Open Ground* (primo fuoco per movimento in open ground); un -1 DRM contro la fanteria in movimento in terreno aperto; non si applica se c'è *Hindrance* (ostacolo) alla LOS [3.3.1].

FFNAM: *First Fire Non Assault Movement*; (primo fuoco su fanteria non in movimento di assalto); un -1 DRM contro la fanteria a condizione che il bersaglio non utilizzi movimento d'assalto [3.3.1].

FG: *Fire Group* (gruppo di fuoco) due o più unità e/o MG/ATR che si combinano per effettuare un singolo attacco [3.2]. L'artiglieria non può combinarsi. MG/IFE montate su veicoli (*Vehicle's MG/IFE*) non possono combinarsi con altre unità.

FP: *Firepower* (potenza di fuoco) la forza con cui un unità (o FG) attacca [1.2.2]

FPF: *Final Protective Fire* (fuoco finale protettivo) una opzione disponibile ad una unità di fanteria del difensore già segnata come *Final Fire* e che desidera sparare ad una unità che muove adiacente durante la MPh [3.3.3].

FT: *Flamethrower* (lanciafiamme) [4.2].

Fully Tracked: (interamente cingolato) Un veicolo identificabile da un ovale bianco come sfondo sotto il numero dei suoi MP.

Good Order: un'unità di fanteria che non è né *Broken* (in rotta) né marcata con una pedina *Melee* (mischia). Un veicolo che non è né *Shocked* (inclusi UK - *Unconfirmed Kill*) né *Stunned*.

Ground Pressure: (pressione al suolo) un DRM applicabile ai *Bog Checks* [7.6].

Gun: Qualunque arma non veicolare su pedine da 5/8" [1.2.6 & 6.0].

Gunshield: Protezione (usualmente +2DRM sulla IFT). Disponibile (a volte) all'equipaggio che utilizza un AT o INF *Gun* [6.6].

H: la designazione sulle pedine di HEAT.

HEAT: *High Explosive Anti-Tank* (alto esplosivo anti-carro); usati da BAZ, PF, PSK e PIAT e come munizioni speciali di alcuni *Guns* [4.4 e 6.2].

HE: *High Explosive* (alto esplosivo) [6.2]; munizione di default per l'artiglieria quando usa ITT e ATT. Può anche essere usata in VTT con la propria tabella *To Kill* (TK).

Hazardous Movement : (movimento azzardato) Un tipo di movimento usato dalle unità quando spingono un *Gun* [6.5].

Height Advantage: (vantaggio in altezza) un +1 TEM di protezione alle unità che si trovano ad un'altitudine maggiore [1.1.1].

Hindrance: (ostacolo/disturbo) Alcuni tipi di terreno (*Orchard, Grain, Brush*), nonché veicoli/relitti che non sono bersagli in movimento e fumo non sono sufficienti a bloccare completamente linea di vista (LOS). Questi sono ostacoli di disturbo alla LOS e ostacolano il fuoco allo stesso livello tracciato attraverso di essi (non in) ma non la bloccano completamente. Ogni *Hindrance* (ostacolo) aggiunge un +1 DRM sui DR di risoluzione sulla IFT o al *To Hit DR* per ogni esagono tracciato attraverso di essi.

HIP: *Hidden Initial Placement* (piazzamento iniziale nascosto) dei *Guns* [6.4].

Hit: (colpo a segno) L'artiglieria deve mettere a segno un colpo (attraverso la procedura *To Hit* [3.2.4]) prima di poter risolvere l'attacco sulla IFT o sulla *tabella To Kill*.

HS: *Half Squad* (mezza squadra).

Inexperienced: MMC *Green* (inesperti) non in *Stack* (impilati) con un Leader in *Good Order* e MMC *Conscript* (coscritte), soffrono di penalità da inesperienza: hanno solo 3MF, B# e X# ridotti di 1, *Cowering* di due colonne invece di 1, +1 DRM in caso di *Ambush* [5.4].

IFE: *Infantry Firepower Equivalent* (equivalente del fuoco di fanteria).

IFT: *Infantry Firepower Table* (tabella potenza di fuoco della fanteria).

Immobilized: Qualsiasi veicolo che è abbandonato, *Bogged, Immobilized, Shocked, o Stunned*.

Immobilized: Un veicolo che, a causa degli effetti combattimento (tra cui *Shock* o *Stun*), gli effetti del *Bog*, o l'affidabilità meccanica non può cambiare esagono, girare la sua VCA o ripartire.

Infantry: (fanteria) Tutti gli SMC e MMC.

Infantry Target Type (ITT): (tipo bersaglio fanteria); Uno dei tre tipi di bersaglio generale usato dall'artiglieria. Non è disponibile per mortai o LATW. Sono ammessi tutti i tipi di munizioni diverse da *Smoke/WP* [3.2.4].

Inherent Terrain: (terreno inerente) sulle mappe alcune rappresentazioni grafiche di terreno (*Orchard*) e pedine (*Smoke*) implicano che l'intero esagono, inclusi i bordi, ha le caratteristiche di quel terreno. Una LOS che entra in quell'esagono, anche se tracciata lungo un bordo, è influenzata dall'*Inherent Terrain* [3.2.1].

IPC: *Inherent Portage Capacity* (capacità inerente di trasporto). Il peso che una unità può trasportare [4.0].

Intensive Fire: (fuoco intensivo) Dopo aver perso la ROF un *Gun* o il MA di un veicolo può fare un attacco finale [3.2.4], ma aggiunge un TH +2 DRM e abbassa il B # di 2 [6.12].

Interdiction: (interdizione) Un NMC che subisce una unità che muove in rotta, senza usare *Low Crawl* ed attraverso un esagono di *Open Ground* in LOS e raggio normale di un'unità nemica, che in caso di un ipotetico attacco, è in grado di applicare FFMO [3.6].

Known Enemy Unit: (unità nemica nota): una unità nemica verso cui l'unità amica ha attualmente LOS.

LATW: *Light Anti-Tank Weapon* (arma leggera anti-carro); un tipo di SW non-MG, BAZ, PSK, PF, ATR, PIAT.

LLMC: *Leader Loss Morale Check*; (verifica del morale da perdita di un Leader) un MC addizionale causato, ogni volta, dalla perdita di un Leader con un morale maggiore di quello delle unità con cui è in *Stack* [3.2.3].

LLTC: *Leader Loss Task Check*; un PTC addizionale causato demoralizzazione un Leader con un morale maggiore di quello delle unità con cui è in *Stack* [3.2.3].

LOS: *Line of Sight* (linea di vista) [3.2.1].

Low Crawl: (strisciare) un movimento in rotta di un esagono durante la RtPh per evitare l'interdizione [3.6].

M#: *Manhandling number*; (numero di movimentazione a mano) un DR richiesto quando si tenta di spostare un *Gun* [6.5].

MA: *Main Armament of a vehicle* [7.2]. (armamento principale del veicolo) Questo è considerato artiglieria meno che non sia un MG/IFE che spara sulla IFT.

Mandatory Fire Group: (FG obbligatorio) fanteria e MG nello stesso esagono che il desiderano fare fuoco contro lo stesso bersaglio, in movimento o in *Stack*, (durante la stessa fase di gioco) devono sparare come un FG (gruppo di fuoco) piuttosto che separatamente [3.2.2]. L'artiglieria non può fare FG. MG/IFE di un veicolo devono anch'essi fare FG se sparano sullo stesso bersaglio.

Melee: (mischia) la condizione in cui si trovano unità opposte nello stesso esagono a seguito di un attacco *Close Combat* [3.8].

MF: *Movement Factor* (fattore di movimento); una misura della capacità di movimento per le unità di fanteria [3.3].

MG: *Machine Gun* (mitragliatrice); un tipo di SW designata come *Light* (LMG - leggera), *Medium* (MMG - media) e *Heavy* (HMG - pesante) [4.1]. I veicoli possono essere equipaggiati con MG.

Mired: (bloccato) Una forma più grave di *Bog* [7.6].

MMC: *Multi-Man Counter* [1.2.2]; *Squad* (squadra), *Halfsquad* (½ squadra), o *Infantry Crew* (equipaggio di fanteria).

Mobile: un veicolo in *Good Order* che non è né impantanato né immobilizzato.

Mortars: (mortai) Un'arma d'artiglieria a fuoco indiretto che deve utilizzare ATT (*Area Target Type*) . *Light Mortars* (mortai leggeri 60mm o meno) sono SW e possono essere utilizzati dalla fanteria, mentre tutti gli altri mortai sono considerati *Gun* e devono essere utilizzati da un *Infantry Crew* per sparare senza penalità [4.5/6.9].

Motion Fire: (fuoco in movimento) fuoco da un veicolo che non sia fermo o mentre è ancora in movimento. La potenza di fuoco di MG/IFE di un tale veicolo è dimezzata mentre è ancora in movimento. Inoltre ci sono penalità su alcuni TH [3.3.2.2].

Motion Status: (stato di Moto) Un veicolo mobile che, durante la fase movimento, ha usato tutti i suoi MP senza spendere 1MP per fermarsi.

Motion Status Attempt: (tentativo di stato di moto) il tentativo di un veicolo, durante la MPh avversaria, di guadagnare lo stato di moto o cambiare VCA [3.3.2.1].

Moving Target: (bersaglio in movimento) Un veicolo/reliitto che durante il turno di giocatore corrente è entrato in un nuovo esagono o è correntemente in movimento o ha iniziato in movimento la sua Mph.

MP: *Movement Point*; (punti movimento) una misura della capacità di movimento dei veicoli [3.3.2].

MPh: *Movement Phase*; (fase di movimento) [3.3].

NMC: *Normal Morale Check*; (verifica normale del morale); richiede un DR inferiore o uguale all'attuale livello di morale, altrimenti l'unità diventa Broken. I *Leadership* DRM possono essere applicati [3.2.1].

NT: (*Non-Turreted weapon*) Le armi senza torretta includono tutti i *Gun* ad eccezione di quelli che hanno capacità di rotazione a 360°[3.2.4]. Sono anche inclusi i veicoli con MA senza torretta.

Near Miss: Ogni colpo contro un *Gun* che non è un KIA/K prima di qualsiasi dell'applicazione dei modificatori di *Gunshield* [6.7].

Non-Qualified Use: (uso non qualificato) L'uso di un *Gun* da parte di un'unità diversa da un *Crew* [1.2.6], aggiunge un +2 TH DRM e abbassa B# di 2 [6.12].

Non Stopped: (non fermo) un veicolo che durante la MPh, non ha speso 1MP per fermarsi dal suo ultimo MP speso per partire. [3.3.2].

OB: *Order of Battle* (ordine di battaglia) Le forze che compongono una parte in qualsiasi scenario, così come è definito scheda dello scenario.

Ordnance: (Artiglieria) Un *Gun*, SW (mortaiolo/LATW) o il MA di un veicolo che deve ottenere un successo attraverso la procedura *To Hit* prima di risolvere uno attacco, sulla IFT se contro la fanteria [6-0], o eseguire una procedura *To Kill* se contro un veicolo [7.9].

PAATC: *Pre-AFV Advance/Attack Task Check*. [3.7] (controllo pre-avanzata/attacco contro un AFV) Un controllo PTC che un'unità di fanteria deve eseguire per poter avanzare in un esagono occupato da un AFV nemico.

PBF: *Point Blank Fire*; (fuoco ravvicinato) fuoco contro un bersaglio in un esagono adiacente. La potenza di fuoco totale è il doppio della normale potenza di fuoco [3.2.2].

PF: *Panzerfaust*; [4.4.2] un SW potenzialmente inerente in ogni unità tedesca dall'ottobre 1943, in qualunque scenario con AFV o tramite SSR.

PFPh: *Prep Fire Phase* (fase di fuoco preparatorio) [3.2].

PIAT: *Projector Infantry Anti Tank* [4.4.5].

PSK: *Panzerschreck*; un LATW tedesca [4.4.1].

Player Turn: (turno giocatore) le 8 fasi consecutive che rappresentano mezzo turno di gioco durante il quale l'attaccante può muovere le sue forze.

PP: *Portage Points* (punti trasporto) rappresentano quanto sia difficile da trasportare un'arma e sono valutati rispetto a un IPC dell'unità [4.0].

PTC: *Pin Task Check*; richiede un DR inferiore o uguale all'attuale livello di morale, altrimenti l'unità diventa *Pinned*. I *Leadership* DRM possono essere applicati [3.2.3].

QRDC: *Quick Reference Data Card*; (scheda di riferimento rapido dei dati), la scheda contenente le tabelle necessarie per giocare il gioco.

QSU: *Quick Set Up Gun* (piazzamento rapido). Questo tipo di *Gun* può essere movimentato a mano [6.5].

Recall: (richiamo) condizione di una AFV che deve uscire dal lato amichevole del bordo mappa seguendo la via più breve in MP [7.10]. Può essere causato da un risultato di *STUN*, o secondo risultato di *STUN* (primo se 1 MT) subito da un AFV, oppure quando il veicolo ha il suo MA rotto in modo permanente.

Residual FP: (fuoco residuo) FP che rimane in un esagono dopo un primo fuoco difensivo [3.3.1].

RMG: *Rear Machine Gun*; una MG capace di sparare sul retro di un veicolo, il suo raggio è di 8 esagoni.

ROF: *Rate of Fire*; (frequenza di fuoco) MG, mortaiolo, *Gun* o MA di un veicolo possono essere capaci di attaccare più di una volta per turno. Questa capacità è rappresentata sulla pedina da un numero racchiuso in un quadrato [1.2.4.1].

RPh: *Rally Phase* (fase di recupero) [3.1].

RtPh: *Rout Phase* (fase di rotta) [3.6].

Self Rally: (auto recupero) la capacità di una unità di recuperarsi da sola senza un Leader in *Good Order* presente nell'esagono, come è indicato sul lato *Broken* della pedina col morale racchiuso in un quadrato [3.1].

Shock: Uno dei risultati possibili a seguito di un tentativo *To Kill* [7.10].

SMC: *Single Man Counter* [1.2.1].

Smoke: (fumo) granate fumogene possono essere piazzate dalla fanteria (pedine da 1/2"[3.3]), o proiettili fumogeni possono essere sparati dall'artiglieria o piazzati dagli AFV (pedine da 5/8"[6.2]) e forniscono una copertura di protezione [1.2.5].

Smoke Exponent: (esponente fumo) il piccolo numero esponente al FP di una unità, ad indicare la sua capacità di piazzare granate fumogene [3.3.1].

Squad Equivalent: Due HS o *Crews* equivalgono ad una squadra [1.2.2]. Una *Crew* che maneggia un *Gun* equivale a una squadra.

SSR: *Special Scenario Rules*; regole speciali da applicare esclusivamente allo scenario in gioco [1.3].

Stacking Limits: (limiti allo stack) ogni giocatore può avere al massimo 3 MMC o equivalenti per esagono, oltre a 4 Leader [3.3]. Ogni parte può inoltre avere fino a un veicolo per esagono.

Stun: (stordito) Condizione di un veicolo a seguito di un fallimento di un MC, o di un DR finale di un MG sul TK DR uguale al numero TK finale [7.10].

STUN: condizione di una AFV causata da un risultato di *STUN*, o secondo risultato di *STUN* (primo se 1MT) subito da un AFV e che causa il risultato di *Recall*.

SFF: *Subsequent First Fire* (primo fuoco successivo); un ulteriore fuoco nella DFF, viene considerato *Area Fire* [3.3.3].

SW: *Support Weapon* (arma di supporto) [4.0].

TEM: *Terrain Effects Modifier* (modificatore da effetti del terreno) un DRM alla IFT o TH causato dal terreno in cui si trova l'unità che viene attaccata [3.2].

Target Size: (dimensione del bersaglio) La dimensione di un *Gun* è indicato dal colore del suo M# [6.7]. La

dimensione di un veicolo è indicato dal colore dei vari AF [7.3].

TH: To Hit (procedura per colpire): l'artiglieria deve ottenere un colpo a segno con un successo sulla tabella *To Hit* prima di risolvere l'attacco con un DR sulla IFT o sulla tabella TK appropriata [3.2.4].

TK: To Kill (procedura per distruggere): dopo aver ottenuto un colpo a segno sulla tabella VTT (tipo bersaglio veicolo), il numero TK è usato per determinare gli effetti sul veicolo [7.9].

TPBF: Triple Point Blank Fire (fuoco a bruciapelo); fuoco contro un bersaglio nello stesso esagono dello sparante. La potenza di fuoco è il triplo della normale potenza di fuoco [3.2.2.1].

Turret Covered Arc (TCA): l'arco della torretta viene indicato dalla parte frontale del veicolo o dalla direzione della pedina torretta se la torretta è girata in direzione diversa dalla parte frontale.

Vehicle (veicolo): Una unità motorizzata che spende MP, viene raffigurata su pedine da $\frac{5}{8}$ ".

Vehicle Covered Arc (VCA): l'arco del veicolo viene indicato dalla parte frontale del veicolo.

Vehicle Target Type (VTT): (tipo bersaglio veicolo); uno dei tre tipi di bersaglio generale usato dall'artiglieria. Non è disponibile per mortai o per molte LATW. Sono ammessi tutti i tipi di munizioni diverse da *Smoke*/WP [3.2.4].

Weapon: Ogni SW (arma di supporto)[1.2.4], *Gun* (cannone)[1.2.6], AFV's MA (armamento principale del veicolo)[7.2] o MG (mitragliatrice)[7.8].

WP: White Phosphorous; un tipo di fumo, limitato a certe nazionalità e armi, che dà una minor copertura [1.2.6], ma infligge un NMC dove colpisce.

Wreck: (relitto) un veicolo che è stato distrutto è capovolto sul suo lato relitto.

X#: Numero di rottura di un FT, DC, BAZ, o PSK (l'arma non più riparabile)[4.0].

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

Ci sono 8 fasi distinte di gioco in ogni turno di ogni giocatore e seguono questo ordine:

- *Rally Phase*
- *Prep Fire Phase*
- *Movement Phase*
- *Defensive Fire Phase*
- *Advancing Fire Phase*
- *Rout Phase*
- *Advance Phase*
- *Close Combat Phase*.

Un turno di gioco (*Game Turn*) si completa quando entrambi i giocatori hanno ultimato l'intera sequenza di fasi nel ruolo di attaccante.

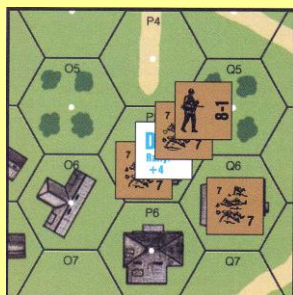
3.1 Rally Phase (RPh):

Durante la RPh entrambi i giocatori cercano di recuperare le unità demoralizzate, aggiustare *Weapon* guaste o trasferirle ad un'altra unità nella stessa locazione. A

parte i *Leaders* che cercano di recuperare se stessi o altre unità, durante la RPh ogni unità può eseguire una sola azione. Queste azioni devono essere eseguite nel seguente ordine:

- a) L'attaccante tira i dadi per gestire eventuali **rinforzi** come specificato dallo scenario e prepara ai bordi della mappa le unità che entreranno in questo turno.
- b) Unità in *Good Order* possono cercare di **impossessarsi di una SW abbandonata** nello stesso esagono, tirando un dr inferiore a 6 (con un drm di +1 se l'unità è CX). L'attaccante esegue questa azione per primo.
- c) **Riparazioni di Weapons guaste:** una unità in *Good Order* che possiede un'arma guasta della propria nazionalità, può cercare di ripararla con un dr inferiore o uguale al valore di riparazione segnato sul retro della pedina. Un dr 6 elimina l'arma in modo permanente (l'arma non è più riparabile). Un veicolo in buon ordine può cercare di riparare ogni MG o MA malfunzionante. L'attaccante esegue questa azione per primo.
- d) **Trasferimento di Weapons:** Gli *Stack* possono essere riarrangiati liberamente per trasferire il possesso di *Weapons* fra unità in *Good Order* nella stessa locazione. L'attaccante esegue questa azione per primo.
- e) **Auto-recuperi (Self Rallies):** entrambi i giocatori (attaccante per primo) possono cercare di recuperare le unità *Broken* dotate di capacità di autorecupero (quelle il cui valore di morale sul lato *Broken* della pedina è racchiuso in un quadrato es. *Leaders* e *Crew*). L'attaccante può anche tentare un solo auto recupero di un qualsiasi MMC a sua scelta non dotata di capacità di autorecupero. Un *Leader* che cerca di autorecuperarsi non può applicare a se stesso il proprio modificatore; tutte le unità che cercano di autorecuperarsi soffrono anche di un DRM +1.
- f) **Recupero di unità (Unit Rallies):** Entrambi i giocatori (attaccante per primo) possono cercare di recuperare unità *Broken* che si trovano nella stessa locazione di un comandante in *Good Order*. Per essere recuperata, un'unità deve tirare un DR inferiore o uguale al valore del morale indicato sul lato *Broken* della pedina. Se la pedina è in morale disperato (DM) vi è un DRM +4; se si trova in un bosco o un edificio vi è un DRM -1. Un comandante nello stesso esagono aggiunge un DRM pari alla propria *Leadership* (capacità di comando). Se l'unico comandante presente nell'esagono è *Broken* può cercare di recuperare altre unità solo se prima riesce ad autorecuperarsi. Non vi sono penalità se si fallisce un tentativo di *Rally* salvo nel caso in cui il tiro di dadi sia un 12 originale; in questo caso l'unità subisce una *Casualty Reduction*. Nessuna unità può effettuare più di un tentativo di *Rally* per turno. Un comandante in *Good Order* può tuttavia cercare di recuperare tutte le unità che si trovano con lui nella stessa locazione.

- g) **Vehicle Shock:** Tirare per recuperare AFV sotto *Shock/Unconfirmed Kill (UK)*. Rimuovere, girare la pedina, o eliminare il veicolo a seconda del risultato.
- h) **Rimozione Pedine DM:** tutti le pedine DM vengono rimosse alla fine della RPh a meno che l'unità DM sia adiacente ad una unità nemica conosciuta. Una unità DM può scegliere di rimanere DM a meno che non si trovi in un bosco o un edificio.



Esempio: E' la *Rally Phase (RPh)* l'unità 5-2-7 *Broken* in Q6 prova ad auto recuperare. Deve aggiungere +1 al suo tentativo di *Self-Rally*, ma può sottrarre uno perché è in un edificio. Il DR originale è un 7, con i

modificatori che si negano a vicenda; 7 è il risultato finale, l'unità viene recuperata e la sua pedina girata dal lato in buon ordine. Poi il comandante cerca di recuperare entrambe le unità *Broken* nel suo esagono. Il 5-2-7 deve aggiungere +4 al DR perché è in stato DM. Il valore va ulteriormente modificato di -1 per la presenza del comandante e di un altro -1 perché in un edificio. L'altra unità, una 4-4-7 non è in stato DM e non deve aggiungere il modificatore +4. I DRM totali sono quindi +2 per il 5-2-7 e -2 per il 4-4-7; il DR originale per il 5-2-7 è un 6, che modificato con il +2 diventa 8, che essendo superiore al morale *Broken* di 7 non permette il recupero. L'altro DR originale risulta un 9 che modificato con il -2 diventa 7, sufficiente a permettere il recupero e la pedina viene rigirata sul lato in buon ordine.

(L'illustrazione mostra la situazione prima dei recuperi).

3.2 Prep Fire Phase (PFPh) and Fire Attacks:

Gli attacchi di fuoco sono il processo principale con cui un'unità attacca le unità nemiche. Nessuna unità può sparare a piena potenza più di una volta per turno, fatta eccezione per le SW che mantengono ROF. Un giocatore può far sparare tutte, alcune o nessuna delle sue unità in ogni fase di fuoco. Gli attacchi generalmente colpiscono tutte le unità nell'esagono obiettivo, salvo durante la MPh quando un attacco *Defensive First Fire* (primo fuoco difensivo) colpisce solo le unità che si stanno muovendo in quel momento.

3.2.1 Line of Sight (LOS):

Una unità può sparare ad un'altra solo se la vede, ovvero se fra di loro esiste una linea di vista (*Line of Sight - LOS*). Unità allo stesso livello possono tracciare una LOS una con l'altra, salvo che non intervenga un ostacolo tra loro che blocca la LOS. Questa può essere determinata tirando un filo tra il centro dell'esagono dell'attaccante e il centro dell'esagono bersaglio e non può essere applicata alle unità fuori dalla mappa. Se il filo non attraversa il disegno di un ostacolo che blocca la LOS (*Building, Woods, o Hills*), con l'ostacolo visibile su entrambi i lati del filo, vi è LOS tra i due esago-

ni. Analogamente, se la LOS tracciata non attraversa il disegno di un ostacolo di *Hindrance* alla LOS (es. *Grain*) o tocca un esagono di *Hindrance* inerente (es. *Orchard o Smoke*), la LOS è senza ostacoli. Il terreno nell'esagono dell'attaccante o del difensore non blocca la LOS fino al punto centrale (anche se il Fumo nell'esagono dell'attaccante ed in quello del difensore riducono la visibilità). Gli attacchi possono essere tracciati attraverso unità che si trovano nella linea di tiro senza avere effetti su di esse. Nessuno dei due giocatori può verificare la LOS fino a che l'attacco non è stato dichiarato. Se la verifica della LOS dà esito negativo perché la LOS attraversa un ostacolo, l'attacco non viene risolto, ma le unità attaccanti è come se avessero sparato a tutti gli effetti, inclusa la possibilità di malfunzionamenti alle SW, pertanto il DR va effettuato per verificare se vi sono guasti alle SW. Qualsiasi combinazione di fumo o terreno che creano un *Hindrance* DRM uguale o maggiore a +6 blocca completamente la LOS. Un'unità può tracciare una LOS ad un livello più basso (e viceversa) solo se l'unità più alta traccia la LOS attraverso la *Crest Line* che lascia il suo esagono e questa LOS non attraversa un'altra *Crest Line*. Una unità su una elevazione superiore non può vedere oltre gli ostacoli che bloccano la LOS, sebbene possa vedere al suo interno. Una unità su una quota superiore può vedere oltre un ostacolo di basso livello di *Hindrance* (es. *Grain e Brush*) senza *Hindrance*.



Esempio LOS:

La 4-6-7 può vedere la 4-4-7a in F3 perché la LOS, tracciata tra il punto centrale dell'esagono I2 e il punto centrale dell'esagono F3, non tocca parte del disegno del bosco (segue la strada) e può vedere la 4-4-7b in J5 con un +1 di *Hindrance* a causa del frutteto in J4. Non può invece vedere la 4-4-7c in K4 a causa dell'edificio che si trova in J3.

3.2.2 Fire Attacks:

Un attacco di fuoco di un'unità o di un FG utilizza il valore della potenza di fuoco (FP), che rappresenta la forza della unità. Il FP stampato sulle pedine può essere modificato in alcune circostanze. Il FP di un attacco di un'unità di fanteria/ATR/MG (incluso MG veicolari e IFE) è raddoppiato per *Point Blank Fire (PBF)* quando l'unità di fanteria spara ad un esagono adiacente e triplicato se spara nello stesso esagono per *Triple Point Blank Fire (TPBF)*. Una MMC/MG/FT può at-

taccare oltre il raggio normale, come *Area Fire* (fuoco d'area), fino a una distanza doppia, ma lo fa alla metà del suo FP. Le frazioni dei FP dimezzati non sono perse, ma restano conservate e soggette a ulteriori modifiche o aggiunte al FP totale di altre unità coinvolte nello stesso attacco. I modificatori al FP sono cumulativi e il FP dell'attaccante può essere raddoppiato o dimezzato diverse volte. Un'unità non può dividere il suo FP tra obiettivi diversi, ma una MMC può scegliere di sparare con il proprio FP ad un bersaglio e con qualsiasi SW che possiede ad un bersaglio diverso. Ogni volta che MMC attacca senza un *Leader* a dirigere l'attacco e tira dadi doppi (es. 3+3) durante la risoluzione sulla IFT, l'attacco viene risolto sulla prima colonna a sinistra a causa del *Cowering*; l'unità viene poi contrassegnata con una pedina *Prep Fire* o *Final Fire* (a seconda dei casi). Se un'unità MMC inesperta è coinvolta in un simile attacco, l'attacco si sposta di due colonne a sinistra invece di una. Se lo spostamento porta al di sotto della colonna 1FP l'attacco non ha alcun effetto. Il *Cowering* non si applica sull'artiglieria, veicoli, CC, DC o fuochi residui.

Due o più unità possono unirsi insieme per fare un attacco combinato e vengono definite un gruppo di fuoco (FG). Un FG può essere formato da unità provenienti da più di un esagono solamente se ogni partecipante occupa un esagono adiacente ad un altro partecipante allo stesso FG. Un *Leader* da solo non può essere un collegamento per un FG. Artiglieria e FT non possono far parte di FG. MG/IFE di un veicolo possono fare FG solo con se stessi. Tutti i membri del FG devono essere in grado di tracciare una LOS [3.2.1] al bersaglio. Se un FG multi esagono scopre che parte del FG non ha una LOS con il bersaglio perde la partecipazione di tali unità. Le unità del FG con LOS valida devono ancora attaccare l'obiettivo, ma come un FG più piccolo (se ha unità adiacenti) o come attacchi separati a scelta dell'attaccante. Se unità di fanteria nello stesso esagono stanno per attaccare la stessa unità, devono farlo come FG obbligatorio, non possono fare attacchi separati a meno di usare FT o artiglieria.

Un *Leader* può usare il suo *Leadership* DRM per modificare il DR IFT di qualunque unità di fanteria che attacca (non di un FT) o FG per turno giocatore, a condizione che tutte le unità del FG siano nello stesso esagono. Un *Leadership* DRM può essere applicato a un FG multi esagono solo se un *Leader* è presente in ogni esagono partecipante; in questo caso il *Leadership* DRM applicato sarà quello del *Leader* di qualità inferiore tra quelli partecipanti. Un *Leader* che dirige il fuoco viene trattato come se stesse attaccando.

3.2.2.1 Triple Point Blank Fire (TPBF):

MG/ATR/IFE e FP di MMC sono triplicati per gli attacchi di fuoco contro obiettivi nell'esagono del tiratore, in quelle rare occasioni in cui possono verificarsi (un veicolo nemico si muove nel vostro esagono o la fanteria avanza in un esagono con un veicolo nemico che è o diventa in *Motion/Non-Stopped*). BU AFV sono immuni dal TPBF, ma i CE AFV non lo sono, sebbene si applichi normalmente il +2 CE DRM. Un'unità non

può sparare fuori dal suo esagono quando un'unità nemica è nel suo esagono.

3.2.3 Effects:

Gli attacchi di fuoco sono risolti incrociando il totale complessivo del FP dell'attaccante con un DR sulla *Infantry Firepower Table* (IFT – tabella di potenza di fuoco della fanteria). L'attaccante utilizza la colonna più a destra della IFT con FP indicato che non superi il totale aggiustato del FP dell'attacco (quindi un FP totale di 9 è risolto sulla colonna 8); il FP in eccesso non ha effetti. Il DR viene modificato con l'aggiunta di qualsiasi DRM come il *Leadership* DRM, *Terrain Effects Modifier* (TEM - modificatore del terreno), o *LOS Hindrance* tra (ma non in) l'esagono attaccante e l'esagono bersaglio. I seguenti risultati sono applicati alla fanteria:

#KIA: Tante unità quante sono indicate dal numero (#) vengono eliminate (con scelta casuale); tutte le altre unità bersaglio restanti diventano *Broken* e DM, oppure, se già *Broken*, subiscono *Casualty Reduction* (vedi sotto). Se un equipaggio (*Crew*) CE di un AFV subisce un risultato di KIA, l'AFV e l'equipaggio sono *STUNNED* [7.10].

K/#: Una unità subisce *Casualty Reduction* e tutte le altre unità bersaglio (incluse le ridotte ad HS) devono subire un *Moral Check* (MC – controllo del morale) aggiungendo il numero indicato (#) al MC DR. Se vi sono bersagli multipli a subire *Casualty Reduction*, determinare il bersaglio con scelta casuale. Il risultato di *Casualty Reduction* elimina una HS o equipaggio (*Crew*), riduce una squadra in una HS e ferisce un SMC. Un SMC ferito deve immediatamente fare un dr per verificare la gravità della ferita; se il tiro del dado è 1-4 indica una ferita leggera (piazzare su esso una pedina *Wound*) mentre 5-6 elimina un SMC.

Un SMC ferito ha il suo MF ridotto a 3, ha un IPC di zero e non può fare *Double Time* (correre), inoltre il suo livello morale e *Leadership* DRM sono ridotti di uno, ad esempio, un *Leader* ferito 8-0 ha morale 7 e *Leadership* DRM +1. Se un *Leader* viene ferito altre volte aggiunge un singolo +1DRM ad ogni tiro sulla verifica di gravità della ferita; questa è la sola penalità per essere ferito più di una volta. Se un equipaggio CE di un AFV subisce un risultato di K, l'AFV e l'equipaggio sono *STUNNED* [7.10].

NMC: Ogni unità bersaglio deve passare un controllo del morale normale (NMC) eseguendo un DR minore o uguale al livello del morale dell'unità. Il miglior *Leader* nell'esagono deve controllare per primo. Le unità che non superano la verifica diventano *Broken*, l'unità viene invertita e segnata DM; togliere qualunque pedina *Pin* o *CX* da queste unità. Una unità che ottiene un DR di 12 (prima di applicare i modificatori) durante un MC subisce *Casualty Reduction* oltre a diventare *Broken*. Una unità già *Broken* che fallisce un MC subisce *Casualty Reduction*; Un'unità già *Broken* che ottiene un DR di 12 in un MC è eliminata. Un'unità non *Broken* che fallisce un MC più del suo

ELR [vedi 5.1] potrebbe essere sostituita da una unità di qualità inferiore.

Un'unità *Broken* utilizza il livello morale stampato sul suo lato *Broken* per tutti i MC e nei tentativi di recupero (*Rally*) fino a quando non viene recuperata e quindi rigirata sul suo lato normale. Le unità *Broken* possono solo andare in rotta (durante la fase di rotta - RPh) o tentare di recuperare (durante la fase di recupero - RPh). Un *Leader Good Order* e non pinned (inchiodato) applicherà il suo *Leadership DRM* alle altre unità (tra cui i *Leader* di morale inferiore) nel suo stesso esagono, se passa il suo MC, ma non a se stesso.

Se un *Leader* viene eliminato, tutte le unità con un corrente livello di morale più basso in *Stack* con lui e non in CC devono eseguire un NMC dopo aver risolto l'attacco iniziale, con qualunque *Leadership DRM* negativo aggiunto al DR piuttosto che sottratto. Questo viene chiamato *Leader Loss Morale Check* (LLMC – controllo del morale da perdita di un *Leader*).

Se un *Leader* diventa *Broken*, tutte le unità con un corrente livello di morale più basso in *stack* con lui e non in CC devono eseguire un PTC dopo aver risolto l'attacco iniziale, con qualunque *Leadership DRM* negativo aggiunto al DR piuttosto che sottratto. Questo viene chiamato *Leader Loss Task Check* (LLTC – controllo del morale da *Leader Broken*).

Se un'unità passa un MC di esattamente il numero più alto con cui tale unità potrebbe passare il MC (dopo tutte le modifiche), allora tale unità è *Pinned* (bloccata) e una pedina *Pin* è posta su quella unità. Questa unità non può muovere ulteriormente questo turno giocatore e attacca a metà il suo normale FP.

Se un equipaggio CE AFV fallisce il suo MC, l'equipaggio è *Stunned* (stordito) [7.10] e contrassegnati con una pedina *Stun*. Se un equipaggio CE AFV tira un 12 su un MC allora l'AFV è *STUNned* [7.10] e contrassegnato con una pedina *STUN*.

#MC: Il numero prima del MC è un DRM positivo che deve essere applicato al DR MC.

PTC: *Pin Task Check* (controllo per inchiodamento); ogni unità bersaglio non *Broken* o *Pinned* deve tirare un DR pari o inferiore al suo livello morale corrente o diventare *Pinned* (bloccata). Il *Leadership DRM* può essere applicato se il *Leader* che fa parte del gruppo bersaglio passa prima il proprio PTC. Le unità che falliscono il PTC vengono segnate con una pedina *Pin*. Durante il turno non possono più muoversi, il loro FP è dimezzato e perdono ogni eventuale ROF. Un *Leader Pinned* non può usare il suo *Leadership DRM*. Le unità non possono essere *Pinned* più di una volta per turno.

Un risultato di *Pin* contro l'equipaggio CE di un AFV costringe l'equipaggio a diventare *Buttoned Up* (BU - chiuso) per il resto di quel turno giocatore. Il veicolo stesso non può mai essere *Pinned* e quindi può ancora muoversi.

Una unità *Broken* non segnata da una pedina DM che si ritrova adiacente ad una unità nemica nota, o viene attaccata con un FP sufficiente per infliggere teoricamente almeno un NMC (tenendo conto di un eventuale *Cowering*), è segnata con una pedina DM.



Esempio di PFPh (ELR tedesco 3):

Durante la PFPh americana una delle unità 7-4-7 in N5 forma un FG multi esagono con la 6-6-6 in O6 per sparare ai tedeschi in P5. Il totale del potere di fuoco è 19 (i 6FP della 6-6-6 in O6 sono raddoppiati per *Point Blank Fire* più i 7FP dalla 7-4-7 in N5), l'attacco si esegue sulla colonna 16FP della IFT. Il DRM include un +3 di TEM per l'edificio in pietra (in P5) e +1

Hindrance per il frutteto in O5 dando un +4 DRM in totale. Il DR originale è 6; dopo aver aggiunto 4 per il DRM si avrà un risultato di 10. Incrociando il 10 sulla colonna 16FP della IFT troviamo come risultato NMC. Entrambe le unità in P5 dovranno eseguire un NMC. Una delle 4-6-7 tira un DR originale di 9, l'altra tira un 7; nessuno dei 2 DR è modificato. La 4-6-7 che ha tirato il 9 è girata sul lato *Broken* e viene segnata con una pedina DM sopra di essa. La 4-6-7 che tirato il 7 viene segnata con una pedina di *Pin* sopra di essa in quanto il suo DR durante del MC (controllo del morale) è uguale al suo morale. Infine le pedine americane che hanno sparato ricevono una pedina di *Prep Fire* sui di essa. L'altra americana 7-4-7 e la 9-1 nell'esagono N5 attaccano la 4-6-7 in P1 con 2FP (la 7-4-7 a lungo raggio ha 3,5FP, usa la colonna 2FP) e ha +2DRM (+3 per l'edificio in pietra e -1 per il *Leadership DRM*). Il DR originale è 2 ("snake eyes!" doppio uno, l'attacco non subisce *Cowering* per la presenza del *Leader* che dirige il fuoco) e il DR finale è 4. Incrociando il 4 sulla colonna 2FP della IFT troviamo come risultato 1MC (controllo del morale con un DRM di +1). La 4-6-7 tira un 5 che modificato diventa 6 e non ha effetti sulla 4-6-7. Tutte le unità americane in N5 sono ora segnate con una pedina di *Prep Fire* sopra di esse. Il giocatore americano ora dichiara di voler sparare con la 5-3-6 in N4 all'esagono N4. Il FP totale è 10 e l'attacco avviene usando la colonna 8 sulla IFT. Il DRM è zero, il frutteto in O5 non da +1 *Hindrance* perché il fuoco è all'esagono stesso e non attraverso l'esagono. Il DR originale è 4 (doppio 2 e subirà la penalità di *Cowering* di 2 colonne perché l'unità è inesperta) e il DR finale è 4. Incrociando il 4 sulla colonna 2FP della IFT (2 colonne a sinistra della colonna 8 a causa del *Cowering*) troviamo come risultato 1MC. La 4-6-7 tira un DR originale di 12 con un DR finale di 13. La 4-6-7 subisce *Casualty Reduction* per il DR 12 originale e viene rimpiazzata con una 2-4-7 (HS). Questa 2-4-7 viene rimpiazzata a sua volta con una 2-3-7 (HS) perché il DR finale era superiore al morale dell'unità più il suo ELR. La 2-3-7 viene poi girata sul lato *Broken* e segnata con

una pedina di DM. Un segnalino di *Prep Fire* viene quindi messo sopra la 5-3-6 in N4.
(l'illustrazione mostra la situazione finale)

3.2.4 To Hit Process:

L'artiglieria (*Gun*, mortai, SW, LATW, [6.0]) e MA dei veicoli (non-MG) devono ottenere un successo, per verificare se hanno colpito il bersaglio, sulla ITT (*Infantry Target Type* – tipo bersaglio fanteria), ATT (*Area Target Type* – tipo bersaglio area), VTT (*Vehicle Target Type* – tipo bersaglio veicolo) o se applicabile sulla propria tabella dedicata, attraverso il *To Hit Process* (procedura per colpire) [vedi 4.1 per MG]. Se viene messo a segno un colpo, per determinarne gli effetti tirare sulla IFT se il bersaglio è fanteria o *Gun*, sulla *To Kill Table* (TK) se il bersaglio è un veicolo. Non sempre tutti gli occupanti dell'esagono possono essere colpiti. Alcune unità possono non essere colpite se non sono in movimento durante *Defensive First Fire* (DFF), a causa di DRM che possono influenzare gli obiettivi in modo differente o perché non si può colpire quel tipo di bersaglio.

Infantry Target Type:

I colpi utilizzando il tipo bersaglio fanteria (ITT) utilizzano in genere munizioni HE (*High Explosive*), ma possono anche utilizzare HEAT (*High Explosive Anti Tank*) o AP (*Armor Piercing*). Tutti gli obiettivi nemici nell'esagono bersaglio, ad eccezione di BU AFV (veicoli chiusi) possono essere influenzati compreso eventuali equipaggi CE (*Crew Exposed*) [7,7]. Si applica la TEM al DR per colpire, ma non al DR sulla IFT.

Area Target Type:

L'*Area Target Type* viene sempre usata dai mortai e ogni volta che l'artiglieria prova a sparare *Smoke*; comunque può essere selezionato anche utilizzando munizioni HE, ma non con munizioni HEAT o AP. Se non è utilizzato un mortaio, sparare come ATT fa consumare tutta la ROF per quel turno giocatore, togliendo la possibilità di sparare ancora. Non si applica la TEM al DR per colpire, ma si applica al DR sulla IFT. L'*Area Target Type* non può essere usato nell'esagono del tiratore (raggio 0), come *Bounding First Fire*, o da un veicolo in movimento.

Vehicle Target Type:

Il *Vehicle Target Type* (VTT – tipo bersaglio veicolo) è usato sparando ad uno specifico veicolo. Un colpo messo a segno usando VTT non può causare danni a qualsiasi altra unità nell'esagono bersaglio.

To Hit Procedure:

L'artiglieria può sparare durante la *Prep Fire*, *Defensive First Fire*, *Final Fire*, o *Advancing Fire Phase*, ma deve essere posseduta da una MMC o essere il MA di un veicolo. Il MA del veicolo può anche sparare durante la MPH del veicolo [3.3.2.2]. L'attaccante deve dichiarare sia il bersaglio che il tipo di bersaglio. Una volta determinata il raggio (*Range*), trovare il TH (*To Hit Number* – tiro per colpire) sulla tabella per colpire (*To Hit Table*), sui fogli di aiuto (*Player Aids*), incro-

ciando i riferimenti con il tipo di artiglieria utilizzata, il tipo di bersaglio e il raggio. Il valore trovato è il massimo numero che con un DR può essere tirato per assicurarsi un colpo (*Hit*). Ciascun valore TH ha un #nero, #rosso o entrambi. Sparare in ATT utilizza sempre i TH #rossi. Per sparare in ITT o VTT si usano sempre i TH# neri a meno che a sparare non siano Russi, Italiani, Polacchi, Slovacchi, Americani con MA/*Gun* prima del 1944, oppure che a sparare siano unità soggette alla penalità per uso non qualificato, catturate o unità inesperte. Se il #rosso non è presente si usa il #nero. Aggiungere al DR sia i DRM del tiratore (*Firer Based To Hit* DRM – es. stato di CX, cambio del CA ecc.) che il DRM del bersaglio (*Target Based To Hit* DRM – es. FFMO, acquisizione bersaglio, *Hindrance*, TEM non in ATT ecc.) che si trovano sulle tabelle nelle schede di riferimento in base al tipo di bersaglio utilizzato. Se il DR è uguale o minore del TH# modificato il bersaglio è colpito. Se si spara come primo fuoco difensivo (*Defensive First Fire Phase*), i principi del fuoco difensivo si applicano normalmente e spareremo solo sui bersagli che sono in movimento.

Alcuni *Gun* e MA hanno la ROF indicata da un numero dentro un quadrato [1.2.4.1]. Questo numero può essere abbassato in certe circostanze. Queste sono: utilizzo dell'*Infantry Firepower Equivalence* (IFE - equivalente del fuoco di fanteria), armi catturate, uso da personale non qualificato, cambio di CA di un *Non-Turreted Gun* (*Gun* senza torretta) durante questa fase. Ognuno di questi casi applicabili è cumulativo e riduce di uno la normale ROF per questo colpo. Molti *Gun*/MA non hanno indicato il raggio; se ci sono due numeri (tra parentesi) il primo rappresenta il raggio minimo e il secondo rappresenta il raggio massimo.

Gun/BMG/CMG hanno un lato frontale a determinare il loro *Covered Arc* (CA – arco coperto). Il *Covered Arc* è indicato piazzando la pedina del *Gun* con il disegno della canna del cannone che punta direttamente verso una delle sei spine d'esagono (dell'esagono corrente). Il CA comprende i due esagoni uniti da quella spina di esagono e tutti gli esagoni (e lati di esagono) delle due file diagonali di esagoni che passano attraverso quegli esagoni mentre convergono nell'esagono dell'unità e tutti gli esagoni compresi tra queste due file di esagoni convergenti. Un *Gun*/BGM/CMG può sparare solo all'interno del suo CA, ma può cambiare CA prima di sparare (subendo le penalità dovute al cambio di arco al TH# [o DR IFT se usa IFE] risultanti sulla *Firer Based Penalty*).

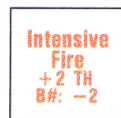
Queste penalità si applicano solo al primo colpo dopo il cambio di CA. Il caso 8 DRM non si applica ad un altro colpo dell'arma a meno che l'arma non cambi nuovamente il suo CA. il caso 8 non è applicabile al *Bounding First Fire*. Un *Gun* può cambiare il suo CA senza sparare solo alla fine di una fase di fuoco amica (non MPH) e solo se, in quel momento, è in grado di sparare senza usare *Intensive* o *Sustained Fire* (fuoco intensivo o sostenuto) e che la fanteria che l'utilizza non abbia sparato con il proprio FP inerente; sia il *Gun* che la fanteria che l'utilizza non possono muovere durante quel turno giocatore. Se la pedina del *Gun* ha disegnato un cerchio bianco, questo ha la capacità di ruotare a 360°

DR. Il tedesco tira un 7, che è anche DR finale e dà come risultato 1MC. La 7-4-7 subisce 1MC e lo fallisce diventando *Broken*; la pedina di -1 di acquisizione bersaglio viene quindi girata sul lato -2. L'AT-Gun avrebbe potuto sparare anche in ATT con un TH# di 7 rosso (i TH# in ATT sono sempre in rosso). La TEM non avrebbe modificato il TH DR rendendo più facile colpire la 7-4-7 in ATT rispetto che in ITT, ma avrebbe perso ogni possibilità mantenere la ROF. Inoltre un eventuale colpo a segno sarebbe meno efficace a causa del +3DRM di TEM dell'edificio e FP dimezzato. Avendo mantenuto la ROF l'AT-Gun spara alla 6-6-6 in B7, cambiando il suo CA, di una spina di esagono, in D7/D8. Il raggio è 3 esagoni il TH# è 8. Il TH DR +3 per il CA e +1 per TEM del bosco, per un totale di +4DRM (l'acquisizione in C7 non si applica). La ROF del Gun per questo colpo è ridotta di uno a causa del CA. Il tedesco tira un 4 (il dado colorato è 2) e aggiunge il +4DRM per un DR finale di 8 e colpisce. L'attacco si risolve sulla 12FP della IFT senza DRM e il DR è 7 che risulta 1MC con la 6-6-6 che lo passa. La pedina di -2 acquisizione in C7 viene tolta e si mette in B7 con il lato -1. L'AT-Gun ha perso la ROF e decide di non usare il fuoco intensivo per questa volta.

Il mortaio da 81mm in E9 spara alla 7-4-7 in C7, il cambio del CA è di due spine di esagono verso D8/E8.

Poiché si tratta di un mortaio, deve utilizzare ATT e la sua ROF non si riduce a causa di cambio del CA. Il TH# a raggio 3 è 7. Il TH DRM è +3 per il CA della prima spina di esagono e +1 per il cambio di un ulteriore spina di esagono per un totale di +4. Il tedesco tira un 4, risultato che dà un DR finale di 8, il colpo è mancato e piazza una pedina da $\frac{5}{8}$ -1 di acquisizione bersaglio. Avendo mantenuto la ROF. Il mortaio da 81mm spara ancora alla 7-4-7, ma questa volta il DRM è -1. Il DR è 8 (il dado colorato è 3) che dà un DR finale di 7, colpo a segno e mantiene la ROF. L'attacco si risolve sulla colonna 8 FP della IFT (la metà della colonna 16FP) con +3 DRM per la TEM dell'edificio in pietra. Il tedesco tira un 7 che modificato in 10 non ha effetto. Il mortaio da 81mm cambia bersaglio e spara sulla 6-6-6 in B7. Il TH# rimane 7 ma non ci sono DRM. Il tedesco tira un 6 (il dado colorato è 4), colpo a segno (ma ROF persa), l'attacco si risolve sulla colonna 8FP della IFT con -1DRM per *Air Burst*. Il tedesco tiro un 8 modificato a 7 per un risultato di 1MC che la 6-6-6 passa. Il mortaio da 81mm ha perso la ROF e decide di non usare il fuoco intensivo.

Il mortaio da 50mm decide di sparare alla 6-6-6 in B7. Essendo considerato SW, il mortaio da 50mm non ha CA definito e quindi non deve preoccuparsi di dover cambiare il CA. A raggio 2 sulla ATT troviamo un TH# di 7 (si noti che se a sparare fosse stato un mortaio americano da 60mm non poteva sparare a raggio 2). Non ci sono DRM TH e i tedeschi tirano un 6 perdendo la ROF a causa del dado colorato di 4 e piazza una seconda pedina $\frac{5}{8}$ -1 bersaglio acquisito in B7. Il mortaio attacca sulla colonna 2FP (la metà di 6FP) con -1DRM per *Air Burst*. Un DR originale di 2 modificato a 1 dà come risultato 1KIA eliminando la 6-6-6. Dal momento che il mortaio 50mm una SW, non può usare il fuoco intensivo.



Intensive Fire:

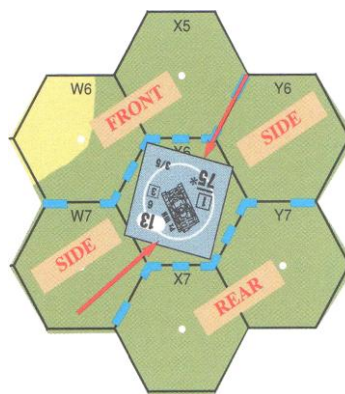
Un Gun/MA (non SW) che ha sparato e perso la ROF può sparare ancora una volta nella stessa fase utilizzando il fuoco intensivo. Piazzare una pedina di *Intensive Fire* ad indicare che non può sparare nuovamente in quel turno giocatore. Esiste un +2 TH DRM per *Intensive Fire* e il B # del Gun/MA è ridotto di due. Un DR TH originale uguale alla B # originale del Gun/MA utilizzando il fuoco intensivo comporta la rimozione permanente del Gun e il richiamo [*Recall* - 7.10] per il veicolo. Un Gun/MA che non mostra un valore di ROF sulla sua pedina può cambiare il CA ma dopo aver sparato viene marcato con fuoco intensivo e non può più sparare per quel turno giocatore. Un Gun/MA non può fare fuoco intensivo se è *Pinned*, *Shocked*, o *Stunned*. Il fuoco intensivo non può essere utilizzato nella AFPPh e può essere usato solo in esagoni adiacenti, o nello stesso esagono, nella DFPh. Se sulla pedina è scritto NoIF questa non può usare fuoco intensivo.

Non-Qualified Use:

Un Gun (non un SW) che viene usato da un HS agguisce +2TH DRM, ha il suo B# ridotto di 2 e viene rimossa se il DR TH (o sulla IFT se utilizza IFE) originale è 12.

Effect:

Se è messo a segno un *Hit* (DR inferiore o uguale al TH#) contro fanteria, equipaggio CE, o un ATT contro un veicolo, si effettua un nuovo DR sulla IFT per determinare gli effetti. Per farlo si usa la colonna FP della tabella IFT in cui appare il calibro dell'artiglieria usata se abbiamo sparato in ITT, oppure la metà FP se abbiamo sparato in ATT [vedi 6.2 se si usa AP, HEAT o WP]. Quando usiamo ITT, la TEM DRM non modifica il DR sulla IFT, mentre usando ATT la TEM DRM viene applicata al DR sulla IFT. All'artiglieria non viene raddoppiato il FP sulla IFT per PBF, non spara mai a lungo raggio e non dimezza il FP quando spara durante la AFPPh.

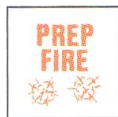


Se viene messo a segno un colpo sparando in VTT o usando un LATW contro un AFV, è necessario determinare l'esposizione del bersaglio, l'*Armor Factor* (fattore armatura) e utilizzare l'appropriato *To Kill* per determinare se l'armatura di un AFV è stata penetrata. L'esposizione del bersaglio è indicata come mostrato nella figura qui sopra; se la LOS è tracciata diretta-

mente lungo la spina dell'esagono bersaglio che determina anche il tipo di esposizione, utilizzare l'esposizione del bersaglio meno favorevole per l'attaccante. Se il fuoco ha origine dall'interno dell'esagono bersaglio, l'esposizione del bersaglio è determinata dal dado colorato del DR TH: 1-2 *Rear* (posteriore); 3-4 *Side* (laterale); 5-6 *Front* (frontale); un FT (lanciafiamme) usa sempre il lato posteriore. Un veicolo viene colpito alla torretta se il dado colorato del TH DR originale è minore del dado bianco. Un veicolo viene colpito allo scafo se il dado colorato del TH DR originale è maggiore o uguale del dado bianco. In caso di colpo alla torretta usare il TCA per determinare l'esposizione del bersaglio, mentre se il colpo è allo scafo si determina in base al VCA. Quindi determinare il numero TK (TK#) dell'arma prima di risolvere l'effetto del colpo utilizzando la tabella TK per il tipo di munizioni utilizzate. Le tabelle TK elencano una lista di numeri base TK di ogni arma basato sul calibro delle armi e la loro lunghezza. Il numero *To Kill* finale è derivato sottraendo dal numero base l'*Armor Factor* (AF – fattore armatura). Se il DR è inferiore al numero TK finale il veicolo è eliminato. Girarlo sul suo lato relitto. Ci sono risultati potenzialmente aggiuntivi se il DR è uguale o addirittura superiore al finale TK # [7.10].

Sommario per *To Hit* e *To Kill* contro veicoli

- 1) Selezionare il tipo di munizione e il tipo di bersaglio (ATT / VTT)
- 2) Selezionare il bersaglio e calcolare il raggio
- 3) Incrociare raggio e tipo di bersaglio con la dimensione e la lunghezza del *Gun*.
- 4) Tirare i dadi e aggiungere gli appropriati DRMs
- 5) Se il colpo è a segno determinare, la locazione del colpo (*Hull/Turret*) e l'esposizione (*Front/Side/Rear*)
- 6) Determinare il TK# incrociando; tipo di munizione e dimensione del *Gun*, lunghezza e raggio
- 7) Tirare i dadi e sottrarre l'AF della locazione colpita dal TK# per avere il TK# Finale. Confrontare il risultato sulla *AFV Destruction Chart* secondo la munizione usata (AP, HEAT, APCR/APDS, HE e MG).



3.2.5 Prep Fire Phase (PFPh):

L'attaccante conduce attacchi di fuoco preparatorio PFPh. Dopo aver risolto ogni attacco durante la PFPh, l'unità (e l'arma) vengono segnati con una pedina di *Prep Fire*. Un veicolo in movimento non può sparare nella PFPh, ma deve attendere la fase di movimento.

3.3 Movement Phase (MPH):

Durante la fase di movimento (MPH), l'attaccante può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità a condizione che non abbiano sparato durante la PFPh, non siano *Broken*, tenute in *Melee*, o immobili (abbandonate, *Bogged*, *Immobilized*, *Shocked*, o *Stunned*). Le unità possono essere spostate in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni fino al limite del loro fattore movimento (MF) attribuito alla fanteria o punti movimento (MP) attribuiti ai veicoli. Quando si muovono, le u-

nità devono spostarsi da esagono a esagono, senza saltare nessun esagono. Le unità possono muovere una sopra l'altra (in *Stack*), in esagoni contenenti unità amiche, ma non si può muovere in un esagono che in qualsiasi momento violerebbe i limiti di *Stacking* (accatastamento) durante il movimento. Le unità non veicolari, durante la fase movimento, non possono muovere in esagoni con al loro interno unità nemiche. Le unità possono entrare dal bordo mappa, sia all'inizio della partita che come rinforzi, secondo le indicazioni dello scenario che includono il turno e la locazione dell'entrata. Le unità, che devono entrare vengono piazzate sul bordo mappa, nelle locazioni specificate, all'inizio della RPh del turno del giocatore. Queste unità non possono fare nessuna azione fuori dalla mappa ad eccezione di muoversi durante la MPH al normale costo di *Open Ground*. Devono comunque entrare durante la MPH o l'APh, del turno d'entrata, o essere eliminate. Le strade sono considerate estendersi fuori mappa per gli scopi di un eventuale *Road Bonus* (bonus stradale - 1MF). Un'unità non può lasciare volontariamente la mappa a meno che non sia in *Good Order* e la sua uscita sia parte delle condizioni di vittoria; così facendo, considerare l'esagono fuori dal bordo mappa come *Open Ground*. Qualsiasi unità costretta ad uscire dalla mappa, per un qualunque motivo, è considerata eliminata.

3.3.1 Infantry Movement:

Un SMC ha 6MF (o 3MF se ferito) e una MMC ha 4MF (o 3MF se inesperta). Un bonus di 1MF viene dato ad un'unità di fanteria se attraversa solamente lati d'esagono di strada per tutta la sua MPH. Una MMC che inizia e finisce la sua MPH in *Stack* con un *Leader* riceve un bonus di 2MF dato dal movimento combinato in *Stack* con un *Leader*. Le unità non possono trasferire i propri MF ad altre unità, né accumularli per altri turni. Le unità spendono MF in base al terreno in cui entrano, sottraendo il costo di entrata dal loro totale rimanente, fino a raggiungere zero MF o scegliere di non muoversi più. Ogni volta che un giocatore muove un'unità deve dichiarare gli MF spesi per entrare nell'esagono o nello svolgimento di ogni altra attività che comporti la spesa di MF (es. piazzare *Smoke*). Se un'unità che sta per finire la sua MPH ha ancora MF a disposizione deve dichiararlo prima di passare a un'altra unità. Al giocatore non è permesso riportare l'unità in un esagono occupato in precedenza, per iniziare di nuovo il movimento, ma può farlo come parte del suo movimento. Una volta che una unità in movimento si ferma e il giocatore muove un'altra unità, l'unità originaria non può muoversi di nuovo in quella MPH.

Fino a tre MMC (squadre o equivalenti) e 4 SMC possono stare nello stesso esagono in qualunque momento. Un *Crew* o HS in possesso di un *Gun* è equivalente ad una squadra per tutto quello che riguarda le regole di *Stacking*.

Le unità sono solitamente mosse una alla volta a meno che una (o più) MMC utilizzino il bonus di 2MF ottenuto muovendo con un *Leader*. Le unità possono scegliere di muoversi come *Stack* e si può dividere lo

Stack durante la MPH per continuare a muovere separatamente; in ogni caso tutti i membri dello *Stack* devono porre fine alla loro MPH prima che un'unità non facente parte dello *Stack* possa muovere.

Una unità che si muove di un solo esagono durante la MPH può usare il movimento d'assalto se il giocatore dichiara in anticipo l'intenzione di farlo e la mossa non necessita di tutti gli MF dell'unità. Il movimento d'assalto riduce la vulnerabilità dell'unità durante il primo fuoco difensivo, evitando il -1 DRM per *First Fire Non-Assault Movement* (FFNAM - primo fuoco su movimento non di assalto).

Qualsiasi fanteria in grado di muovere e che non è né *Broken*, *Pinned*, che non sta utilizzando il movimento d'assalto e non ha una pedina CX (esausti) può fare *Double Time* (correre) se il giocatore dichiara l'opzione all'inizio della MPH di tale unità, piazzando una pedina CX su di essa. Il *Double Time* aumenta la capacità di movimento dell'unità di 2MF. Un'unità con una pedina CX deve aggiungere +1DRM (massimo +1) a qualsiasi DR di attacco (IFF, TH, CC) che fa o dirige e al dr per il recupero delle SW abbandonate, per le imboscate (*Ambush*) e nel piazzare *Smoke*. Un'unità CX ha il suo IPC ridotto di uno e ogni unità durante un attacco di CC contro un'unità in CX ha il suo CC DR ridotto di uno. Una pedina CX viene rimossa all'inizio della successiva MPH dell'unità e non influenza quell'unità, durante quella MPH, se non vietando l'uso del *Double Time*.

Una unità con un numero in esponente sopra al FP [1.2.2] può tentare di piazzare una pedina da 1/2" *Smoke* durante la MPH. Per farlo deve dichiararlo, spendere un MF per piazzare il fumo nel proprio esagono o due per farlo in un esagono adiacente, ed ottenere un dr inferiore o uguale all'esponente (*Smoke Exponent Number*). Un'unità in stato CX ha un +1 dr al suo tentativo. Nessuna unità può tentare di piazzare *Smoke* più di una volta per MPH. Se il dr di piazzamento è un 6, l'unità deve immediatamente interrompere la sua MPH e non può spendere altri punti movimento. Vedi 1.2.5 per l'effetto del fumo, tuttavia si ricorda che qualsiasi movimento durante la MPH/RtPh in (ma non fuori) un esagono con una pedina *Smoke* costa 1MF aggiuntivo. Una pedina da 1/2" *Smoke* viene rimossa alla fine della MPH in cui è stata piazzata.

Durante la MPH è possibile recuperare armi abbandonate nell'esagono in cui si trova l'unità, questo è possibile tirando un dr minore di 6 con +1drm se l'unità è in CX.

Tabella dei MF disponibili alla Fanteria:				
Unità	MF		Double Time senza Leader	Double Time con Leader
	Base	con Leader		
MMC Elite, 1 e 2 Linea	4	6	6	8
MMC Inesperte (coscritti)	3	6 / (5)	5	8 / (7)
SMC (ferito)	6/(3)	6 / (nd)	8 / (nd)	8 / (nd)

3.3.2 Vehicle Movement:

Un veicolo deve spendere tutti i suoi MP disponibili, durante la propria MPH, secondo il costo del terreno (COT) dell'esagono in cui sta entrando, sebbene possa dichiarare di spendere 1MP extra entrando nell'esagono. I MP non si possono trasferire ad altre unità né conservare per altri turni. Un veicolo può an-

che entrare in uno o più esagoni occupati dal nemico. Un veicolo che alla fine della fase MPH ha MP rimanenti si considera abbia speso tutti i MP rimanenti nell'esagono in cui si trova. Una volta che un veicolo si è spostato in un nuovo esagono è considerato come un bersaglio in movimento per qualsiasi opportunità di fuoco difensivo in questo turno. Un AFV CE che entra in un esagono attraverso un lato d'esagono di strada può farlo utilizzando il tasso di movimento su strada che è di 1/2 MP per esagono. Il VCA può essere cambiato al costo di 1MP per ogni cambio di spina d'esagono o con il rischio di *Bog* per 2MP per ogni spina d'esagono se in un bosco o un edificio. Un veicolo deve muovere nel suo VCA quando entra in un nuovo esagono. Per entrare in un esagono che non si trova nel suo VCA, il veicolo deve prima cambiare il VCA nell'esagono che occupa. Il VCA può anche essere cambiato senza spese di MP per sparare al di fuori del CA durante qualsiasi fase di fuoco (esclusa la propria MPH) o alla fine di ogni fase di fuoco in cui può ancora fare fuoco con un arma montata sulla torretta/scafo (*Turret/Bow*). L'arco di torretta (TCA), si può modificare liberamente con ogni MP speso durante la MPH; non vi è alcun costo aggiuntivo nel cambiare il TCA. A tale scopo, mettete una pedina torretta del veicolo (BU o CE) girando la pedina della torretta in modo che punti nella direzione dell'arco coperto dalla torretta. Se il TCA e il VCA puntano nella stessa direzione, la pedina indicante la direzione della torretta non è necessaria, a meno che il veicolo sia CE. Il cambiamento del TCA deve essere annunciato quando vengono spesi gli MP e può essere fatto con la spesa di MP durante lo *Start* (partire), lo *Stop* (fermarsi), o l'attesa. Almeno 2MP devono essere spesi per poter cambiare il VCA in un bosco o in un edificio.

Un veicolo che desidera muoversi nella MPH, ma che non ha iniziato il turno con una pedina *Motion*, deve spendere 1MP per partire prima di entrare in un nuovo esagono o per modificare il proprio VCA. Questo MP speso per partire è considerato aver luogo nell'esagono attualmente occupato e l'unità è soggetta a primo fuoco difensivo nell'esagono che occupa attualmente, anche se non è considerato bersaglio in movimento. Un veicolo deve spendere un MP supplementare nell'esagono corrente per fermare il movimento a meno che non termini la sua MPH sotto una pedina di moto (*Motion*). Se si ferma, può ricominciare a muoversi di nuovo nella stessa MPH se ha MP sufficienti, ma deve pagare 1MP per ricominciare a farlo. Anche se si è fermato il veicolo è un bersaglio mobile se è entrato in un esagono durante quel turno giocatore o se ha iniziato, o finito, la sua MPH in moto.

Un veicolo deve pagare un MP aggiuntivo per ogni relitto (*Wreck*) o altro veicolo nell'esagono in cui sta per entrare a prescindere dal fatto che il veicolo già presente nel esagono sia amico o nemico, in tutti i casi ogni giocatore può avere solo un veicolo (non-relitto) in ogni esagono alla fine della MPH; questa penalità al movimento è raddoppiata a 2MP per relitto o veicolo se si entra nell'esagono tramite un lato di esagono di strada mentre si utilizza il movimento su strada ed è raddoppiata nei boschi. Se due AFV amici occupano lo stesso

esagono alla fine del MPh, il proprietario deve capovolgere uno sul lato relitto.

La spesa di MP senza muovere viene definita attesa (*Delay*) e può essere utilizzata solo se il veicolo è fermo. A un veicolo non è proibito spendere più MP rispetto al minimo richiesto nell'entrare in un esagono: può dichiarare una spesa superiore agli MP necessari quando entra nel nuovo esagono.

Qualsiasi veicolo in movimento che ha utilizzato tutti i suoi MP nel corso della sua MPh, senza spendere MP per fermarsi o per l'attesa alla fine della sua MPh, è un veicolo in movimento e sarà marcato con una pedina *Motion*. Un veicolo può finire la MPh in movimento senza utilizzare tutti i suoi MP solo se gli MP rimanenti sono insufficienti per entrare nell'esagono in cui vorrebbe entrare. Un veicolo del giocatore che inizia il suo turno di giocatore in movimento non può fare *Prep Fire* e deve spendere MP, anche solo per fermarsi o attendere. Tutti i veicoli che iniziano fuori dalla mappa, iniziano in stato di moto. Tutti i veicoli piazzati in mappa nel setup non possono essere piazzati in stato di moto. Un veicolo può entrare in un esagono occupato da un'unità nemica, tuttavia, non può volontariamente terminare la sua MPh in moto in un esagono con un AFV nemico a meno che possa, nel momento e con la posizione di entrata nell'esagono, attaccare quell'AFV ed essere in grado di distruggerlo o shockarlo con un DR originale TK o IFT di 5 utilizzando munizioni non esauribili di tipo disponibile per il veicolo attaccante. Qualsiasi veicolo in moto è eleggibile per il *Motion Target Based* TH DRM quando è bersaglio in qualunque fase di fuoco, incluso attacchi con DC o in CC. Un veicolo in moto non crea mai LOS *Hindrance*/TEM.

I veicoli che hanno in rosso il valore dei MP soffrono di affidabilità meccanica. Ogni volta che un veicolo con gli MP in rosso spende 1MP per partire o effettua con successo un *Motion Attempt*, deve effettuare un DR. Se il risultato è 12 (o 11 per alcuni veicoli Russi; vedi le note dei veicoli), l'AFV ha subito un guasto meccanico ed è immobilizzato [7.10].

Quando un veicolo entra in un bosco spendendo tutti i suoi MP, può spendere 1 MP (se necessario) per l'avvio e 1MP per fermarsi. Un veicolo che entra in un bosco o in un esagono di edificio deve fare un *Bog Check* [7,6].

Un veicolo in moto può sempre muovere di un esagono spendendo tutti i suoi MP nel farlo (non può cambiare VCA o spendere 1MP per partire) e rimanere in moto (se non s'impantana).

3.3.2.1 Motion Status Attempt:

Un tentativo di stato di moto può essere dichiarato in qualsiasi momento durante la MPh avversaria da parte di un qualunque veicolo del difensore. L'AFV deve effettuare un dr per il tentativo di stato di moto che sia minore o uguale al numero di MF/MP spesi dall'unità nemica nella sua LOS durante quella MPh. L'unità nemica deve essere una che non sia stata nella LOS del veicolo durante quel turno di giocatore prima di entrarvi durante quella MPh. Un veicolo può tentare lo stato di moto solo una volta per MPh nemica e non può tentarlo affatto se ha una pedina *First Fire*, *Final Fire* o

Intensive Fire. Non ci sono penalità per il fallimento del tentativo di moto, ma se ha successo, piazzare una pedina *Motion* sull'AFV che può cambiare liberamente il suo VCA/TCA sempre che passi qualsiasi *Bog Check* [7.6] se richiesto da restrizioni del terreno. Il tentativo di stato di moto implica un controllo dell'affidabilità e in caso di guasto il tentativo fallisce e il veicolo è immobilizzato. Un veicolo che è già in moto può anche tentare di cambiare in questo modo il VCA/TCA.

3.3.2.2 Bounding First Fire:

Un veicolo può muovere e sparare durante la propria MPh incluso contro unità nell'esagono dell'AFV. Questo è chiamato *Bounding First Fire* (primo fuoco avanzato). Piazzare una pedina *Bounding First Fire* sul veicolo che ha sparato. Ci sono vari TH DRM in base alla quantità di MP che il veicolo (che spara) ha speso con il bersaglio nella sua LOS. Il DRM per il cambio del CA (Caso 8) non viene applicato ad un veicolo che effettua *Bounding First Fire*. Un veicolo, una volta fermo, può spendere MP in attesa con il bersaglio in LOS per ridurre il DRM, ma deve annunciare questi MP di attesa individualmente e può subire qualunque fuoco difensivo attivabile da questi MP spesi. Il veicolo dopo aver sparato ha ancora la possibilità di muovere se dispone di MP sufficienti. Un veicolo che mantiene la ROF può sparare ancora dopo aver speso un altro MP, ma tutte le altre armi devono sparare al primo bersaglio a cui ha sparato il MA. MG/IFE hanno il FP dimezzato nella MPh ed è ridotto a ¼ se il veicolo non è fermo. Un FT di un veicolo non viene dimezzato se spara nella MPh, ma viene dimezzato se il veicolo non è fermo. Il solo modo in cui un veicolo può sparare sia nella MPh che nella AFPh è quando durante la MPh spara solamente con il MA mantenendo la ROF; in questo caso il veicolo può sparare ancora una volta durante al AFPh [3.5].



3.3.3 Defensive First Fire:

Il fuoco difensivo può avvenire durante la MPh nemica e nella DFPh. La porzione che ha luogo durante la MPh nemica viene chiamata *Defensive First Fire* (DFF - primo fuoco difensivo) e può essere effettuata solo contro unità in movimento. Gli attacchi di primo fuoco difensivo hanno effetto solo contro le unità che stanno muovendo e non ha effetto sulle altre unità che occupano l'esagono attaccato nel momento dell'attacco. Ogni volta che un'unità o uno *Stack* spende MF o MP in LOS di un'unità nemica in *Good Order*, il difensore ha la possibilità di fermare temporaneamente il movimento e può sparare con tutte le unità che desidera, scelte tra quelle che possono farlo. Il difensore deve poi piazzare una pedina *First Fire* sopra alle unità o armi che hanno sparato in DFF e perso la ROF. Il DFF deve essere risolto prima che l'unità in movimento lasci l'esagono bersaglio o che spenda altri MF/MP. Il difensore non può chiedere di spostare all'indietro una pedina che si è già mossa in un altro esagono, tuttavia l'attaccante deve lasciare al difensore, prima di proseguire, ampio spazio per dichiarare l'eventuale DFF e deve dichiarare la fine del movimento di un'unità prima di iniziare

quello di un'altra. Una volta che una nuova unità ha iniziato a muoversi o la MPh è conclusa, le unità precedenti non sono più soggette a DFF. Qualsiasi azione che richiede ad una unità di spendere MF o MP in un esagono la qualifica come potenziale bersaglio per DFF, anche se l'unità non si è mossa dal proprio esagono durante la MPh; ad esempio tentativi di piazzare granate fumogene, recupero di armi di supporto, spendere MP per partire o fermarsi, cambiare il VCA e piazzamento di DC.

Gli attacchi DFF vengono risolti nello stesso modo di altri attacchi. Gli attacchi DFF possono beneficiare anche di un DRM -1 per *First Fire Non Assault Movement* (FFNAM - primo fuoco su movimento non di assalto) se l'attacco è diretto contro unità di fanteria che non stanno facendo *Assault Movement*, e di un -1 DRM per *First Fire Movement in Open Ground* (FFMO - primo fuoco su movimento in campo aperto) se l'attacco è diretto contro unità di fanteria che muovono in campo aperto. Notare che il -1 DRM FFMO non è applicabile se la LOS attraversa una *Hindrance*, anche se l'unità è in campo aperto.

Un'unità del difensore segnata con una pedina *First Fire*, può fare ancora DFF con il proprio FP e/o MG durante quella MPh purché il bersaglio non sia ad una distanza superiore rispetto all'unità nemica più vicina in LOS, né fuori dalla gittata normale. Un'unità che usa *Subsequent First Fire* (SFF – primo fuoco successivo) lo fa con il FP dimezzato (*Area Fire*). Se si utilizza un MG in *Subsequent First Fire*, questa ha il proprio B# ridotto di 2 e viene eliminata se il DR originale sulla IFT è uguale al B# originale. Dopo la risoluzione dell'attacco girare la pedina *First Fire* sul lato *Final Fire* per quelle unità e tutte le SW possedute (anche se non sono state usate).

Un *Gun/MA* del difensore che è già marcato con una pedina *Defensive First Fire* può sparare ancora come fuoco intensivo [3.2.4] indipendentemente dalla presenza di unità nemiche più vicine. Girare la pedina *First Fire* sul lato *Final Fire* per le unità utilizzatrici e su tutte le loro armi. Vedi 6.8 se si usa IFE. In questo caso piazzare una pedina di *Intensive Fire*.



Final Protective Fire (FPF):

Il FPF è una opzione disponibile ad una unità di fanteria del difensore già segnata con una pedina *Final Fire* e che desidera sparare ad una unità che ha mosso adiacente durante la MPh. Il FPF viene trattato come *Subsequent First Fire* (*Area Fire* ma con il FP raddoppiato per PBF) e con una penalità aggiuntiva: immediatamente dopo aver risolto l'attacco, il DR IFT originale (modificabile solo da eventuali comandanti) viene usato per un NMC contro le unità che hanno fatto FPF (incluso gli eventuali comandanti presenti che hanno diretto il FPF). Finché non diventa *Broken* in seguito al NMC, non vi è limite al numero di attacchi FPF che una unità può fare, a parte il numero di unità in movimento ed i MF/MP che spendono per muovere in esagoni adiacenti. Una unità che usa il FPF deve usare tutti i suoi FP e le MG (o IFE) utilizzabili e può formare un FG con unità che

non usano il FPF. Solo le unità che usano il FPF ne subiscono gli eventuali effetti negativi.

Un'unità che sopravvive ad un attacco DFF può essere attaccata ancora nello stesso esagono durante la sua MPh prima che spenda MF/MP addizionali, ma solo da attaccanti diversi oppure se ha speso almeno 2MF in quell'esagono. La stessa unità o arma può fare DFF o SFF o FPF nello stesso esagono su una specifica unità nemica in movimento, solo per un numero di volte inferiore o uguale agli MF/MP spesi in quell'esagono dall'unità che si muove durante la MPh.

Una unità *Broken* o *Pinned* da un DFF può essere oggetto di ulteriori attacchi DFF e viene attaccata nel suo stato *Broken* o *Pinned*. Una unità in movimento soggetta a FFNAM e/o FFMO che diventa *Broken* è ancora soggetta a quei DRM in quell'esagono fino a che la MPh non sia finita. Una unità *Pinned* non è più soggetta a FFNAM o FFMO mentre è *Pinned*; tuttavia, se un successivo SFF o DFF la porta in stato *Broken*, perde il suo stato *Pinned* ed è di nuovo soggetta a DRM per FFNAM e FFMO (se precedentemente applicabili) per nuovi attacchi DFF contro di essa durante la MPh (tenendo a mente che la sua MPh termina appena un'altra unità muove). Una unità che usa *Assault Movement* e diventa *Broken*, non usa più *Assault Movement* ed è soggetta al DRM -1 FFNAM per il resto della sua MPh.

3.3.4 Reaction Fire:

Ogni unità di fanteria in *Good Order* e non *Pinned* può attaccare un veicolo che muove nel suo esagono in CC *Reaction Fire* (fuoco di reazione in CC), utilizzando le normali procedure DFF/SFF/FPF; segnare l'unità e/o le armi che hanno sparato. Per poter tentare di attaccare una MMC deve prima passare un *Pre-AFV Attack Check* [PAATC 3.7]. Se l'unità fallisce il PAATC non può attaccare in *Reaction Fire*, ma solo un PAATC è richiesto all'unità per AFV. In questo attacco utilizzare le normali regole di CC verso AFV [3.8] eccetto che il veicolo non può rispondere all'attacco via CC. L'unità di fanteria ha il proprio CCV ridotto di 1 se ha già sparato (anche se con SW).

3.3.5 Residual Fire:

Quando un'unità è attaccata dal *Defensive First Fire*, *Subsequent First Fire* o FPF, la locazione dove avviene l'attacco è segnata con una pedina di *Residual* FP (fuoco residuo) pari alla metà del FP della colonna IFT utilizzata nell'attacco, arrotondato per difetto e fino ad un massimo di 12FP (compreso i colpi d'artiglieria). Nel caso in cui l'arma utilizzata subisca un malfunzionamento o mantenga la ROF, questa non lascia alcun fuoco residuo. Se l'attacco è un DR *To Kill* questo lascerà FP residuo nello stesso modo, ma solo se non sono utilizzate munizioni AP (a meno che si tratti di MG), ATR, APCR, APDS oppure il colpo risulti inesplosivo. Da quel momento, qualsiasi unità che entra (o spende MF/MP incluso un CE AFV) in quella stessa locazione nella stessa MPh, viene attaccata sulla IFT con un FP pari al valore indicato dalla pedina con un nuovo DR sulla IFT. I DRM della locazione (TEM/*Smoke*) e qualsiasi eventuale FFNAM o FFMO

vengono applicati al nuovo DR. Un'unità che spende MF/MP nel lasciare la locazione non è soggetta all'attacco del FP residuo nella locazione che lascia. Dopo aver calcolato l'ammontare del FP residuo lasciato da un attacco, questo viene ridotto di una colonna verso sinistra per ogni DRM positivo, applicato al DR IFT o To Hit causato solamente da condizioni esterne all'esagono bersaglio (incluso i TH DRM); questi possono includere DRM positivi dei *Leader*, stato di CX e *Hindrance*. I DRM negativi come quelli dati dai *Leader*, dal vantaggio in altezza, FFNAM/FFMO non incrementano mai l'ammontare del FP residuo con l'eccezione del *Air Bursts* che l'aumenta di una colonna verso destra. Il fuoco residuo non può mai formare FG ma deve sempre attaccare da solo. Il FP residuo è sempre il primo attacco che l'unità nemica subisce quando entra nell'esagono che lo contiene, e avviene prima che il difensore dichiararsi, se desidera farlo, un ulteriore attacco. Non si può piazzare più di una pedina di FP residuo per locazione, comunque una pedina di FP residuo maggiore ottenuta successivamente da un maggior attacco sulla IFT può rimpiazzare la pedina di FP residuo minore; così tutte le pedine di FP residuo ottenute da diversi attacchi non possono mai essere combinate.

Normalmente un'unità può essere attaccata dal FP residuo solo una volta per locazione; la spesa simultanea di MF/MP (es. 2MF per entrare in un edificio) non causa attacchi multipli. Un'unità può essere nuovamente attaccata dal FP residuo della stessa locazione se l'unità spende MF/MP addizionali in questa locazione (es. piazzare *Smoke*) e facendolo l'unità è soggetta a più DRM negativi o meno DRM positivi.

Rimuovi le pedine di FP residuo alla fine della MPh.



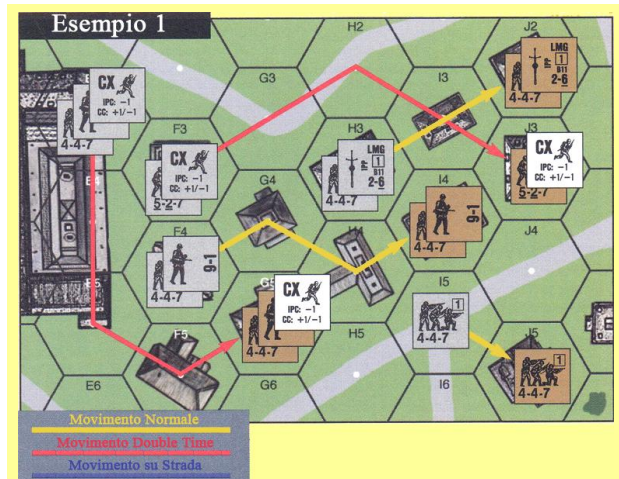
3.4 Defensive Fire Phase (DFPh):

Questa porzione di fuoco difensivo, che avviene strettamente durante le DFPh, è chiamata *Final Fire* (fuoco finale). Durante il fuoco finale unità, armi e veicoli del difensore che non sono marcati con una pedina di *First Fire*, *Final Fire* o *Intensive Fire* possono sparare (incluso MG/Armi/MA-veicolari che hanno mantenuto ROF nella MPh). Ogni unità e MG non veicolari (o IFE *Gun*) del difensore marcata con una pedina di *First Fire* può sparare ancora, ma solamente contro unità nello stesso esagono o in un esagono adiacente e devono quindi capovolgere la pedina di *First Fire* sul lato *Final Fire*. Un'unità marcata con una pedina di *First Fire* e la sua arma hanno il FP dimezzato (e raddoppiato per effetto del PBF). Un *Gun* marcato con una pedina di *First Fire* può fare *Intensive Fire* [3.2.4] contro unità nello stesso esagono o nell'esagono adiacente. Un'unità già marcata con una pedina di *Final Fire* non può sparare durante la fase del fuoco finale. Il fuoco finale ha effetto su tutte le unità presenti nell'esagono bersaglio, non solo su quelle che hanno mosso, ma FFNAM e FFMO non vengono applicati.

La direzione di un *Leader* usata durante un primo fuoco difensivo (DFF) può essere usata ancora nel primo fuoco successivo (SFF), fuoco finale protettivo (FPF) o fuoco finale, ma solamente su un'unità o FG e

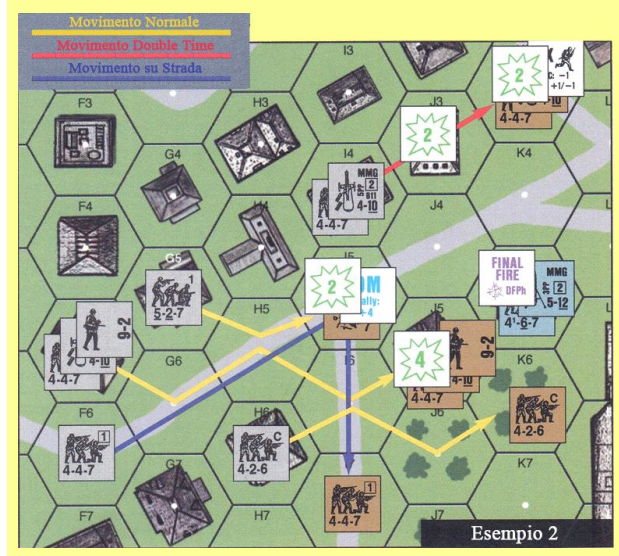
quest'unità o FG non può includere attaccanti diversi da quelli già diretti durante il primo fuoco. Se si formano nuovi FG, durante questo turno di giocatore, il *Leader* non può dirigere il fuoco (anche durante il FPF).

Rimuovere tutte le pedine di *First Fire* e *Final Fire* al termine della DFPh.



Esempio 1 – Fase di movimento:

Durante la MPh russa, la 4-4-7 in I5 spende 2MF per entrare in J5: siccome è una mossa di un solo esagono che non richiede l'uso di tutti gli MF all'unità, la 4-4-7 può usare movimento di assalto. La 4-4-7 in H3 spende 2MF per entrare in I3 ed altri 2MF per entrare in J2; dato che i PP della LMG (1PP) non eccedono l'IPC della squadra (pari a 3), portare l'LMG non ha influenza sul movimento. La 5-2-7 in F3 dichiara *Double Time* e spende 1MF per entrare in G3, 1MF per entrare in H2, 2MF per entrare in I3 e 2MF per entrare in J3 per un totale di 6MF, finendo CX. Il 9-1 e la 4-4-7 in F4 muovono in *Stack* e spendono 2MF per entrare in G4, poi H4, ed infine I4 per un totale di 6MF usando il *Leader Bonus*. L'8-1 e la 4-4-7 in E3 dichiarano *Double Time* e spendono 2MF per entrare in E4, poi E5, poi F5 e infine G5 per un totale di 8MF.



Esempio 2 – Movimento e fuoco difensivo:

La 4-4-7 con MMG in I4 spende 2MF per entrare in J3. Siccome la MMG pesa 5PP, essa riduce gli MF della squadra di 2 e l'unità non può usare *Assault Movement* verso J3. La 4-4-7 potrebbe dichiarare *Double Time*, il che incrementerebbe i suoi MF di 2, ma ridurrebbe il suo IPC di 1, per un MF netto aggiuntivo pari ad 1, permettendogli di entrare in K3 dopo J3. Assumiamo che questa sia la mossa scelta dall'unità russa. L'unità tedesca 4-6-7 con MMG in K5 spara all'unità in movimento in J3 sulla colonna 4FP (non usa la MMG) con un DRM +2 (+3 per l'edificio in pietra, -1 per FFNAM). Il tiro non causa *Cowering* (il tiro non ha ottenuto un numero doppio), lascia 2FP residui in J3 e la squadra (soltanto) viene marcata col *First Fire*. Quando la 4-4-7 russa entra in K3, il giocatore tedesco spara da K5 con la MMG sulla colonna 4FP con un DRM -2 (-1 per FFNM e -1 per FFNAM). Assumendo che la MMG non si rompa, non subisce *Cowering*, perde la ROF (ovvero il DR originale non è né 12 né un numero doppio e il dado colorato è superiore o uguale a 3), essa viene marcata col *First Fire* (conviene usare la stessa pedina che copriva la 4-6-7 per coprire l'intero *Stack*), e lascia 2FP residui in K3. Ora il giocatore russo passa alla unità successiva, la 5-2-7 in G5, con l'intenzione di usare 4MF per arrivare in K4. Nota che il bonus stradale non si applica perché non tutto il movimento è attraverso lati stradali. La 5-2-7 entra in H5 e I5. A questo punto il giocatore tedesco dichiara che farà *Subsequent First Fire* con la 4-6-7 (già segnata *First Fire*) perché i tedeschi sono entro la gittata base e nessun'altra unità nemica nota è più vicina. L'unità usa anche la MMG (anche se il suo B# verrà abbassato di 2) perché la MMG verrà comunque segnata con una pedina *Final Fire* che essa spari oppure no. I 9FP della 4-4-7 e della MMG vengono dimezzati ed attaccano quindi sulla colonna 4FP con un DRM -2 (-1 FFNAM, -1FFMO). L'attacco lascerà 2FP residui a meno che il tiro non subisca *Cowering* o la MMG abbia un malfunzionamento (nel qual caso gli FP residui sono 0). Assumiamo che la 5-2-7 diventi *Broken* e che i 2FP residui vengano lasciati nell'esagono. Girare il *First Fire* sullo *Stack* tedesco dal lato *Final Fire*. Il giocatore russo muove la 4-4-7 in F6, poi G6, H5 ed I5 dove subisce i 2FP residui con un DRM-2 (-1 FFMO, -1FFNAM). Assumiamo che questo attacco non abbia nessun effetto. Il giocatore tedesco vorrebbe sparare ancora con l'unità in K5, ma, essendo già marcato con *Final Fire* può farlo solo su unità adiacenti. La 4-4-7 continua a muovere su I6 per 4MF e usa il bonus stradale per muovere fino in I7. Il 9-2 ed la 4-4-7 russa con l'MMG in F5 muovono su G6, H5, I6 e J5 spendendo 5MF. L'IPC pari ad 1 del *Leader* viene aggiunta all'IPC pari a 3 della MMC, per un IPC totale di 4, che viene sottratto dai 5PP dell'MMG. La differenza viene sottratta dai 6MF forniti dal bonus del *Leader*. Entrando in J5, il giocatore tedesco dichiara *Final Protective Fire*. I FP del FG (la MMG deve attaccare per forza con la 4-6-7) vengono dimezzati (a causa del *Subsequent First Fire*) e raddoppiati (a causa di *Point Blank Fire*) e dunque attacca sulla colonna 8FP con un DRM +2 (+3 per l'edificio di pietra, -1FFNAM). Il DR originale +7 e la

4-6-7 passa il suo NMC da *Final Protective Fire* con il numero più alto ammesso e diventa quindi *Pinned*. L'unità russa deve subire un PTC (un 9 sulla colonna 8FP), e l'attacco lascia 4FP residui. Finalmente la 4-2-6 russa in H6 muove su I6, J6 e K6 dove il giocatore tedesco dichiara ancora *Final Protective Fire*. Il FP del FG viene dimezzato (perché è *Pinned*) e raddoppiato per PBF, attacca quindi sulla colonna 4FP con un DRM -1 (da FFNAM). La fortuna dell'unità tedesca termina qui, tira un DR originale di 10 senza una doppia, il che significa che la 4-6-7 fallisce il NMC di 3 (e deve quindi essere rimpiazzata da una 4-4-7 di seconda linea se il suo ELR è inferiore o uguale a 2), viene girata dal lato *Broken* e coperta con una pedina DM. In più, la MMG ha un malfunzionamento e viene girata sul lato opposto. Il colpo avviene ugualmente, ma il risultato è 9 sulla colonna 4FP quindi nessun effetto. Una pedina da 1FP residuo viene piazzato sull'esagono (dato che la MMG si è inceppata non lascia FP residui).

Nota: La figura mostra la situazione dopo l'applicazione di tutti i risultati, escluso l'attacco FPF verso la 4-2-6 che muove su K6.

Sommario del fuoco difensivo

Defensive First Fire – DFF:

- Avviene durante la MPH dell'avversario
- Ha effetto solamente contro le unità in movimento
- Può lasciare FP residuo
- Piazza una pedina di *First Fire*

1a Subsequent First Fire - SFF:

- Avviene durante la MPH dell'avversario
- Ha effetto solamente contro le unità in movimento entro il raggio normale
- Può lasciare FP residuo
- È disponibile per quelle unità già marcate con una pedina di *First Fire* e che non hanno unità nemiche più vicine.
- Girare la pedina *First Fire* sul lato *Final Fire*
- Abbassa B# delle MG di 2 ed elimina la MG se il DR IFT originale è uguale al B# originale

1b Final Protective Fire – FPF:

- Avviene durante la MPH dell'avversario
- Ha effetto solamente contro le unità in movimento in un esagono adiacente
- Può lasciare FP residuo
- È disponibile per quelle unità già marcate con una pedina di *Final Fire* e causa un NMC sulle unità che sparano utilizzando il DR IFT dell'attacco
- Abbassa B# delle MG di 2 ed elimina la MG se il DR IFT originale è uguale al B# originale

Final Fire:

- Avviene durante la DFPh
- FFNAM e FFMO non vengono applicati
- Ha effetto su tutte le unità dell'esagono bersaglio

- È disponibile per le unità marcate con una pedina di *First Fire* solo se sparano ad un esagono adiacente
- Piazzare una pedina *Final Fire* o girare la pedina *First Fire* sul lato *Final Fire*

3.5 Advancing Fire Phase (AFPh):

Le unità e le armi dell'attaccante che non hanno sparato durante la PFPh possono sparare alla metà del FP; l'artiglieria invece aggiungerà +2 al TH DRM. Una squadra con il suo FP sottolineato può usare il bonus di fuoco d'assalto (*Assault Fire*). Il bonus del fuoco d'assalto permette a una squadra di aggiungere 1FP al proprio FP d'attacco dopo che sono stati applicati tutti i modificatori arrotondando le frazioni in eccesso. Il bonus del fuoco d'assalto non è applicabile se l'unità spara oltre il suo raggio normale. *Medium Machine Gun* (MMG), *Heavy Machine Gun* (HMG), *Mortars* e *Guns* non possono sparare nella AFPh se si sono mosse nella MPH. Le armi non possono sparare più di una volta durante la AFPh. Un veicolo che si è mosso durante la MPH può sparare durante la AFPh utilizzando *Bounding Fire*. Se un veicolo ha sparato nella MPH come *Bounding Fire* mantenendo la ROF e non ha utilizzato nessun'altra arma, può sparare ancora una volta nell'AFPh utilizzando il TH DRM o con il FP dimezzato se si tratta di MG/IFE. Se un veicolo durante la MPH ha sparato con una qualsiasi arma diversa dal proprio MA non può sparare nella AFPh. Rimuovi le pedine di *Prep Fire* e *Bounding Fire* alla fine della AFPh.



3.6 Rout Phase (RtPh):

Durante la RtPh, una unità *Broken*, non impegnata in mischia, non può terminare la RtPh nello stesso esagono o adiacente ad una unità nemica nota ed in *Good Order*, né può rimanere nello stesso esagono in campo aperto nella LOS ed entro la gittata normale di una unità nemica nota ed in *Good Order* che potrebbe interdirla se stesse fuggendo in quell'esagono [vedere dopo]. Una unità in quella condizione viene segnata con una pedina DM. Unità *Broken* non impegnate in mischia e sotto DM devono andare in rotta (attaccante per primo, una unità per volta) durante la RtPh e se non possono farlo vengono eliminate per fallimento della rotta. Tutte le unità *Broken*, con l'eccezione degli SMC feriti, hanno 6MF da utilizzare durante la RtPh; l'ammontare di questi MF non può mai essere aumentato. Una unità *Broken* può muovere in rotta in un esagono in campo aperto che sia nella LOS ed entro la normale gittata di una unità nemica nota senza rischiare l'interdizione [vedere dopo] solo se usa *Low Crawl* (strisciare), ma anche in questo caso non può terminare la RtPh adiacente ad una unità nemica nota o verrà eliminata per fallimento della rotta. *Low Crawl* è un movimento in rotta di un solo esagono che richiede tutti gli MF dell'unità in rotta. Una unità in *Low Crawl* non può essere interdetta. Tutte le altre regole della rotta si applicano invariate al *Low Crawl*. Una unità in rotta si deve muovere verso l'esagono più vicino (in termini di MF) di bosco o edificio che sia entro 6MF. Una unità in rotta non può

fuggire verso una unità nemica nota (se cioè riduce il numero di esagoni fra essa e l'unità nemica nota). Non può avvicinarsi verso un'unità nemica nota, anche se *Broken*, se è o è stata durante questa RtPh nella sua LOS, ed anche se muovendo verso tale unità nemica esca dalla sua LOS. Una unità in rotta adiacente ad una unità nemica non può muovere in un altro esagono adiacente a quella stessa unità salvo nel caso in cui ciò avvenga per uscire dalla location dell'unità nemica. Negli altri casi una unità in rotta può muovere verso una unità nemica.

Dopo aver raggiunto l'esagono legale di bosco o edificio più vicino non adiacente ad una unità nemica, una unità in rotta deve fermarsi e terminare la sua RtPh in quel bosco o edificio a meno che l'unità non possa entrare immediatamente in un altro esagono di bosco o edificio adiacente avendo ancora sufficienti MF. Una unità *Broken* può sempre abbandonare un edificio in cui inizia la sua RtPh. Una unità in rotta deve ignorare qualsiasi esagono di bosco o edificio in cui non può entrare a causa dei limiti al numero di unità presenti nello stesso esagono, e può anche ignorare un esagono di bosco o edificio se quell'esagono non lo allontana ulteriormente da unità nemiche note rispetto all'esagono di partenza.

Se nessun esagono di bosco o edificio può essere raggiunto durante la RtPh, un'unità *Broken* può fuggire verso qualsiasi esagono coerente con le restrizioni suddette.

Una unità *Broken* può muovere in rotta solo se è in stato DM. Un comandante in *Good Order* e non *Pinned* nella stessa *Location* con una unità *Broken* può scegliere di accompagnare l'unità *Broken* nella sua rotta. Il comandante viene però eliminato nel caso in cui l'unità *Broken* che accompagna fallisca un MC di interdizione. Egli deve rimanere con l'unità per l'intera RtPh ma non è considerato *Broken* e può aggiungere il suo *Leadership* DRM al NMC di interdizione.

L'interdizione avviene quando una unità in rotta entra in un esagono di campo aperto senza usare *Low Crawl* e si trova in LOS ed entro la gittata normale di una unità nemica, non *Broken* né *Pinned*, capace di sparare in quell'esagono con almeno 1FP o di colpire attraverso una procedura *To Hit* ad un raggio inferiore a 17 esagoni. Un'unità in mischia non può fare interdizione, né può farlo un'unità/arma con un qualsiasi DRM positivo o FP dimezzato (es. un'unità in CX, un *Leader* che spara da solo con una MG, il MA di un veicolo BU, il MA di veicolo in moto o *Gun* che ha dovuto cambiare il proprio CA). Se vi è interdizione, allora l'unità in rotta è soggetta ad un NMC con tutte le conseguenze del caso. Una unità in rotta che fallisce il NMC di interdizione soffre *Casualty Reduction* e la HS eventualmente risultante può poi successivamente continuare la rotta. L'interdizione non ha effetto sulle altre unità nello stesso esagono e le unità possono fare interdizione anche se hanno esaurito tutte le opzioni di fuoco per quel turno di giocatore. Una unità che riceve un risultato *Pin* pur superando il suo NMC di interdizione, non può proseguire oltre la propria rotta durante quella RtPh e, se ancora adiacente ad una unità nemica nota, viene eliminata per fallimento della rotta. Una unità

Broken non può essere interdotta più di una volta per esagono in campo aperto indipendentemente dal numero di unità nemiche che possono dichiarare interdizione.

Un esagono di campo aperto per l'interdizione è un esagono di campo aperto su cui, qualsiasi unità in grado di fare interdizione, potrebbe, durante un ipotetico primo fuoco difensivo, applicare il -1DRM di FFMO (escludendo quindi tutte le unità che beneficiano di eventuali TEM date dal piazzamento). L'FFMO DRM viene negato se vi è *Hindrance* fra l'unità che fugge e l'unità che esegue interdizione. Notare che il *First Fire* non avviene durante la RtPh.



Esempio fase di rotta: E' la RtPh e tutte le unità *Broken* sono sotto DM e quindi eleggibili per la fuga. L'unità in zM9 può decidere di rimanere ferma o fuggire nel bosco in N9 (e poi forse O10 o N10); non può fuggire in L8 o M8 perché se lo facesse ridurrebbe la distanza verso una unità nemica nota; potrebbe ignorare il bosco in N9 (che non è più lontano da O6 di quanto non lo sia M9) e raggiungere invece N10 o

L10. L'unità in N7 deve andare in rotta; non può rimanere in campo aperto entro la gittata normale dei possibili interdittori in O6, M6 o L7 e diventerebbe automaticamente DM all'inizio della RtPh. Può andare in rotta in O8 oppure può ignorare O8 (che non è più lontano da O6 di quanto non lo sia N7) e fuggire verso N9 (o M9), sia facendo *Low Crawl* in N8 o subendovi interdizione andando verso N9 (o M9). L'unità N6 deve andare in rotta su N7. Può fare *Low Crawl*, oppure può subire interdizione in N7 e continuare la rotta su O8. Se la 4-6-7 in M6 fosse invece in M5, l'unità in N6 potrebbe andare in M7 ma non potrebbe rimanervi e dovrebbe subire interdizione andando su O8 dove dovrebbe poi fermarsi. L'unità in N5 viene eliminata per non avere possibilità di fuga (e lo sarebbe anche la 4-6-7 in M6 se fosse invece in M5).

Sommario della fase di rotta:

- Un'unità in rotta può usare 6MF (un *Leader* ferito ha solo 3MF).
- Deve andare in rotta se si trova adiacente ad una unità nemica non in rotta.
- Deve andare in rotta se nell'esagono in cui si trova un ipotetica unità in movimento di rotta potrebbe subire interdizione passando per quell'esagono.
- Deve andare in rotta se ha una pedina DM.
- Deve muovere verso l'esagono più vicino di bosco o edificio e che non sia più vicino ad una unità nemica nota. Può ignorare un esagono di edificio se quell'esagono fa parte dell'edificio in cui si trova.

- L'interdizione può avvenire se l'unità in rotta entra in un esagono di *Open Ground*, a raggio normale, senza nessun *Hindrance* alla LOS di una unità nemica, senza beneficiare di un qualsiasi DRM positivo o utilizzare *Low Crawl*.
- *Low Crawl* è un movimento in rotta di un esagono e che dà protezione contro l'interdizione.
- Le unità che devono andare in rotta ma che non possono farlo sono eliminate.
- Se nessun esagono di bosco o di edificio è raggiungibile durante una singola RtPh (es. si trova più di 6MF) l'unità può dirigersi verso qualunque altro tipo di terreno rispettando tutte le altre regole sulla rotta.
- Una MMC in rotta e in possesso di armi deve tenere il maggior numero possibile di PP (senza eccedere 3PP per una MMC e 1PP per una SMC) che è in grado di portare. Le armi in eccedenza ai PP a disposizione vengono abbandonate prima che l'unità vada in rotta.

3.7 Advance Phase (Aph):

L'attaccante può trasferire SW fra unità in *Good Order* e muovere una qualsiasi delle sue unità di fanteria in *Good Order* e non *Pinned* in un esagono adiacente (anche se l'esagono è occupato da unità nemiche).

Una unità che avanza in un esagono che richiederebbe la spesa di tutti i suoi MF diventa CX. Per esempio, una squadra russa che trasporta una MMG che pesa 5PP ha solo 2MF a disposizione e deve quindi diventare CX per avanzare in un esagono che richiede 2MF come costo durante la MPh (*Brush, Hills, Woods o Building*), a meno che non sia accompagnata da un comandante che aggiunge 2MF ed 1IPC alla squadra, consentendo in totale 5MF. Una unità CX non può avanzare in un esagono che richiederebbe tutti i suoi MF. Per esempio una squadra tedesca CX con una HMG da 4PP avrebbe solo 2MF residui dopo aver tolto i 2PP in eccesso (il suo IPC viene ridotto a 2 a causa del suo stato CX), e non può avanzare in un esagono edificio a meno che non sia accompagnata da un *Leader*.

Affinché una MMC possa entrare in un esagono contenente un AFV nemico, deve prima passare un *Pre-AFV Advance/Attack Task Check* (PAATC - controllo pre-avanzata/attacco contro un AFV). Questa deve effettuare DR uguale o inferiore al suo morale per poter avanzare nell'esagono contenente l'AFV nemico. Il fallimento di questo controllo causa lo stato *Pinned* dell'unità. Non è necessaria la presenza di un *Leader* per eseguire il PAATC, ma se è presente può aiutare l'unità aggiungendo il suo DRM al PAATC anche se poi non seguirà l'unità nell'avanzata. Tutte le unità inesperte, gli Italiani non di elite, Alleati Minori o Asse Minori devono aggiungere un +1DRM al DR. Un'unità che passa il PAATC deve immediatamente entrare nell'esagono; non può aspettare il risultato del PAATC delle altre unità prima di decidere se entrare nell'esagono, tuttavia non è obbligatorio dichiarare il PAATC in anticipo.

Un AFV può cambiare il suo stato fino a diventare CE (*Crew Exposed* – equipaggio esposto) o BU (*Button Up* – chiuso).

Piazzare una pedina di CC sull'unità che è avanzata nell'esagono occupato dal nemico.

3.8 Close Combat Phase (CCPh):

Il *Close Combat* è un tipo di attacco che avviene durante la CCPh fra unità nemiche nello stesso esagono. Non ci sono modificatori TEM per DR di attacco in CC e non si usano né armi, né si applica il PBF. A differenza dei normali attacchi, il CC è simultaneo e quindi entrambe le fazioni attaccano contemporaneamente anche se una delle due è stata completamente eliminata, purché non vi sia stato un *Ambush* (imboscata), oppure una o entrambe le parti abbiano presente un veicolo nell'esagono.

L'attaccante specifica l'ordine degli attacchi CC nei vari esagoni contrassegnati da pedine di CC. Ogni esagono di CC deve essere completamente risolto prima di passare alla risoluzione di un altro esagono. Ciascuna parte deve dichiarare tutti i suoi attacchi in quell'esagono prima di passare alla loro risoluzione (l'attaccante designa per primo). Il difensore in seguito dichiara tutti i suoi attacchi, dopodiché l'attaccante risolve tutti i suoi attacchi precedentemente dichiarati. Il difensore poi risolve tutti i suoi attacchi, anche se quelle unità sono state eliminate o ridotte. Le unità possono attaccare qualsiasi unità o combinazioni di unità nello stesso esagono, ma ogni unità può attaccare ed essere attaccata solo una volta per CCPh. Non devono necessariamente essere attaccate tutte le unità in CC e le unità non sono tutte obbligate ad attaccare. Solo unità non *Broken* possono attaccare, ma le unità *Broken* si difendono normalmente, anche se soffrono di un -2 DRM per gli attacchi CC diretti verso di loro.

Il FP delle unità che attaccano viene comparato con il FP delle unità che difendono per ottenere un rapporto di FP attacco vs. difesa chiamato *Odds* (probabilità). Una volta determinati i rapporti, si lancia un DR per ogni attacco. Se il DR finale è inferiore al numero sulla *Close Combat Table* (CCT - tavola del combattimento ravvicinato) corrispondente al rapporto individuato, le unità attaccate vengono eliminate. Un DR finale che è uguale al *Kill Number* sulla CCT causa una *Casualty Reduction* di una delle unità attaccate, selezionata casualmente. Un DR finale superiore al *Kill Number* non ha effetto.

Un SMC in CC ha una forza di attacco e difesa pari ad 1FP. Un SMC può attaccare da solo, ma se lo fa deve anche difendere da solo. Un numero qualsiasi di SMC può combinarsi con una MMC o altri SMC per svolgere un CC sommando insieme i loro FP. Un SMC difende in CC come parte del gruppo con cui attacca, aggiungendo 1FP al FP dell'unità con cui è in *Stack* (i giocatori sono liberi di riorganizzare i loro *Stack* prima di iniziare la CCPh). Un comandante può dirigere il CC della MMC con cui attacca e difende (e quello di qualsiasi altra unità che si aggiunge a quella MMC) in un attacco CC combinato, applicando la sua *Leadership* per modificare il CC DR. Questo oltre all'aggiungere 1FP alla forza dell'attacco. Un comandante non può

usare la sua *Leadership* per modificare un attacco che compie da solo.

Quando una unità di fanteria avanza in CC in un bosco o in un edificio (salvo nei casi in cui vada a rinforzare una *Melee* già in atto), è possibile un'imboscata (*Ambush*). In questo caso prima di dichiarare gli attacchi CC, ogni giocatore fa un dr. Se uno dei due giocatori ottiene almeno 3 meno dell'altro è riuscito nell'imboscata. Il giocatore che è riuscito ad tendere l'imboscata all'avversario ha diritto ad un -1 DRM nel suo attacco CC, ed un +1DRM negli attacchi CC contro di lui, fino a che quel CC diventa una *Melee* alla fine della corrente CCPh. I dr per l'imboscata sono soggetti a DRM anche se solo una parte delle unità in CC del giocatore è soggetta a quei modificatori. I modificatori sono +1 se CX, +1 se *Pinned*, +1 se inesperti, e la *Leadership* del migliore *Leader* presente (a meno che il comandante sia solo). Vedere la QRDC per maggiori dettagli. La parte che ha ottenuto l'imboscata risolve tutti i suoi attacchi per prima durante quella CCPh e solo le unità nemiche che sopravvivono possono reagire all'attacco.

Tutti gli attacchi di CC che hanno luogo in un esagono contenente un veicolo devono essere dichiarati sequenzialmente, anche se il veicolo non attacca o non è attaccato. Il giocatore che non ha il veicolo attacca per primo, ma può eseguire un solo attacco. In seguito, le due parti si alternano nell'effettuare attacchi in CC una volta a che tutte le unità non hanno attaccato una volta o sono eliminate (il che significa che al momento della loro eliminazione non avranno la possibilità di attaccare se non l'hanno già fatto), o passano. Quando nell'esagono di CC entrambi i giocatori hanno un veicolo, l'attaccante esegue il primo attacco, seguito dal difensore. Se nell'esagono contenente veicoli vi è un *Ambush*, il lato che ha ottenuto l'imboscata esegue tutti i suoi attacchi per primo.

La fanteria attacca il veicolo in CC utilizzando il suo *Close Combat Value* (CCV – valore di combattimento ravvicinato). Il CCV di una squadra è 5, di un equipaggio 4, di una mezza squadra 3 e di un SMC 2. Se un SMC si combina con una altra unità aggiunge invece 1 al CCV. Un CCV soggetto a qualunque forma di dimezzamento dei FP (es. *Pinned*) è ridotto di 1 per ciascuna di queste ragioni. Se il CC DR è minore del valore di CCV dell'attaccante il veicolo è eliminato. Se il CC DR è uguale al valore di CCV dell'attaccante il veicolo è immobilizzato. È possibile fare attacchi multipli, ma non più di due unità si possono combinare per fare un singolo attacco in CC contro un veicolo e una di queste unità deve essere un SMC. Un singolo attacco CC non può influenzare sia il veicolo che il personale nella stessa locazione. Un 2 originale comporta sempre la possibilità di successo, anche se il CC DRM, oppure un piccolo CCV lo renderebbero altrimenti impossibile. Se le probabilità di eliminazione di un veicolo dopo l'applicazione di tutti i DRM CCV è inferiore a 2 e l'attaccante tira un 2, l'attaccante tira un terzo dado. Con un risultato di 1 o 2 il veicolo è eliminato, con un 3 è immobilizzato e con 4, 5 e 6 non ha effetto. Ogni volta che un'unità attacca un veicolo in CC che non è né *Shocked*, né *Stunned* e tira un DR originale di 12,

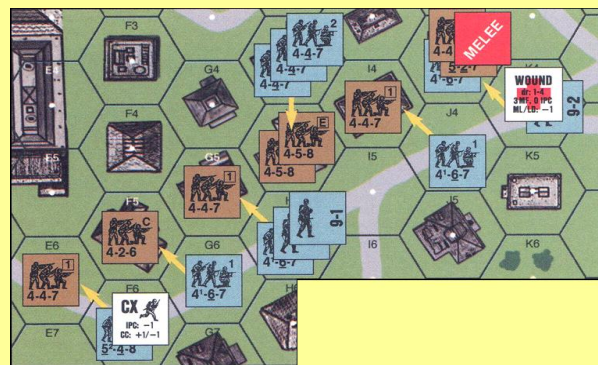
l'attaccante subisce *Casualty Reduction*. Determinare casualmente su quale unità ha effetto, se un SMC e una MMC attaccavano insieme. Un veicolo può attaccare la fanteria in CC con la sua AAMG (se il veicolo è CE), CMG (a meno che la CMG non possa sparare solo attraverso il VCA), RMG, armi per difesa ravvicinata e/o l'equivalente IFE di un armamento principale su torretta che sia minore o uguale a 15 mm. Un veicolo può combinare il FP di ogni CMG, RMG o AAMG in un unico attacco combinato o utilizzarle in differenti attacchi CC separati. Tutti questi FP vengono utilizzati per formare il rapporto di attacco verso difesa con il CCV del difensore e non sono mai aumentati per nessun motivo, anche se possono essere dimezzati per il fuoco in movimento (*Motion-fire*) e possono essere annullati per un risultato di *Shock* o *Stun*. Si noti che mentre le BMG non possono essere utilizzate in CC, negano il DRM -1 per il veicolo che si difende senza MG (vedi CCT).

Ad iniziare dal luglio del 1944, alcuni AFV tedeschi erano equipaggiati con sistemi d'armi per difesa ravvicinata (*Nahverteidigungswaffe*). Può essere usato per fare un attacco HE sulla IFT se la AFV è BU, ma solo durante la CCPh dopo che l'AFV è stato attaccato in quella CCPh (a meno che l'AFV non vinca l'*Ambush*). Se spara, attacca tutte le unità di fanteria (comprese quelle amiche) nell'esagono con 16 FP sulla IFT. Non può essere combinato con qualsiasi altro attacco e nessun tiro TH è necessario, tuttavia se il tiro IFT originale è maggiore del suo numero di utilizzo (non aggiungere +1 per essere BU) non vi sono effetti. Nessun TEM/*Smoke* o altri LOS *Hindrance* si applicano a questo attacco.

Se delle unità di fanteria di entrambi gli schieramenti (e se almeno una parte è non *Broken*) rimangono nello stesso esagono dopo che gli attacchi CC iniziali sono stati risolti alla fine della CCPh, esse vengono considerate bloccate in *Melee* (mischia) e non possono svolgere nessuna altra attività salvo il CC al turno successivo (per esempio non possono lasciare l'esagono, non possono sparare fuori dall'esagono, non possono interdire unità in fuga, etc.). Piazzare una pedina *Melee* sullo *Stack*. Nuove unità possono avanzare in *Melee* nella successiva fase di avanzata, ma devono poi entrare in CC. Unità fuori dalla *Melee* possono attaccare unità in *Melee* durante una qualsiasi *Fire Phase*, ma l'attacco avrà effetto su tutte le unità presenti nell'esagono, sia amiche che nemiche. Rimuovere la pedina *Melee* appena non ci sono più unità non *Broken*.

Un veicolo non viene mai tenuto in mischia e se è in moto può uscire dall'esagono di mischia durante la sua prossima MPh. Un veicolo immobile o che decide di restare nell'esagono di mischia, può sparare solo alle unità presenti in quell'esagono. Un veicolo comunque tiene tutte le unità di fanteria nemica presenti nel suo esagono in mischia per tutto il tempo che il veicolo rimane nell'esagono, a meno che il veicolo non sia in moto.

Rimuovi tutte le pedine *Pin* alla fine della CCPh. Gira tutte le pedine *Stun* piazzate dal giocatore di turno. Gli AFV non possono attaccarsi a vicenda nella CCPh.



Esempio di Close Combat:

Tutti movimenti in *Advance Phase* sono stati completati (freccie gialle). I *Close Combat* sono risolti nell'ordine scelto dall'attaccante (tedesco).

La 4-6-7 tedesca in G6 avanza in CC contro la 4-2-6 russa in F5, e l'esagono è un edificio, può dunque avvenire un'imboscata. Il drm di imboscata della 4-2-6 è +1 (coscritti) mentre il drm dei tedeschi è zero. Non vi è quindi imboscata se il dr dei russi è 3 e quello dei tedeschi 2. Il tedesco attacca con il rapporto 1:1, e così anche il russo. I DRM per entrambi gli attacchi sono zero. Il DR dei tedeschi è 5, che causa *Casualty Reduction* ma non cambia il rapporto. Il DR dei russi è 9, senza effetti. La 4-2-6 russa viene sostituita con una 2-2-6 e lo stack contrassegnato con una pedina *Melee*.

I tedeschi 8-1, 9-1 e 4-6-7 in H5 avanzano in G5 occupata dalla 4-4-7 russa. Un *Ambush* è possibile con un drm tedesco di -1 (il modificatore di uno dei *Leader*), e dal lato russo con un drm zero. Il dr di imboscata del tedesco è 6, quello russo 3, quindi non vi è imboscata. La 4-6-7 dà 4 FP e ciascuno dei *Leader* 1FP arrivando al rapporto di 6:4 ovvero 3:2. Il russo deve invece attaccare 1:2 perché i *Leader* stanno attaccando con la squadra e non possono quindi essere attaccati separatamente. I tedeschi hanno un DRM -1 (sempre dovuto alla presenza del *Leader*) ed i russi un DRM zero. Il DR del tedesco è 6, modificato in 5, il che elimina i russi. Il DR dei russi è 3, e tutti i tedeschi sono ugualmente eliminati. L'esagono risulta quindi svuotato da tutte le unità.

Le tre unità 4-4-7 tedesche avanzano nell'edificio in H4 occupato da due unità 4-5-8 russe. Entrambi i lati hanno drm per l'*Ambush* pari a 0. I tedeschi tirano un dr di 3, i russi un dr di 5 e non vi è quindi imboscata. Il tedesco deve dichiarare i suoi attacchi per primo; ciascuna delle squadre 4-4-7 può attaccare una sola volta, e ciascuna delle squadre russe può essere attaccata solo una volta. Le opzioni del tedesco sono: un unico attacco 12:8 (ovvero 3:2), due unità su una russa (2:1) ed una sull'altra 1:1), oppure tutte e tre su una unità russa (3:1) senza attacco sulla seconda unità russa. Il tedesco decide per due attacchi, uno 2:1 ed uno 1:1. Adesso tocca al russo dichiarare i suoi attacchi. Le sue opzioni sono: un unico attacco 8:12 (ovvero 1:2), un attacco 4-5-8 contro due 4-4-7 (1:2) ed un attacco alla pari (1:1); un attacco delle due 4-5-8 contro due 4-4-7 per un attacco (1:1) senza attacco sulla terza 4-4-7; due attacchi 1:1 senza attacco sulla terza 4-4-7; oppure infine un attacco delle due 4-5-8 su una 4-4-7 (2:1) senza attaccare le altre unità tedesche. Il russo decide di fare due

attacchi: una 4-5-8 attacca due 4-4-7 (1:2) e l'altra 4-5-8 attacca la 4-4-7 rimanente (1:1). Tutti gli attacchi hanno un DRM pari a zero. Il tedesco ha un DR di 6 per l'attacco 2:1 e quindi elimina il russo, mentre il DR dell'attacco 1:1 è un 9, quindi senza effetto. I russi invece tirano un DR di 4 sull'attacco 1:2 causando *Casualty Reduction*, ed un 7 sull'attacco 1:1 senza effetto. Determina casualmente quale 4-4-7 subisce *Casualty Reduction*. Dopo gli attacchi l'esagono ora contiene due squadre 4-4-7 ed una 2-3-7 tedesca, ed una 4-5-8 russa. Lo *Stack* va ora coperto con una pedina *Melee*. In J3 la 4-6-7 tedesca è in *Melee* con la 4-4-7 e la 5-2-7 russa da un turno precedente, ed il *Leader* tedesco 9-2, ferito, avanza in K4 per portare rinforzo. Non vi è possibilità di imboscata perché la *Melee* esiste già. Il tedesco dichiara un attacco 1:1 contro la 5-2-7 senza attaccare la 4-4-7. Il russo dichiara un attacco 3:2 contro tutte le unità tedesche. Il DRM dei tedeschi è -1 (il *Leader* ha *Leadership* di -2, ma è ferito e quindi il numero si riduce di 1), mentre il DRM russo è zero. Entrambi tirano un DR di 7 e non vi sono effetti. La *Melee* continua.

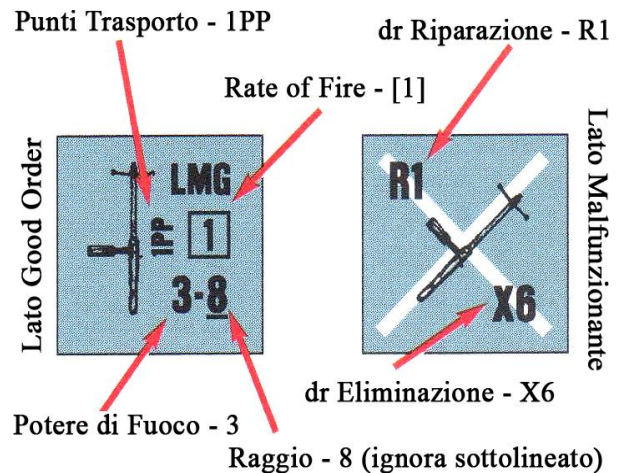
La 4-6-7 tedesca avanza nell'edificio I4 occupato dalla 4-4-7 russa. Un'imboscata è possibile. Entrambi hanno DRM pari a zero. Il DR tedesco è un 4 e quello russo un 1. La differenza è 3 e quindi i russi riescono a fare imboscata ai tedeschi. A questo punto in questo esagono i combattimenti *Close Combat* diventano sequenziali: il russo dichiarerà e risolverà i suoi attacchi per primo, il tedesco farà altrettanto ma solo con le sue unità che sopravvivono all'attacco russo. Il russo dichiara un attacco 1:1. Il DRM è -1 per l'*Ambush*. Il DR del russo è 6 che causa una *Casualty Reduction* e la 4-6-7 tedesca viene sostituita con una 2-4-7. I tedeschi adesso dichiarano un attacco 1:2. Il DRM è +1 (per l'*Ambush* subito). Il DR è un 5, senza effetto. L'esagono viene coperto con una pedina *Melee*. La *Melee* continuerà nel prossimo turno, ma il DRM da imboscata non sarà più applicabile.

La 5-4-8 CX tedesca avanza in E6 occupata dalla 4-4-7 russa. Non vi è possibilità di *Ambush*. Il tedesco attacca 1:1 con un DRM +1, ed il russo attacca 1:2 con un DRM-1. Entrambi i DRM sono causati dallo stato CX dell'unità tedesca. Il DR tedesco è 9 e quello russo 2, attivando la possibilità di promozione sul campo (5.3). Il Russo fa un tiro DR sulla *Leader Creation Table* con un DRM +1 (modificatore nazionalità russa). Il suo DR originale di 1 è modificato in 2, creando un *Leader* russo di 8-0. I Rapporti del *Close Combat* vengono allora ricalcolati. L'attacco tedesco rimane 1:1 (5:5), ma quello russo cambia e diventa anch'esso 1:1, anche se poi il DR di 2 avrebbe comunque eliminato la 5-4-8 sia col rapporto 1:2 che con quello 1:1

3.9 Turn Record Chart:

Il giocatore che prima era il difensore diventa l'attaccante ed inverte la pedina del turno. Se ha già svolto il ruolo di attaccante in questo turno fa avanzare di una posizione la pedina del turno sul segna turni. Quando la pedina del turno raggiunge la casella *End* lo scenario è terminato. Se un turno è diviso a metà diagonalmente e stampato in rosso, indica che solo il pri-

mo giocatore muove in quel turno. I simboli delle nazionalità dentro le caselle dei turni servono per segnalare l'arrivo dei rinforzi in quel turno.



4.0 Weapons and Support Weapons (SW):

Una unità può possedere qualsiasi tipo e numero di armi (SW/*Gun*). Un'arma non può muoversi da sola, un'arma deve essere trasportata da una unità ed avrà un costo di trasporto espresso in PP [1.2.4]; un *Gun* può essere spostato a mano (*Manhandled* [6.5]). Una unità non *Broken* può raccogliere o lasciare un'arma in qualsiasi momento purché abbia MF sufficienti per farlo, ma nessuna arma può essere mossa più di una volta per MPH. Una unità non *Broken* può abbandonare un'arma senza costo in MF durante la sua fase MPH o APH. Se un'unità abbandona una SW/*Gun* all'inizio della fase, senza aver speso alcun MF, quell'arma verrà considerata come mai posseduta (e quindi non mossa) in quella fase. Le unità *Broken* devono abbandonare le SW/*Gun* che siano in eccesso rispetto al proprio IPC prima di poter andare in rotta. Se una unità perde il possesso o viene eliminata, la sua arma di supporto viene lasciata incustodita in quella locazione e deve essere recuperata per essere posseduta. Un'unità di fanteria in *Good Order* può rivendicare il possesso di un'arma abbandonata, nel proprio esagono, all'inizio della RPh come unica sua azione in quella RPh, a condizione di effettuare un DR di recupero inferiore a 6 (+1DRM, se CX). Un'arma non può essere trasferita durante la stessa fase in cui è stata recuperata. Un'unità di fanteria in movimento può anche tentare un recupero al costo di 1MF. Il peso è valutato per ogni oggetto e rapportato con la capacità intrinseca di portata (IPC - *Inherent Portage Capacity*) di una MMC o SMC. Le armi possono essere abbandonate in qualsiasi momento durante il MPH. Nessun oggetto può essere trasportato più di una volta per MPH. Una MMC ha un IPC di tre PP, e un SMC ha un IPC di un PP. Un'unità di fanteria perde un MF per ogni PP in eccesso al suo IPC, ed un SMC non può portare più di due PP. Un SMC in *Good Order* può aggiungere il suo IPC a quello di una MMC in *Good Order* per aumentare l'IPC della MMC di uno ma solo se iniziano la MPH insieme e muovono in *Stack*. Le armi possono essere

volontariamente distrutte, dall'unità che la possiede, durante PFPh o DFPh, ma tale azione conta come uso dell'arma. Le armi possono anche essere distrutte quando un DR finale sulla IFT risulta in un KIA dell'unità che la possiede [vedi 6.7 per i colpi d'artiglieria]. Fare un dr successivo sulla stessa colonna, come attacco IFT per ogni arma posseduta dall'unità. Se il dr finale è un KIA, l'arma viene distrutta, se invece è un K l'arma diventa mal funzionante. Un'arma catturata ha la ROF abbassata di uno e il suo B# e X# abbassati di due, un arma utilizzata da una MMC inesperta ha il suo B# e X# diminuiti di uno (entrambi gli effetti sono cumulativi con altre penalità).

Una squadra può sparare con una qualunque arma senza perdere il proprio FP, o con due armi rinunciando al proprio FP per la fase corrente e le eventuali fasi di fuoco rimanenti in quel turno di giocatore (ad eccezione di SFF/FPF). Una HS può sparare con una qualunque arma rinunciando al proprio FP per la fase corrente e le eventuali fasi di fuoco rimanenti (ad eccezione di SFF/FPF) in quel turno di giocatore (CCPh non è considerata fase di fuoco). Un SMC può utilizzare un SW, ma perde ogni *Leadership* DRM che potrebbe altrimenti esercitare durante quella fase il fuoco.

Le Armi, nel *Setup*, devono sempre essere possedute.



4.1 Machine Guns (MG):

Ogni MG è caratterizzata da due numeri separati da un trattino: quello a sinistra è il suo FP, quello a destra la gittata normale (*Normal Range*) misurata in esagoni. Un SMC da solo può sparare con una MG come *Area Fire*, mentre due SMC insieme possono sparare con una MG a piena potenza. Se una MMC spara con il proprio FP ed una MG allo stesso bersaglio (stesso esagono, stessa unità) durante la stessa fase, allora devono formare un FG, non possono sparare separatamente a meno che la MG mantenga la ROF (o la MMC attacchi in una fase successiva senza usare la MG).

Le SW/MG sono limitate a 16 esagoni di gittata a meno che non siano dirette da un *Leader*. Gli attacchi oltre i 16 esagoni vengono trattati come *Area Fire* contro fanteria in *Good Order* (oltre agli effetti del fuoco oltre il raggio normale).

Una MG senza un numero B# evidenziato ha un B# intrinseco di 12. Se il DR IFT originale di un attacco che usa MG è maggiore o uguale al suo B#, la MG si è guastata e la pedina viene capovolta dopo aver risolto l'attacco. Selezionare in modo casuale quale MG si è guastata se si usano più MG in un FG. Il B# di una MG che usa SFF o *Final Fire* già segnata con *First Fire/Final Fire*, viene ridotto di 2 e la MG viene rimossa se il DR IFT è uguale al B# originale.

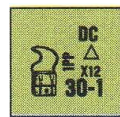
Un MG non veicolare (o un MA MG veicolare) può attaccare un AFV come se fosse artiglieria [3.2.4] utilizzando la tabella AP TK dopo essersi assicurato un colpo in VTT. Tale attacco deve essere effettuato nel raggio d'azione normale della MG, senza alcuna forma di penalità che dimezza il FP.



4.2 Flamethrowers (FT):

Un FT è una SW con una gittata di 1 esagono e 24FP. Una unità *Pinned* non può sparare con un FT. Un FT può attaccare a due esagoni alla metà del FP. Un FT non viene mai raddoppiato per PBF. Il FP di un FT non viene dimezzato durante l'AFPh ma l'unità che lo manovra è soggetta al *Cowering*. Gli attacchi FT vengono risolti sulla IFT, non ricevono DRM né di *Leadership* né di TEM, ma ricevono, se applicabili, quelli da *Hindrance*, incluso *Smoke* e il +1 da CX. Una unità non puoi usare due FT. Ma una squadra può effettuare un attacco separato con il proprio FP. Un FT non può mai combinarsi con altri attacchi, né formare un FG. Qualsiasi unità che possiede un FT deve dedurre 1 (per ogni FT posseduto) dal DR sulla IFT per gli attacchi contro di essa. Se quando un FT attacca, il DR originale è maggiore o uguale a 10 (o al suo X#), il FT viene eliminato dopo aver risolto l'attacco. Se il FT viene usato da unità non di elite, l'X# viene diminuito di due.

Un FT intenzionato ad attaccare un AFV deve dichiarare anticipatamente che il suo bersaglio sarà l'AFV. L'attacco viene risolto sulla tabella *HE and Flame TK* senza aver bisogno di mettere a segno un colpo. La corazza del mezzo non viene considerata ma il TK# viene dimezzato per fuoco a lunga gittata. Se l'AFV è CE il TK# viene aumentato di uno.



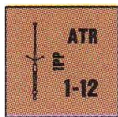
4.3 Demolition Charges (DC):

Una DC è una SW che attacca la locazione bersaglio durante la AFPh con 30FP sulla IFT. Non subisce modificatori per PBF o per l'utilizzo nella AFPh. La TEM del difensore si applica alla risoluzione dell'attacco, così come lo stato CX dell'unità che l'ha piazzata. Una squadra che attacca con una DC può usare il proprio FP nella AFPh. Se la MMC che piazza la DC non è di elite, X# si riduce di 2.

Una unità di fanteria che possiede una DC può tentare di piazzarla in un esagono adiacente durante la propria MPh spendendo MF aggiuntivi (nell'esagono da cui effettua il tentativo di piazzamento) uguali al numero di MF che servirebbero teoricamente all'unità per entrare nell'esagono dove viene piazzata la DC. L'azione di piazzare la DC viene considerata come movimento nell'esagono in cui l'unità si trova, non nell'esagono in cui la DC viene piazzata. Una unità non può piazzare una DC se ha fatto *Prep Fire*, oppure se diventa *Pinned* o *Broken* prima di completare il piazzamento. Se una unità che effettua il tentativo di piazzare la DC sopravvive a DFF, SFF e FPF (senza diventare *Pinned* o *Broken*) allora la DC viene considerata piazzata correttamente. Se l'unità era CX, il DRM CX +1 viene applicato al DR di risoluzione dell'attacco della DC. Una DC piazzata correttamente durante la MPh attacca sulla IFT durante la AFPh. Se il DR è 12 (10 se piazzata da unità non elite) la DC ha un guasto e non esplode. La DC viene rimossa subito dopo l'uso.

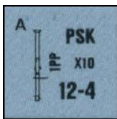
Affinché un attacco di DC abbia effetto su un AFV l'attacco deve essere dichiarato prima. Se l'attaccante riesce a piazzare una DC su un AFV gli effetti verranno risolti sulla tabella HE TK (TK#16) ma solo dopo uno

speciale DR (DC *Placement*) per vedere come ha piazzato la carica. Inoltre questo DR vale anche per la locazione del colpo (*Hit Location - Hull/Turret*). Il bersaglio verrà attaccato attraverso l'esagono dal quale la DC è stata piazzata. Questo anche nel caso cambi direzione al CA prima della esplosione della DC nella AFPh.



4.4 Light Anti-Tank Weapons(LATW):

LATW sono artiglieria SW ed includono: *Bazooka* (BAZ) , *Panzerfaust* (PF), PIAT, *Anti-Tank Rifle* (ATR) e *Panzerschreck* (PSK). Queste SW devono assicurarsi un colpo sulla tabella *To Hit* che hanno sul retro della pedina, o sulla tabella VTT se non hanno la propria tabella. Una volta messo a segno un colpo, gli effetti vengono poi risolti sulla IFT se il bersaglio è fanteria o un *Gun*. PF, BAZ, PIAT e PSK sono *Shaped Charge Weapons* (SCW – armi a carica cava) e sparano munizioni HEAT (*High Explosive Anti-Tank*) e non HE. Tutte queste armi possono anche attaccare la fanteria ma solamente se si trovano in un edificio. Un SCW può essere usata anche contro un *Gun*. Se si spara contro un AFV gli effetti di una SCW sono risolti sulla tabella HEAT TK. Il FP, raggio, B#/X# e PP sono sul fronte della pedina. Tutte le LATW hanno il TH DR che vengono normalmente modificati da TEM, ecc.



4.4.1 Bazooka (BAZ) and Panzerschreck (PSK):

I *Bazooka* sono disponibili solamente dal novembre 1942 (usa la pedina BAZ 43). Modelli migliori diventano disponibili nel 1944 (BAZ 44) e nel 1945 (BAZ 45). Qualsiasi MMC non *Broken* può utilizzare un BAZ e tale uso costituisce uso di SW. Due SMC possono utilizzare un BAZ a piena forza, ma un singolo SMC non può usare un BAZ. Un BAZ viene rimosso definitivamente dal gioco se il suo TH DR originale è maggiore o uguale al suo X#. Un *Leader* può dirigere un attacco modificando il TH DR, ma non può modificare il suo attacco. Un BAZ attacca sulla colonna 8FP della IFT se ottiene un colpo contro fanteria in un edificio. Se mette a segno un colpo contro un bersaglio veicolare, questo viene risolto sulla tabella TK HEAT (TK# 13 per un BAZ43; 16 per un BAZ44+).

Tutte le regole del BAZ si applicano al PSK con l'eccezione che il PSK ha anche lui la sua tabella TH, attacca la fanteria negli edifici sulla colonna 12FP della IFT, ha una sua colonna sulla tabella TK HEAT (TK#26) ed è disponibile dal settembre 1943.

4.4.2 Panzerfaust (PF):

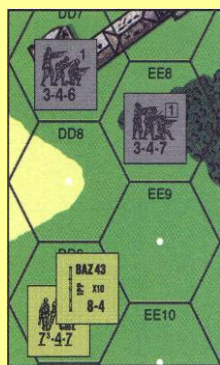
IL PF è una SW potenzialmente inerente in ogni unità di fanteria tedesca, a partire dal ottobre 1943, in tutti gli scenari in cui è presente un AFV nemico o per SSR. I colpi verso i veicoli sono risolti sulla tabella TK HEAT (TK# 31). A partire dal ottobre 43 tutte le unità di fanteria tedesca in *Good Order* e ancora in grado di sparare durante la fase di fuoco in corso (es. *Leader*, *Crew* o *HS* che non hanno ancora sparato oppure una squadra che può utilizzare una SW a piena capacità di

fuoco), possono tentare di utilizzare il PF. Un unità che intende sparare con un PF deve prima fare un dr di controllo per il PF. Se il dr finale del controllo PF (Δ) è 1-3, l'unità ha il PF ed è in posizione per usarlo, deve tentare un TH DR verso il veicolo o la fanteria in un edificio. Se il dr finale di controllo per il PF è 4 o più, l'unità non può effettuare il TH DR (non ha il PF oppure non ha l'opportunità di usarlo). Se il dr originale di controllo per il PF è 6, l'unità non ha il PF e diventa *Pinned*. Piazza una pedina *Pin* sull'unità. Se era già *Pinned* l'unità diventa *Broken*. C'è un drm di; +1 se il bersaglio non è un AFV, +1 se l'unità è CX, +1 se l'unità è una HS/*Crew* , +2 se l'unità è un SMC e - 1 se lo scenario è nel 1945. Un'unità non può effettuare un controllo per il PF nella *Subsequent First Fire* o FPF indipendentemente dal fatto che abbia effettuato un controllo per il PF nella *First Fire*. Purché una squadra non abbia ancora sparato con il suo FP inerente, può tentare di sparare un secondo PF nella stessa fase anche se il suo primo tentativo non ha avuto successo, questo costituisce come l'uso di una seconda SW e causa la perdita del FP inerente. Anche in caso di fallimento il controllo per il PF è considerato come un uso di SW. Il fuoco del PF non lascia FP residuo e ha effetto su una singola unità nell'esagono. Il raggio di un PF è determinato dalla data scenario. Prima del giugno 1944, il raggio di un PF è un esagono. Dal giugno 1944 fino al dicembre 1944, il raggio è di 2 esagoni. A partire dal 1945, il raggio è di 3 esagoni. Il TH# base di un PF è 10 e viene ridotto di due per ogni esagono di distanza. Un *Leader* può applicare la sua *Leadership* per modificare il PF DR TH, ma tale uso costituirebbe la sua unica capacità di direzione del fuoco per quella fase. Il PF è un arma a colpo singolo e quindi non soggetta alle regole sul malfunzionamento. Tuttavia, un 12 originale sul DR TH del PF (11 o 12 per la fanteria inesperta) non solo manca il bersaglio, ma si traduce in *Casualty Reduction* per il tiratore. Un DR 12 originale sulla tabella TK o IFT è un colpo inesplosivo. Se si ottiene un colpo contro la fanteria in un edificio, l'attacco del PF si risolve nella colonna 16FP sulla IFT, ma non lascia FP residuo. Quando un PF ottiene un successo, l'attacco può interessare solo un'unità nell'esagono. Tuttavia, prima di eseguire la selezione casuale del bersaglio, il tiratore può invece scegliere di selezionare il bersaglio colpito, a condizione che l'obiettivo abbia un *Gun*/SW. Il numero totale di colpi di PF effettuati nel corso di uno scenario non può superare il numero di squadre tedesche nell'OB prima del 1944, 1½ (arrotondato per difetto) durante il 1944, e 2 volte nel 1945. *Esempio 5 squadre tedesche nell'OB avranno 5 colpi prima del 1944, 7 colpi (5x1½=7,5 arrotondato per difetto) nel 1944 e 10 colpi (5x2=10) nel 1945. Per un esempio sull'uso dei PF vedere esempio a pag.40.*

4.4.3 Backblast:

Un BAZ, PSK o PF può sparare dall' interno di un edificio in una delle due condizioni: Chi spara può scegliere di usare un +2 TH DRM come penalità per proteggere i presenti contro il *Backblast*. Chi spara può invece sottoporre tutti gli occupanti dell'esagono di edificio che sta eseguendo l'attacco dal *Backblast* sulla

colonna 1FP della IFT, usando il risultato ottenuto con il dado colorato del DR TH. L'attacco viene risolto senza alcuna TEM.



Esempio LATW To Hit:

La squadra americana 7-4-7 non può sparare con il BAZ 43 alla squadra italiana in EE8 perché quest'ultima non è dentro un edificio. Invece il BAZ 43 può essere usato contro la squadra italiana 3-4-6 nell'edificio in pietra dell'esagono DD7. La *To Hit Chart* presente nel retro della pedina del BAZ 43 indica che ad un raggio di 2 esagoni, abbiamo

bisogno di un DR uguale o inferiore a 8 per mettere a segno un colpo. I To Hit DRM sono: TEM +3, +1 *Hindrance* (in DD8 il grano è in stagione) per un totale di +4DRM. Quindi un DR 4 originale mette a segno un colpo sulla squadra italiana 3-4-6. Gli effetti vanno risolti sulla colonna FP8 della IFT senza DRM. Se il TH DR originale fosse stato 2 avremo messo a segno un CH (*Critical Hit*) i cui effetti andranno risolti sulla IFT nella colonna FP16 con un TEM -3. Avendo utilizzato la sua SW, la squadra 7-4-7 può anche utilizzare il suo FP per attaccare sia la squadra italiana 3-4-7 o nuovamente la 3-4-6 dato che la regola sull'obbligatorietà del FG non viene applicata all'artiglieria. Se nel esagono DD9 ci fosse stato un edificio la squadra americana avrebbe dovuto aggiungere un +2 al suo DR TH oppure sottoporsi ad un *Backblast Attack* sulla colonna FP1 della IFT usando il risultato del dado colorato per determinare il risultato.



4.4.4 Anti-Tank Rifle:

Un ATR è una SW che utilizza la tabella VTT con munizioni AP per attaccare un veicolo. Qualunque unità di fanteria non

Broken può usare un ATR. Un ATR ha un raggio massimo di 12 esagoni e non può sparare oltre questa distanza. Un ATR usato sulla IFT contro la fanteria, è una SW con 1FP e può formare FG. Le normali regole sul malfunzionamento e sulla riparazione si applicano anche ad un ATR. I DRM per *Leadership* possono applicati sull'uso di un ATR. L'ATR non lascia FP residuo.



4.4.5 PIAT:

Disponibile dall'aprile del 1943, il PIAT ha una propria tabella TH sul retro della pedina e risolve i propri colpi contro i veicoli sulla colonna PIAT nella tabella HEAT TK (TK#15). Un PIAT non può sparare a unità che sono ad un livello inferiore, nel proprio esagono o in uno adiacente. Un PIAT può essere utilizzato da un SMC al pieno della sua forza senza penalità, ma senza il DRM della *Leadership* a meno che non ci sia un altro *Leader* a dirigere l'attacco. Un PIAT attacca sulla colonna 8FP della IFT quando è utilizzato contro fanteria all'interno di un edificio. Un PIAT ha B10 al posto di X#, viene riparato con un dr di 1 o 2 o eliminato con un dr di 6.



4.5 Light Mortars:

I mortai vengono classificati come *Gun* o *SW* a seconda della loro dimensione.

Qualunque mortaio con calibro uguale o minore a 60mm è un mortaio leggero è rappresentato da pedine da 1/2" e viene considerato una SW. Come SW non ha CA e può essere usato con qualsiasi squadra/HS senza alcuna penalità e con eventuale *Leadership* applicata come DRM al TH#. Un SMC da solo è in grado di usare un mortaio ma perde la ROF. Anche se un mortaio leggero è una SW può guadagnare, utilizzare e perdere l'acquisizione del bersaglio come un *Gun*. [Vedi 6,9 per le regole generali per mortai e artiglieria.]

5.0 ELR and Unit Distinctions

5.1 Experience Level Rating (ELR):

Ogni schieramento nello scenario avrà un certo numero di *Leader*, *SW*, squadre e mezza squadre di elite, di prima o seconda linea, reclute o coscritti. Tuttavia, durante il gioco, SMC e MMC sono soggetti ad essere sostituite da unità di qualità inferiore. Ogni OB (*Order of Battle* - elenco unità sul campo) fornirà un ELR per ciascuna parte. Questo numero rappresenta il massimo numero con cui una unità in *Good Order* può fallire un MC (dopo i modificatori) senza venir rimpiazzata da una unità di qualità inferiore. Se una unità che non può essere rimpiazzata da una di qualità inferiore fallisce un MC per più del suo ELR, non soffre di penalità addizionali.

Se una unità in *Good Order* fallisce un MC per più del suo ELR, viene immediatamente rimpiazzata da una unità *Broken* della stessa dimensione ma di un livello inferiore in termini di qualità, come dalle tabelle specifiche per ogni nazionalità. *Crew* e MMC con il numero del morale sottolineato sulla pedina non sono soggetti all'ELR.

5.2 Nationality Distinctions:

Unità di differenti nazionalità hanno differenti capacità. In questo gioco le differenze sono riflesse nei diversi tipi di MMC. Ogni nazionalità e le sue unità ed armi di supporto sono rappresentate con un colore diverso. In alcuni casi, le nazioni minori sono genericamente rappresentate dallo stesso.

5.3 Field Promotions:

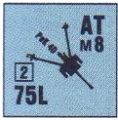
Ogni volta che un MMC tira un DR originale 2 nel primo tentativo di auto-recupero durante la RPh, o in un attacco CC, può nascere un *Leader*. La qualità del *Leader* dipende da un successivo dr sulla tabella di creazioni dei *Leader* (*Leader Creation Table*) usando il livello di morale dell'unità al momento del DR 2 originale. Se più di un MMC era parte dell'attacco in CC, usa il MMC col morale migliore per determinare il tipo di *Leader*.

5.4 Inexperienced MMC:

MMC inesperti (*Green*) non in stack con un *Leader* in *Good Order* e tutte le MMC coscritte, a prescindere dalla presenza di un *Leader*, soffrono di penalità da inesperienza. Hanno solo 3MF (invece di 4), fanno *Covering* di 2 colonne verso sinistra sulla IFT (invece di 1), il B# e X# delle armi che usano vengono ridotti di 1 e hanno un drm +1 per le imboscate.

5.5 Captured Equipment:

Qualsiasi arma di supporto che è stata catturata da una unità nemica può essere usata dal nuovo possessore ma è soggetta ad alcune penalità. La sua ROF viene ridotta di 1, il B# e X# sono ridotti di 2, tutti gli attacchi eseguiti con artiglieria catturata usano il TH# rosso e aggiungono +2 al To Hit DR.



6.0 Artiglieria:

Qualsiasi arma che deve ottenere un colpo attraverso un *To Hit Process* (procedura per colpire) [3.2.4] prima di risolvere gli effetti sulla IFT è considerata artiglieria (*Gun*, MA, LATW, o SW). Un *Gun* è un'arma rappresentata da una pedina da $\frac{5}{8}$ " e solitamente spara come artiglieria. Il calibro (in mm) delle armi d'artiglieria è stampato sulla loro pedina. Se il calibro dell'arma è soprilineato, il *Gun* non può sparare munizioni AP. Se il calibro è sottolineato, il *Gun* non può sparare munizioni HE. Se il valore è accompagnato da una stella, queste munizioni sono disponibili in quantità limitata dopo una certa data [6.2].

6.1 Critical Hits (CH) :

Un DR originale di 2 che assicura un successo a un LATW o per *Gun/MA* in *Area/Vehicle Target Type* (ATT/VTT) è un *Critical Hit* (CH - colpo critico). Ogni *Gun/MA/LATW* ha invece elencato tra parentesi sulla *Infantry Target Type* (ITT), dopo il TH# (numero *To Hit* - in rosso se il TH# è rosso), la possibilità di assicurarsi un CH. Il DR finale deve essere uguale o inferiore a questo numero per ottenere il CH. Un CH contro un bersaglio di fanteria viene risolto sul IFT come un'arma attaccante standard con FP HE equivalente ma raddoppiato (senza prima dimezzare se si era utilizzato *Area Target Type*). Inoltre, qualsiasi TEM positivo che quel bersaglio riceverebbe normalmente per il TH o sulla IFT è cambiato di segno e si applica come DRM negativo sul DR sull'IFT. *Air Burst*, FFMO/FFNAM (se applicabili) vengono applicati normalmente come DRM negativi in aggiunta agli effetti del CH. Un CH contro un *Gun* distrugge automaticamente il *Gun* e la fanteria che lo sta utilizzando. Un CH contro un veicolo utilizzando VTT raddoppia il TK# dell'arma. Un CH contro un veicolo in ATT è risolto raddoppiando il FP dell'arma (senza prima dimezzarlo come contro la fanteria) sulla IFT e non si applica TEM. Indipendentemente dal numero di bersagli dell'esagono colpito da un CH, i benefici derivati dal CH si applicano solo a uno tra i possibili bersagli determinato casualmente.



Esempio di Critical Hit:

Il 105mm americano in wR6 spara alle 2 squadre tedesche in wS8 in *Infantry Target Type*. Siccome siamo nel 1943, si utilizzerebbe il To Hit# rosso, per le squadre americane, ma ad un raggio 2 sulla *Infantry Target Type* vi è solo un To Hit# nero di 9. Vengono applicati i DRM di +3TEM per l'edificio in pietra e -2 per la pedine di bersaglio acquisito. L'americano tira 3 e aggiunge i modificatori per un DR TH finale di un 4, pari al 4 tra parentesi dopo il To Hit# 9 e gli assicura un *Critical Hit* (CH - colpo critico). Una 4-6-7 delle due viene scelta a caso per ricevere il colpo critico, mentre l'altra squadra subirà un normale attacco da parte del *Gun* da 105mm. L'americano esegue un DR sulla IFT per l'effetto applicandolo ad entrambe le squadre. Il colpo normale usa la colonna 20FP senza DRM, il CH utilizza la colonna 36FP (il doppio del 20) con un DRM di -3 (per la TEM invertita). Se il raggio fosse stato 7, avrebbe dovuto usare il TH# rosso e l'americano necessitava di DR finale di 6 per colpire e di un DR finale di 2 per ottenere un CH.

6.2 Special Ammo and Depletion Numbers:

Gun/MA hanno illimitate munizioni AP (tranne i Mortai o se soprilineati) e HE (a meno che la dimensione *Gun* è sottolineata) a meno che uno di questi tipi di munizioni è indicato sul retro del contatore ed indica i limiti della sua disponibilità. Se la disponibilità di tali munizioni è illimitata, si presume usare munizioni HE in attacchi ITT, mentre si presume usare munizioni AP in attacchi VTT, a meno che non venga dichiarato diversamente prima dell'attacco.

Alcune armi hanno la possibilità di avere munizioni speciali, questo è indicato sul retro della pedina dal simbolo della munizione speciale seguito da un numero di esaurimento. Se il numero di esaurimento ha scritto in esponente una data (es. 4=1944, J4E=June 1944 in Europa) allora questa possibilità dipende dalla data. Un tentativo di sparare munizioni speciali deve essere annunciato prima di effettuare il TH DR. Se il DR TH originale è minore del numero di esaurimento, il *Gun* dispone di quelle munizioni speciali e le utilizza nella risoluzione di questo DR, inoltre potrà tentare di usare ancora queste munizioni speciali in altri attacchi. Se il DR TH originale è uguale al numero di esaurimento, il *Gun* dispone di quelle munizioni speciali ma solo per questo attacco, le utilizza nella risoluzione di questo DR, ma non potrà tentare di usare ancora queste munizioni speciali in altri attacchi. Se il DR TH originale è maggiore del numero di esaurimento, il *Gun* non dispone di quelle munizioni speciali e non ha sparato. Se il TH DR dà come risultato un malfunzionamento (o scarsità di munizioni), allora l'arma ha sparato e si guasta, (o subisce scarsità di munizioni) ha finito tutte le munizioni oltre alle munizioni speciali. Annotare l'esaurimento delle munizioni su di un foglio di regi-

stro. Le munizioni HEAT sono disponibili solamente per i Tedeschi all'inizio del maggio 1942, per gli Italiani dal settembre del 1942, mentre per tutti gli altri dal gennaio del 1943.

AP (Armor Piercing): Se sparati contro bersagli di fanteria, l'artiglieria con dimensione inferiore a 37mm che spara AP usa la colonna 1FP sulla IFT. Artiglieria maggiore o uguale a 37mm che spara AP utilizza la colonna 2FP. Le munizioni AP non lasciano nessun FP residuo.

APCR (A) / APDS (D) (Armor Piercing Composite Rigid / Armor Piercing Discarding Sabot): Disponibili solo se elencati sul retro della pedina con una "A" o una "D" rispettivamente e utilizzano sempre la colonna 1FP sulla IFT contro la fanteria.

HE (High Explosive): Munizioni standard contro bersagli di personale.

HEAT (High Explosive, Anti-Tank): Le munizioni HEAT possono essere utilizzate solamente contro la fanteria dentro edifici o contro *Gun* e veicoli. Queste hanno una propria tabella *To Kill* e attaccano con un FP inferiore di una colonna rispetto alle corrispondenti HE. Le armi LATW mostrano il proprio FP sulla pedina. Se sono disponibili per altri oltre alle SCW, questo è elencato sul retro della pedina con una "H".

s (Smoke): Il fumo d'artiglieria [1.2.5] su pedine da $\frac{5}{8}$ " viene piazzato all'inizio della PFPh o DFPh mettendo a segno un colpo in *Area Target Type*. Se si piazza nella PFPh mette una pedina +3*Smoke*, se si piazza nella DFPh mette una pedina +2*Dispersed Smoke*. Una volta che il tiratore spara qualsiasi cosa diversa dal fumo durante la PFPh/DFPh non sarà più possibile piazzare altro fumo durante quella fase di gioco.

WP (White Phosphorous): Il fumo WP può essere piazzato, come *Area Target Type*, solo all'inizio della PFPh o DFPh, oppure nella *Defensive First Fire*. Un'unità colpita con WP deve effettuare un NMC, sottraendo il valore di TEM dal DR NMC; l'*Air Brusts* del mortaio aggiunge +1 al DR. Un WP CH aggiunge in positivo la TEM. Tratta il WP come fumo d'artiglieria, eccetto che WP piazza pedine +2WP *Full* e +1WP *Dispersed Smoke*.

6.3 Emplacement:

Qualsiasi *Gun* che non si è mosso durante lo scenario si considera interrato a meno che non è piazzato (durante il *Setup*) su una strada asfaltata o in un frutteto (*Orchard*) con strada asfaltata. Se interrato, un *Gun* e l'equipaggio che lo utilizza ricevono un +2 TEM perché interrato. Questa TEM per l'interramento non può essere usata insieme ad altre TEM o *Gunshield* DRM [6.6] (il proprietario può comunque decidere se usare l'uno o l'altro, ma non entrambi), inoltre se il *Gun* è

utilizzato unità *non-crew* (non equipaggio) il bonus non può essere applicato. Il DRM negativo per *Air Bursts* si applicano cumulativamente con la TEM per l'interramento. Se un *Gun* si muove perde il suo stato d'interrato.

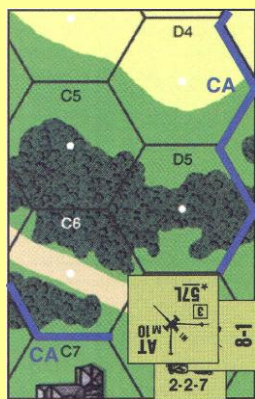
6.4 Hidden Initial Placement (HIP):

Un *Gun* interrato e l'equipaggio possono sempre essere piazzati usando *Hidden Initial Placement* (HIP – piazzamento iniziale nascosto) a meno di non piazzarli su una strada asfaltata. Il proprietario del *Gun* deve registrare la locazione e il suo CA durante il *Setup*. Le pedine del *Gun* e dell'equipaggio vengono messe da parte e non vanno piazzate sulla mappa fino a quando il *Gun* non perde lo stato HIP. Un *Gun* HIP in *Open Ground* o su strada non asfaltata perde lo stato HIP quando ha un'unità nemica in *Good Order* in LOS ed entro 16 esagoni di distanza. Un *Gun* che spara, cambia CA o tenta di muoversi perde il suo stato HIP. Inoltre, se una unità di fanteria nemica cerca di entrare in un esagono che contiene un *Gun* HIP, durante la MPh, viene respinta nell'esagono di prima, il suo movimento finisce e il *Gun* perde lo stato HIP. Un'unità che tenta di entrare durante la RtPh viene respinta nell'esagono di prima e deve cercare di continuare la rotta lungo un percorso diverso, anche se *Low Crawl* non è più disponibile e il *Gun* perde lo stato HIP. Un *Gun* perderà lo stato HIP se un AFV nemico entra nel suo esagono. Una *Gun* che per qualsiasi motivo perde il suo status di HIP, viene sistemato sulla mappa nella locazione registrata durante il *Setup*. Qualsiasi DFF/SFF/FPF del *Gun* HIP contro l'unità di fanteria che entra suo esagono è fatto nell'esagono in cui era l'unità quando ha cercato di entrare nell'esagono del *Gun*. Le penalità di FFMO e FFNAM sono in uso se applicabili. Un *Gun* HIP che tenta di sparare contro un veicolo nel proprio esagono usa la penalità del suo esagono (Caso 10). Un'unità di fanteria, che durante la APh, entra in un esagono che contiene un *Gun* HIP rimane nell'esagono per il CC. Un attacco contro un *Gun* HIP viene risolto come *Fuoco Area* alla metà del FP sulla IFT o nel caso di artiglieria aggiungendo un DRM di +2. Qualsiasi bonus di TEM o *Gunshield* viene applicato. Se il risultato dell'attacco ha qualche effetto, il *Gun* perde lo stato HIP e l'attacco è risolto.

6.5 Gun Movement:

Un *Gun* QSU [1.2.6] può essere spostato da una MMC durante il gioco in una nuova posizione. Ogni *Gun* ha un *Manhandling Number* (numero di movimentazione a mano) indicato in alto a destra con M#. Per muovere in una nuova locazione nella MPh, il proprietario del *Gun* deve effettuare un DR uguale o inferiore al numero di movimentazione a mano modificato dagli appropriati DRM che si trovano sulla *Player Aid Sheet* (foglio aiuti giocatore). Il costo in MF per poter muovere un *Gun* è il doppio del costo normale del tipo di terreno in cui si entra. Un'unità che muove un *Gun* non può fare movimento d'assalto e non può portare PP. Si può usare *Double Time* ma non si ha il bonus per il movimento su strada. Se il DR finale di movimentazione a mano è inferiore al numero di movimentazione a mano,

il *Gun* è spostato nel nuovo esagono e se l'unità che lo sta spingendo ha ancora abbastanza MF può tentare di spostare il *Gun* in un altro esagono. Se il DR finale di movimentazione a mano è uguale al numero di movimentazione a mano il *Gun* assieme all'unità che lo sta spingendo può entrare nel nuovo esagono, ma non può muovere più per il resto del turno. Se il DR finale di movimentazione a mano è maggiore del numero di movimentazione a mano il *Gun* assieme all'unità che lo sta spingendo non può entrare nel nuovo esagono e non potrà muovere per il resto del turno. Un *Gun* non può muoversi nella APh, né può farlo qualsiasi unità che ha tentato di muovere un *Gun* in quel turno. Un *Gun* o un'unità che ha tentato di muovere non può sparare nella AFPh. La movimentazione a mano è considerato movimento azzardato e tutte le unità coinvolte nello spingere il *Gun* ricevono -2DRM a qualsiasi fuoco d'attacco diretto contro di loro in questo turno di giocatore, indipendentemente dalla fase di gioco, fintanto che non diventano *Pinned*. Né FFMO né FFNAM si applicano al movimento azzardato. Un *Gun* che non è QSU (cioè che deve essere approntato per sparare [1.2.6]) non si può muovere nel corso di uno scenario ASL-SK. Se il tentativo di movimentazione a mano ha successo, un *Gun* può simultaneamente cambiare il suo CA.



Esempio di interrimento e movimento:

Un 57mm AT *Gun* in xD6 utilizzato da un equipaggio 2-2-7 inizia lo scenario interrato e in stato HIP; non sarebbe stato né interrato e né HIP se fosse stato utilizzato da una unità non di equipaggio. Siccome è in *OpenGround*/strada sterrata, perderà lo stato HIP non appena un'unità nemica in *Good Order* sarà entro 16

esagoni ed in LOS ad esso. Essendo interrato riceverà un +2TEM verso tutti gli attacchi. Pertanto tutti i colpi d'artiglieria riceveranno un +2 al TH DR. Se colpiti dall'artiglieria, un DR originale sulla IFT che dà come risultato KIA elimina l'equipaggio e il *Gun* (se è un K, elimina l'equipaggio e rende mal funzionante il *Gun*). Se il DR originale sulla IFT non è un KIA o K, e se il colpo avviene attraverso CA del *Gun*, l'equipaggio aggiunge il modificatore +2 di *Gunshield* (disponibile all'AT *Guns*) sul DR IFT. Il giocatore americano vorrebbe muovere il *Gun*, l'equipaggio e il *Leader* 8-1 in D5, quindi piuttosto che far fuoco nella PFPh tenterà di muovere il *Gun* nella MPh (perdendo lo stato di HIP se non lo avesse già perso in precedenza); in caso di successo questo costerebbe 4MF (il doppio del costo normale). Il # movimentazione a mano segnato sulla pedina è 10. I DRM applicabili (elencati sulla QRDC) sono +1 TEM, +4 per gli MF del costo di movimento e -1 per il *Leader* che danno in totale un +4DRM. Se l'americano tira un 5 o inferiore, può spostare il *Gun*,

l'equipaggio e il *Leader* a D5, e può cercare di muovere ancora il *Gun* in questo turno. Se tira un 6 (per un DR finale di 10), muove il *Gun* e le unità a D5 e si ferma. In entrambi i casi, l'americano può anche cambiare il CA del *Gun*. Se tira un 7 o più, non può muovere in questo turno, né cambiare la sua CA. Dopo aver tirato meno di 6 e spostato in D5 può tentare di muovere ancora il *Gun* in D4 ad un costo di altri 2 MF. Ha bisogno di ancora un DR finale inferiore a 10 per riuscirci, ma i DRM sono +2 per gli MF spesi, -1 per la *Leadership* per un totale di +1DRM. Se invece dalla posizione iniziale in D5 volesse trasferirsi a C6 avrebbe questi DRM, +2 per gli MF, +1 per la TEM, -1 per la *Leadership* e -2 per l'attraversamento di un lato di esagono strada per un DRM totale di 0. Se a possedere il *Gun* fosse una squadra invece di un equipaggio ci sarebbe un ulteriore -1DRM. Se una squadra in più fa parte dello *Stack* impegnato nel movimento del *Gun* ci sarebbe un ulteriore -2 DRM. In tutti i casi, qualsiasi attacco contro lo *Stack* impegnato nel movimento avrebbe ricevuto il -2DRM per il movimento azzardato e senza il +2DRM per *Gunshield*. Inoltre, nessuna delle unità impegnate nella movimentazione del *Gun* può sparare nella AFPh e avanzare nella APh.

Avendo mosso il *Gun* non è più considerato interrato. Tutte le armi piccole, MG e DC che attaccano attraverso il CA del *Gun* riceveranno il +2DRM di *Gunshield* per l'AT-*Gun*, così come tutti i DR IFT dopo un colpo d'artiglieria attraverso il CA che non si traduca in un originale KIA o K.

6.6 *Gunshield*:

Tutti gli AT-*Gun* e gli INF-*Gun* hanno un *Gunshield* (scudo protettivo) per aiutare nella protezione degli equipaggi. Il *Gunshield* protegge il suo equipaggio (solo i *Crew*) in *Good Order* che utilizza il *Gun* dalla maggior parte degli attacchi che hanno origine attraverso il CA del *Gun*. Un'unità di fanteria che utilizza il *Gun* non riceve benefici dal *Gunshield*. L'equipaggio utilizzatore protetto dal *Gunshield* può aggiungere un +2DRM sulla IFT (+1 contro i mortai, 0 contro i FT). Il DRM del *Gunshield* non è mai cumulativo con altre TEM (incluso l'interrimento), ma può modificare il DR sulla IFT dopo che il DRM per TEM incluso l'interrimento è stato utilizzato per modificare il TH DR. Il DRM di *Gunshield* non si applica mai a un *Direct Hit* (colpo diretto [6.7]).

6.7 *Guns as Targets*:

Il colore del M# [6.5] indica la dimensione del *Gun* quando è il bersaglio di un attacco. Se il M# è stampato all'interno di un cerchio bianco, il *Gun* è un bersaglio piccolo. Se è stampato in rosso, il *Gun* è un bersaglio grande. Un CH distrugge automaticamente entrambi i tipi di *Gun* e il personale addetto che lo sta utilizzando. Una volta che un colpo (diverso da un CH) è stato assicurato attraverso la procedura per colpire (*To Hit Process*), lo sparante tira sulla IFT per determinare gli effetti al *Gun* e al suo personale addetto. Se il DR finale (prima di qualunque DRM per *Gunshield*) risulta in un KIA, il *Gun* viene distrutto insieme al suo personale addetto. Con un K il *Gun* diventa mal funzionante e il

suo personale addetto subisce una *Casualty Reduction*. Questi risultati sono chiamati *Direct Hit* (colpo diretto). Se il DR IFT non è un *Direct Hit*, allora questo risultato viene considerato *Near Miss* (mancato ma vicino) e qualsiasi *Gunshield* TEM se applicabile viene applicato allo stesso DR per determinare l'effetto sul personale addetto che utilizza il *Gun*.

6.8 Infantry Firepower Equivalent (IFE):

Qualsiasi numero racchiuso in parentesi a fianco del calibro del *Gun*/veicolo indica il suo IFE (*Infantry Firepower Equivalent* – equivalenza al potere di fuoco della fanteria). Non tutti i *Gun* hanno questa opzione. L'IFE è usato direttamente sulla IFT senza usare il procedimento per colpire, come se il *Gun* fosse una MG, anche se si applicano ancora i DRM per il cambio del CA se necessario. Un *Gun* che utilizza IFE ha la sua ROF diminuita di uno e non può formare FG con altre unità, né utilizzare, guadagnare o mantenere qualsiasi forma di acquisizione del bersaglio. L'IFE ha un raggio normale di 16 esagoni, non è considerato artiglieria e non è soggetto a *Covering*. Come un MG, un *Gun*/MA, IFE può usare *Subsequent First Fire* e *Final Protective Fire* nella MPH e se contrassegnato con una pedina di *First Fire* nella DFPH può sparare ad una unità adiacente, il tutto alla metà del FP e con il suo B# abbassato di 2 e soffre la rimozione permanente con un 12 originale nel DR sulla IFT.



6.9 Mortars:

I mortai sono classificati sia come *Gun* (pedine da $\frac{5}{8}$ ") che come SW (pedine da $\frac{1}{2}$ "). I

mortai con calibro maggiore di 60mm sono *Gun*. I mortai non possono sparare da un esagono di edificio e devono usare *Area Target Type* (ATT - tipo bersaglio area), ma non perdono la ROF sparando in questo modo. I mortai non possono sparare più vicino del raggio minimo o più lontano del raggio massimo. Questo raggio è stampato sulla pedina all'interno di parentesi quadre vicino al valore della ROF. Un DR originale di 2 assicura al mortaio un *Critical Hit* [6.1].



6.10 Target Acquisition:

Quando un *Gun*/MA esegue un TH DR usando *Infantry Target Type* (ITT – tipo bersaglio fanteria) o *Vehicle Target Type* (VTT – tipo bersaglio veicolo) può piazzare una pedina $\frac{1}{2}$ " -1 *Acquired Target* (acquisizione bersaglio) sul bersaglio o girarla sul lato -2 *Acquired Target*. Questa pedina di acquisizione applica un TH DRM ai successivi colpi dell'artiglieria. Un bersaglio può essere acquisito da più di un arma, ma mai oltre il livello -2. Il bersaglio rimane acquisito fino a quando l'artiglieria o il personale addetto lascia la presente locazione, cambia il CA senza sparare, attacca un bersaglio differente, si rompe, spara *Smoke*, utilizza IFE, oppure il personale addetto è eliminato, non è più in *Good Order*, non possiede più l'arma, usa il suo FP inerente, fa interdizione, oppure l'AFV spara con CMG in un esagono differente, oppure il bersaglio esce dalla LOS entrando in un nuovo esagono. Tuttavia, in questo ultimo caso, l'ultimo esa-

gono in cui vi era il bersaglio prima di lasciare la LOS manterrà l'acquisizione. Se un'altra unità nemica che entra in quell'esagono, essa riceverà quindi l'acquisizione. Modificare la pedina da $\frac{1}{2}$ " *Acquired Target* con una pedina da $\frac{5}{8}$ " se il *Gun*/MA dovesse successivamente sparare al bersaglio utilizzando *Area Target Type*.

Se uno *Stack* acquisito divide le unità ed entra in esagoni diversi il tiratore può conservare la pedina da $\frac{1}{2}$ " *Acquired Target* su un'unità, a sua scelta, tra quelle precedentemente acquisite. Se un bersaglio acquisito sembra uscire dalla LOS del *Gun*/MA, può essere fatto un controllo gratuito LOS. Se il controllo LOS rivela che non c'è LOS con tale esagono, la pedina da $\frac{1}{2}$ " *Acquired Target* viene riportata all'ultimo esagono in cui il *Gun*/MA aveva la LOS. Il piazzamento di *Smoke* può usufruire dell'acquisizione di un bersaglio acquisito, ma sparare *Smoke* non fa guadagnare l'acquisizione e una volta piazzato fa perdere qualsiasi acquisizione ci possa essere. L'acquisizione del bersaglio non viene guadagnata con *Bounding First Fire* o da un AFV in moto.



6.11 Area Acquisition:

L'acquisizione guadagnata usando *Area Target Type* (ATT – tipo bersaglio area) è segnata usando pedine da $\frac{5}{8}$ " *Acquired Target*. Tutti i principi per le pedine da $\frac{1}{2}$ " *Acquired Target* vengono applicati con eccezione che questa acquisizione appartiene all'esagono e non al bersaglio. L'acquisizione da $\frac{5}{8}$ " non può seguire un bersaglio ed il tiratore dovrà riacquisire l'obiettivo nel nuovo esagono in cui muove. I mortai usano sempre l'acquisizione area. Il piazzamento *Smoke* può usufruire dell'acquisizione area, se spara a un esagono che è già stato acquisito, ma sparare *Smoke* non fa guadagnare l'acquisizione e una volta piazzato fa perdere qualsiasi acquisizione ci possa essere. Modificare la pedina da $\frac{5}{8}$ " *Acquired Target* con una pedina da $\frac{1}{2}$ " se il *Gun*/MA dovesse successivamente sparare all'esagono utilizzando *Infantry Target Type* o *Vehicle Target Type*. Si può sparare ad un esagono vuoto, ma per farlo si dovrà utilizzare *Area Target Type* e si guadagnerà un'acquisizione area.

6.12 Ordnance Breakdown:

Un *Gun* o un mortaio che non mostrano sulla pedina il proprio B# hanno un valore B# inerente di 12. Se il DR TH originale è uguale o maggiore al B#, il *Gun*/SW diventa mal funzionante. Un *Gun* utilizzato da una squadra o una HS ha il suo B# abbassato di 2, così come un *Gun* catturato o che usa fuoco intensivo (o IFE se già contrassegnato con *First Fire*), inoltre se utilizzato da una MMC inesperta il suo B# è abbassato ulteriormente di 1. In entrambi i casi, un DR originale TH (o IFT) uguale all'originale B# causa la rimozione permanente dell'arma. Se un QSU-*Gun* o mortaio SW diventano mal funzionanti girare la pedina sul retro; piazzare invece una pedina *Gun Malfunction* nel caso si tratti di un *Non-Limbered Gun*. *Gun* e mortai SW si riparano con dr 1 e vengono rimossi con un dr 6.

7.0 Vehicles:

La sezione veicoli (7.) impiega molti acronimi che sono definiti alle pagine 7-11. Per comodità di riferimento questa tabella include alcuni degli acronimi più comuni usati in questa sezione.

AAMG: Anti Aircraft Machine Gun

AF: Armor Factor

AFV: Armored Fighting Vehicle

B#: Breakdown Number

BMG: Bow Machine Gun

BU: Buttoned Up

CE: Crew Exposed

CMG: Coaxial Machine Gun

DR: Dice Roll

DRM: Dice Roll Modifier

FT: Flamethrower

HE: High Explosive

IFT: Infantry Fire Table

ITT: Infantry Target Type

LATW: Light Anti-Tank Weapon

LOS: Line of Sight

MA: Main Armament

MG: Machine Gun

MP: Movement Point

NT: Non-Turreted weapon

Turret Types:

T: Fast Turret Traverse

ST: Slow Turret Traverse

RST: Restricted Slow Traverse

TEM: Terrain Effects Modifier

TH: To Hit

TK: To Kill

TCA: Turret Covered Arc

VCA: Vehicle Covered Arc

VTT: Vehicle Target Type

I veicoli sono rappresentati da pedine da 5/8" con raffigurata sopra la silhouette di un veicolo. Gli *Armored Fighting Vehicles* (AFV) hanno un fattore di corazzatura (AF) e sono presenti due tipi di AFV: i veicoli interamente cingolati (*Fully Tracked*) e le autoblindo (*Armored Car*). La forma del simbolo bianco sotto la scritta larga della capacità di MP nell'angolo in alto a destra della pedina identifica il tipo del veicolo e il tipo del suo movimento. Un disco bianco sotto gli MP permessi identifica un *Armored Car* (AC) mentre un ovale identifica un veicolo *Fully Tracked*. Guardare il fascicolo allegato *Vehicle and Ordnance Historical Notes*.

7.1 Armor Factors (AF):

Ogni AFV possiede due *Armor Factors*, elencati uno sopra l'altro. L'AF sopra è relativo alla corazzatura frontale mentre l'AF sotto riguarda la corazzatura laterale/posteriore. Notare che lo 0 è considerato un AF. Ognuno degli AF elencati rappresenta il valore AF valido sia per lo scafo che per la torretta. I valori AF scafo/torretta possono essere differenti se tale numero è racchiuso in un cerchio o un quadrato, il quale diminuisce o aumenta l'AF della torretta in relazione all'AF

dello scafo. Un cerchio rappresenta una corazzatura della torretta inferiore allo scafo relativamente all'esposizione del bersaglio considerato e quindi l'AF per la torretta è diminuito al livello AF immediatamente inferiore. Un quadrato rappresenta una corazzatura della torretta superiore allo scafo relativamente all'esposizione del bersaglio considerato e quindi l'AF per la torretta è aumentato al livello AF immediatamente superiore. I livelli degli AF sono i seguenti: 0, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 14, 18 e 26.

7.2 Main Armament and Turret Types:

Ogni veicolo armato dispone di un armamento principale (MA - *Main Armament*) inerente. Il MA è mostrato come un numero largo scritto nell'angolo in basso a sinistra della pedina che rappresenta il calibro del MA e la lunghezza della canna. Il MA è montato in torretta oppure montato sullo scafo del mezzo. Ogni veicolo che ha sulla pedina un cerchio sottile bianco che circonda la figura del veicolo è dotato di *Fast Turret Traverse* (T - rotazione veloce della torretta). Ogni veicolo che ha sulla pedina un quadrato sottile bianco che circonda la figura del veicolo è dotato di *Slow Turret Traverse* (ST - rotazione lenta della torretta). Ogni veicolo che ha sulla pedina un quadrato bianco spesso che circonda la figura del veicolo è dotato di *Restricted Slow Traverse* (RST - rotazione lenta limitata). Un RST MA AFV è considerato ST MA AFV per i TH DRMs eccetto che non può sparare con il suo MA/CMG mentre l'AFV è *Crew Exposed* (CE - equipaggio esposto). Un veicolo che ha sulla pedina un quadrato bianco spesso senza angoli ha *One Man Turret* (1MT). Un 1MT AFV è considerato RST AFV e non può far fuoco con il suo MA o CMG mentre è in stato di CE. Infine, qualsiasi veicolo senza tale cerchio o quadrato raffigurato sulla pedina è considerato *Non Turreted* (NT - senza torretta) e perciò con il MA montato sullo scafo: dunque è un semovente. Un MA senza scritto il B# ha un B# intrinseco di 12; considerare la rottura e la riparazione del MA come quella di un *Gun* [6.12] eccetto che il MA è marcato con una pedina *Malfunctioned* ed è marcato con una pedina *Disabled* invece di venir rimosso nel caso in cui il tentativo di riparazione sia un dr 6. Il MA e le MG di un veicolo non possono essere riparate nel caso il veicolo subisca uno *Shocked* o un *Unconfirmed Kill* (UK).

7.2.1 Low Ammo:

Un MA con il numero B# cerchiato incorre in un malfunzionamento con un DR TH originale di 12 e soffre di scarsità di munizioni (*Low Ammo*) con un DR TH maggiore o uguale al valore del B# cerchiato. Un risultato di *Low Ammo* riguarda tutti i tipi di munizioni che il veicolo può usare. Un veicolo che soffre della condizione di scarsità di munizioni e viene marcato con una pedina *Low Ammo* cambia l'originale B# cerchiato in un X# e crea un nuovo B# inferiore di 1 rispetto al B# cerchiato originale.

7.3 Vehicle Target Size:

Tutti i veicoli sono classificati in una delle cinque possibili dimensioni come bersaglio che serve come TH

DRM per quel veicolo. Un bersaglio è *Very Large* (-2 TH) se ha sia l'AF superiore che l'AF inferiore stampati in rosso. Un bersaglio è *Large* (-1 TH) se ha l'AF superiore stampato in rosso. Un bersaglio è *Average* (0 TH) se ha sia l'AF superiore che l'AF inferiore stampati in nero. Un bersaglio è *Small* (+1 TH) se ha l'AF superiore stampato in un punto bianco. Un bersaglio è *Very Small* (+2 TH) se ha sia l'AF superiore che l'AF inferiore stampati in un punto bianco.

7.4 AFVs as Cover and Wrecks:

Tutte le fanterie nello stesso esagono di un AFV amico o distrutto godono di un +1ITEM (e nega FFMO) a meno che l'AFV ora distrutto non stesse muovendo durante la MPH del corrente giocatore di turno. In questo caso il +1TEM DRM si applicherà dopo la AFPPh del corrente giocatore di turno. Questa TEM si applica solo se l'unità non può usufruire di altre TEM positive, ma è cumulativo con DRM dati da *Smoke* o *Hindrance* applicabili a colui che spara. La fanteria non è influenzata dall'eliminazione di un veicolo nel proprio esagono. Un relitto (*Wreck*) è creato quando un veicolo viene eliminato. Ciò è fatto girando la pedina del veicolo dall'altra parte. Ogni relitto di veicolo in un esagono aumenta il costo per entravi per altri veicoli di 2MP attraverso un lato di esagono di strada o di 1MP in negli altri casi; la penalità della strada viene raddoppiata nel caso in cui l'esagono sia di bosco. I relitti non contano per l'*Overstacking*.

7.4.1 AFV/wrecks LOS Hindrance:

Sparando attraverso (non dentro, né fuori) un esagono che contiene almeno un relitto o un AFV si ha una *Hindrance* con +1DRM alla LOS allo stesso livello, ma questa *Hindrance* non si applica se non al termine della AFPPh, se l'AFV che è diventato relitto si stava muovendo nella MPH del turno del giocatore corrente. L'*Hindrance* non si applica se l'esagono con il relitto dell'AFV non è visto sia da chi spara sia dal bersaglio.

7.5 Vehicular Smoke Dispenser:

Smoke Dischargers (sD), *Smoke Mortars* (sM), *Smoke Pots* (sP) e il *NahverteidiGungswaffe* (sN) sono tutti dispositivi lancia fumogeni da veicolo. Un AFV è equipaggiato con uno di questi lancia fumogeni se la parte posteriore della pedina contiene l'appropriata abbreviazione e un numero relativo all'uso (*Usage Number*). Un AFV può cercare di lanciare fumogeni una volta per turno di giocatore nella MPH solo se l'equipaggio non è *Stunned* o *Shocked* e l'AFV non ha ancora sparato con qualsiasi arma (incluso il *Buonding Fire* o DFF) durante quel turno di giocatore. Usare un lancia fumogeni costa 1MP durante la MPH del proprio AFV, ma non vi è spesa in MP per il tentativo di uso fallito. Durante una MPH dell'avversario un tentativo di usare un lancia fumogeni da parte di un proprio AFV può essere fatto a seguito di ogni spesa di MP/MF di una unità avversaria nella LOS del veicolo come se stesse intervenendo con un *Defensive First Fire*. L'uso di un *Smoke Dispenser* non costituisce l'uso di un'arma, perciò un veicolo può ancora fare fuoco dopo

aver lanciato fumogeni. Anche se immobile un veicolo può tentare l'utilizzo dei fumogeni.

Quando un giocatore desidera fare un tentativo di usare uno *Smoke Dispenser* deve fare un DR. Se il DR finale è minore o uguale al suo numero di utilizzo, si piazza una pedina *Smoke* relativa al tipo di *Smoke Dispenser*. Se il DR finale è maggiore del numero di utilizzo, il tentativo non ha avuto successo, ma il giocatore è libero di poter provare ancora con quel veicolo in un altro turno di giocatore. Un AFV deve aggiungere +1 al DR dell'utilizzo se è BU.

Smoke Discharger (sD): in caso di successo piazzare un *Dispersed Smoke* (+2, pedina da 5/8") nell'esagono in cui si trova l'AFV.

Smoke Mortar (sM): piazzare un *Dispersed Smoke* (+2, pedina da 5/8") in qualsiasi esagono a scelta di colui che fa fuoco in un raggio da 1 a 3 esagoni dall'AFV entro la sua LOS e TCA. Se l'AFV cambia la TCA per far fuoco con un sM, viene applicato un DRM al numero di utilizzo come se stesse sparando. Un veicolo in movimento/non fermo deve aggiungere un +2DRM al suo DR per l'uso del sM. I DRM dati dall'*Hindrance* tra l'AFV e l'esagono bersaglio si applicano al DR per l'uso dell' sM. Un AFV non può far fuoco con sM da dentro un edificio.

Smoke Pots (sP): piazzare un *Dispersed Smoke* (+2, pedina da 5/8") nell'esagono dell'AFV quando si è fatto fuoco con successo. L'equipaggio deve essere CE per poter usare uno sP.

NahverteidiGungswaffe (sN): piazzare un *Dispersed Smoke* (+2, pedina da 5/8") nell'esagono dell'AFV. L'equipaggio deve essere CE per poter usare uno sN. Lo sN è anche usato durante la CCPH come attacco contro unità nemiche ma senza piazzare fumo.

Esempio movimento e Smoke Dispenser:



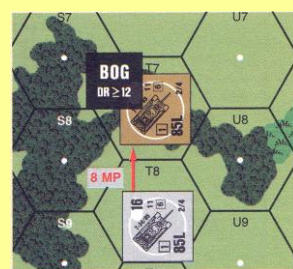
Siamo nel giugno del 1943 e il PzKpfwIII in vC6 inizia la sua MPH spendendo 1MP per partire. Poi spende 1MP(2) per entrare in C5, 1MP(3) per cambiare il VCA e il TCA in D4/D5, 1/2MP(3,5) per entrare in D4, 1MP(4,5) per entrare in E5, 1MP(5,5) per entrare in F4 dove tenterà di sparare con uno *Smoke Dispenser* (sD7)

e necessita di un DR minore o uguale al suo numero di utilizzo che è 7. Il tiro è un 7 (questo non pregiudica eventuali tentativi futuri) ed ha successo nel piazzare il fumo (dal momento che è CE e non ci DRM applicabili), spende 1MP(6,5) e piazza una pedina di +2 *Smoke* in F4. Se non fosse riuscito a piazzare lo *Smoke*, non avrebbe speso il MP. Esso poi si chiude, rimuovendo il contatore CE, e spende 5 MP(11,5) per entrare in G5 1MP per entrare terreno aperto e 4MP per l'attraversamento di una linea di cresta di un terreno più alto, cambiando il suo TCA in F4/G4, mettere la pedina TCA BU. Poi spende 1MP(12,5) per fermarsi, e il suo restante ½MP è considerato speso in quella locazione.

7.6 Bog and Ground Pressure:

Il *Bog* (impantanato) avviene quando un veicolo fallisce un DR di *Bog Check*. Un veicolo deve sostenere un *Bog Check* tutte le volte che entra in un esagono di bosco o edificio (non durante il *Setup*) o quando cerca di cambiare il proprio VCA mentre è in un esagono di bosco o edificio. L'effetto del *Bog* ha luogo nell'esagono in cui si entra. Il tentativo di cambiare il VCA non ha successo se il veicolo subisce il *Bog*. Un veicolo che ha subito *Bog* non può uscire dal suo esagono o cambiare il suo VCA finché non si è liberato; però può cambiare il suo TCA se è in grado di farlo. Se il DR finale del *Bog Check* è maggiore o uguale a 12, il veicolo diventa *Bog*, viene marcato con una pedina *Bog*, deve fermare e finire immediatamente la sua MPh. I *Bog Check* sono soggetti a DRM che si trovano nella QRDC, incluso la *Ground Pressure* (pressione del mezzo sul terreno). La *Ground Pressure* del veicolo è identificata dalla lettera dell'unità nell'angolo in alto a sinistra della pedina del veicolo. Ogni veicolo che ha la lettera dell'unità racchiusa in un quadrato ha *Low Ground Pressure*. Se racchiusa in un cerchio il veicolo ha *High Ground Pressure*. Se non è racchiusa in nessun simbolo, il veicolo ha *Normal Ground Pressure*. Tuttavia un veicolo non immobilizzato può cercare di eliminare il suo stato di *Bog* all'inizio della sua MPh, premesso che non abbia sparato durante la sua PFPh. La rimozione del *Bog* si tenta spendendo, all'inizio della MPh, una somma di MP uguali al valore dell'originale dr bianco moltiplicato per l'originale dr colorato. Questo costo in MP è raddoppiato se il veicolo non è cingolato. Se il dr colorato finale è 1-4 il veicolo è liberato, anche se la spesa di partenza in MP è superiore ai suoi MP, in tal caso rimane nell'esagono in cui era *Bog*. Il veicolo liberato può usare i rimanenti MP per muovere normalmente. Se il dr colorato finale è 5, il veicolo diventa *Mired* (bloccato) e si gira la sua pedina *Bog* dalla parte *Mired* che aggiunge un +1 ai futuri tentativi di rimozione del *Bog* finché è nello stato *Mired*. Se il dr colorato finale è maggiore o uguale a 6 il veicolo diventa immobilizzato. Un veicolo in stato di *Bog* può ancora spendere MP per attività non relative al movimento (es. uso degli *Smoke Dispenser*) e può sparare normalmente. Tuttavia, quando la fase in cui è diventato *Bog* è finita, il veicolo non può cambiare il suo VCA o far fuoco con le *Bow Mounted Weapons* (armi installate sullo scafo) ad unità nel suo esagono, a meno che tali unità siano en-

trate durante questa MPh e da un esagono coperto dal VCA del veicolo e solo quando tale unità spende MP/MF per entrare nel esagono, non per MP/MF spesi in altro modo nell'esagono stesso.



Esempio sul Bog:

All'inizio della MPh, il T34/85 entra in vT7 al costo di 8MP (metà dei suoi MP) ed esegue il *Bog Check* con un +4DRM: +1 per *Normal Ground Pressure* e +3 perché entra in un bosco spendendo

metà dei suoi MP totali. Il russo tira un 9 che dà come DR finale 13. Il T34/85 si impantana nell'esagono vT7, si ferma immediatamente, la sua MPh finisce e si piazza una pedina di *Bog* sopra di esso. Nella sua successiva MPh il russo dichiara che tenterà la rimozione del *Bog*. Non ci sono DRM applicabili, ma il tiro di un 5 con il dado colorato, rende il T35/85 bloccato (*Mired*). Nella sua successiva MPh, ci riprova, questa volta con un +1dr al dado colorato a causato dall'essere bloccato. Tira un 3 sul dado colorato, che diventa un 4 che libera il T-34/85 e 6 sul dado bianco. Si moltiplicano i due dadi si avranno i MP (18MP) necessari al T34/85 per partire, ma sono più di quanti ne ha a disposizione. La pedina di *Bog* viene rimossa e il carro armato rimane in Moto in vT7. Se il T34/85 avesse tirato un 3 con il dado bianco nel suo secondo tentativo di liberarsi, avrebbe speso 9MP per partire (3x3) e avrebbe avuto i rimanenti 7MP utilizzabili per il movimento. Se all'inizio, di questo esempio, avesse usato tutti i suoi MP per entrare vT7, l'unico DRM applicabile per il controllo del *Bog* sarebbe stato +1 per *Normal Ground Pressure* e non si sarebbe impantanato con un DR pari a 9 sul suo *Bog Check*.

7.7 Crew Exposed (CE)/Buttoned Up (BU):

Un equipaggio inerente di un AFV è *Buttoned Up* (BU) o *Crew Exposed* (CE). L'AFV è considerato BU a meno che non sia sotto una pedina CE significativa che è CE. Un *Crew* BU non è vulnerabile a nessun tipo di fuoco ad eccezione di quello che potrebbe influenzare l'AFV. Un equipaggio BU deve aggiungere +1 a qualsiasi TH DR fatto da un MA. Essere BU raddoppia il costo del movimento su strada di un AFV da ½MP ad 1MP.

Un AFV deve essere CE per utilizzare le sue AAMG. Un AFV CE non può entrare in un edificio; tuttavia una volta che un AFV BU è all'interno di un edificio può diventare CE. Un equipaggio CE ha diritto ha un +2DRM protettivo per via della protezione parziale dell'AFV tuttavia alcuni AFV forniscono una protezione minore e conseguentemente un DRM inferiore. Il DRM CE non è cumulativo con altre TEM positive. Un equipaggio CE non può essere il bersaglio dell'artiglieria se non quale parte dell'AFV.

Le pedine CE possono essere piazzate durante il *Setup* e in seguito possono essere piazzate o rimosse solo durante la MPh e APh del proprietario o a causa di alcuni risultati di combattimento, ma non possono essere sia

piazzate che rimosse volontariamente o viceversa durante la stessa fase. Questo piazzamento non può avvenire nella MPH successiva a una fase PFP in cui l'AFV ha sparato o in una MPH contemporaneamente o dopo aver dichiarato *Bounding First Fire*. Diventare CE o BU non costituisce movimento per gli scopi del fuoco difensivo, ma permette il *Primo Fuoco Difensivo* nella nuova condizione (CE/BU) con armi che potevano comunque sparare basandosi sull'ultima spesa di MP o sull'ultima azione dell'AFV. Un AFV che diventa *Shocked* o *Stunned* diventa BU per almeno tutto il resto del turno di giocatore.

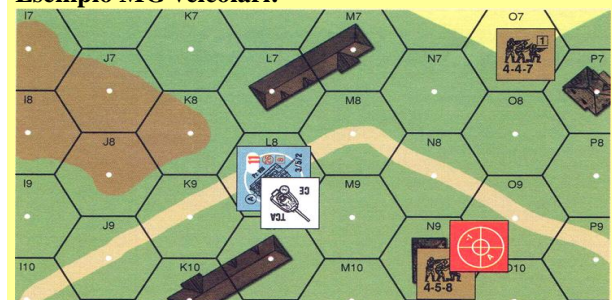
7.8 Vehicular Machine Guns/IFE Fire:

La maggior parte degli AFV hanno MG (s) di un tipo o di un altro. Il FP delle MG è indicato sulla pedina in basso a destra ed è elencato in ordine *Bow* (BMG) / *Coaxial* (CMG) / *Anti-Aircraft* (AAMG) così avremo 2/4 (non c'è AAMG) oppure 2/4/4 o -/-/2. Alcuni AFV hanno una MG posteriore, questo viene indicato da una "R#" come esponente del valore di FP della CMG. Ogni armamento MG/IFE di un AFV può effettuare un solo attacco di fuoco per turno di giocatore a meno che sia il MA del veicolo con una ROF multipla specifica. Il fuoco di MG veicolari non di CC è limitato alla stessa fase di fuoco del MA veicolare. Se un veicolo non spara con le sue MG nella stessa fase in cui spara con il suo MA (contando MPH e DFPh come una), si perde l'opportunità del loro uso nelle altre fasi di fuoco con l'eccezione del CCPh. Nella sua MPH, un veicolo può sparare con le sue armi solo dallo stesso esagono a meno che non sia il suo MA che ha mantenuto la ROF. Il FP dei vari armamenti di MG/IFE di un veicolo viene sommato in un singolo attacco (se il bersaglio è nel rispettivo CA), o si può sparare separatamente a bersagli diversi [si applicano le regole sul FG obbligatorio]. Se sparano assieme in un singolo attacco, si usa il DRM di CA peggiore delle MG che partecipano all'attacco totale. Non importa se il fuoco delle MG è prima o dopo quello del MA. Inoltre, una volta che un veicolo spara con una qualsiasi arma montata su torretta, le altre armi montate su torretta devono pagare le stesse penalità CA della prima arma che ha sparato. Se, dopo aver sparato, un'altra arma sulla torretta o il MA che ha mantenuto la ROF multipla desidera sparare ad un altro bersaglio fuori del TCA corrente, è applicabile il DRM basato solo sul movimento dal TCA corrente al nuovo TCA. Questi stessi principi si applicano anche alle armi montate sullo scafo se cambiano il VCA per sparare. Se si cambia il VCA, il TCA cambia dello stesso numero di spine di esagono mentre mantiene la sua posizione relativa al VCA. Un RST o IMT AFV non può far fuoco con la sua CMG mentre è CE.

Qualunque MG/IFE che spara al di fuori del proprio CA deve aggiungere un DRM uguale al caso pertinente al fuoco basato sulla tabella DRM TH (BMG=NT, CMG/RMG=T o ST dipende dal tipo di torretta). Un veicolo che usa una MG in *Bounding Fire* deve dimezzare il suo FP e il *Bounding Fire* deve essere sempre all'interno del suo TCA (di solito può aggiustare il TCA se spende MP prima di sparare). Il FP di MG veicolare è anche dimezzato se spara durante la AFPh a

meno che non sia il MA che tenta un DR TK come l'artiglieria. Una AAMG ha raggio di 8 esagoni e può solo sparare se l'equipaggio è CE. Una CMG ha un raggio di 12 esagoni, e una BMG ha un raggio di 8 esagoni. Una MG veicolare può attaccare l'equipaggio di un altro veicolo se questo è CE, ma può attaccare un altro veicolo solo come artiglieria con il proprio MA. Una MG si guasta con DR di 12 (segnare quella MG con una pedina *Malfunction*). Un MG viene riparata con un dr 1 e si guasta in modo permanente con un dr 6 (segnare quella MG con una pedina *Disabled*). Una AAMG può solo essere riparata se l'equipaggio è CE, Una BMG con un punto bianco sovrastampato nel suo FP è una MG montata fissa e richiede un supplementare +1 drm è applicato quando la MG sta sparando a bersagli in movimento.

Esempio MG veicolari:



Nella fase di fuoco preparatorio tedesca il PzKpfwVI vuole sparare con le sue MG alle due squadre. Il carro armato spara con 3FP della *Bow Machine Gun* (BMG) e 2FP dell'*Anti Aircraft Machine Gun* (AAMG) alla squadra 4-4-7 in vO7. L'attacco è sulla colonna 4FP (3FP BMG + 2FP AAMG) senza DRM. Le MG veicolari possono fare FG tra loro e devono farlo se sparano allo stesso bersaglio. L'obiettivo è nel VCA del carro armato, così non deve ruotarlo per fare fuoco con la BMG, e il carro armato è CE, permettendo l'uso della sua AAMG (che non ha CA di cui preoccuparsi). Il carro armato poi spara con 5FP della sua MG coassiale (CMG) alla 4-5-8 in vN9. Questo esagono si trova all'interno del TCA della CMG in modo che il carro armato non ha bisogno di ruotare la torretta. L'attacco è risolto nella colonna 4FP con un DRM di +2 (dato dalla TEM dell'edificio in legno). Il Tiger avrebbe potuto scegliere di sparare con la CMG e l'AAMG unite insieme alla 4-5-8 in N9 per un attacco sulla colonna 6FP con un DRM +2 (TEM per l'edificio) (con migliori possibilità per colpire la 4-5-8 che con una singola MG). Il Tiger poteva anche optare per un FG tra BMG e CMG contro la 4-4-7 in vO7, cambiando il suo TCA in M8/M9. Questo attacco si sarebbe risolto sulla colonna 8FP (aggiungere la AAMG non aiuta) con DRM +2 (per il cambiamento dell'*Hexspine* di una *Slow Traverse Turret*). Questo però eliminerebbe l'acquisizione -1 a causa del fuoco della CMG ad un bersaglio diverso da N9.

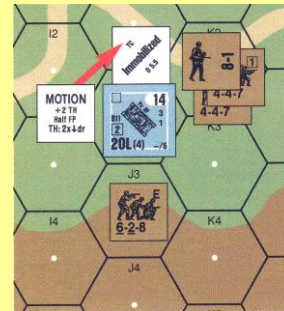
Esempio - PF e fuoco dallo stesso esagono:



Il T34/85 inizia la sua fase Mph spendendo 1MP per partire. La 4-6-7 esegue un controllo PF che necessita di un dr finale di 1-3. Se siamo prima del 1945 non si applica nessun drm, il Tedesco tira un 4 e la squadra non si assicura un colpo con il PF ma viene considerato come uso di SW (può comunque sparare

con il proprio FP inerente o usare un'altra SW). La squadra non potrà rifare un controllo PF fino quando l'AFV non spenderà un altro MP. La 5-4-8 esegue un controllo PF tirando un 6; questo fallimento nel controllo FP causa lo stato *Pinned* della squadra. Il carro armato spende un altro MP e muove in Y2. La 5-4-8 che è *Pinned* tenta un altro controllo e tira un altro 6 diventando *Broken*. Il T-34/85 entra poi Z1 alla metà dei suoi MP (8) come costo per il terreno di edificio, ed esegue un *Bog Check* come richiesto nell'entrare in terreno di edificio. Esso s'impantonerà in un DR finale di 12 o più, ed il DRM sono +1 per *Normal Ground Pressure* e +3 per l'entrare un edificio. Il russo tira e fa un 7, passando il *Bog Check*. La 4-6-7 fa poi il suo secondo controllo PF tirando un 3 ottenendo un colpo con il PF. Il raggio del tiro è zero e il PF ha TH# di 10. I DRM applicabili sono +2 per la TEM (caso 17), +2 per il bersaglio in movimento (caso 24) e +2 per evitare il *Backblast* causato dallo sparare dall'interno di un edificio (caso 12). Il tedesco dichiara che si prende il rischio del *Backblast* così il suo DRM TH totale è di +4, tira un 6 (il dado colorato è 3), colpendo l'AFV sullo scafo (il dado colorato è \geq al dado bianco) e lo colpisce sul fianco (il dado colorato è 3 o 4 quando spara dallo stesso esagono). Il 3 sulla colonna 1FP della IFT ha come risultato 1MC per la 4-6-7 a causa della penalità del *Backblast*, che la squadra passa e viene poi marcata con una pedina di *First Fire* per aver sparato con 2 SW. Sulla tabella *To Kill HEAT* il PF ha un TK# di 31, a cui si sottraiamo il valore di AF del fianco dello scafo pari a 6 ed otteniamo un TK# finale di 25. Solo un DR12 (un cilecca) può salvare il T34/85. Il tedesco tira un 12 lasciando il T34/85 senza conseguenze. La 4-6-7 non può fare altri controlli per il PF, ma può attaccare il T34/85 di nuovo in quanto ha speso 8MP per entrare nell'esagono. La 4-6-7 vorrebbe condurre un fuoco di reazione in CC contro il carro armato ma deve prima passare un PAATC tirando \leq a 8. La squadra ha CCV normale di 5 ma viene ridotto a 4 perchè ha già sparato, inoltre vi è anche +2 DRM perchè il veicolo non è fermo. Il tedesco deve tirare un 2 per avere un effetto (se tira un 2 in CC, la 4-6-7 diventa anche eleggibile per la creazione di un *Leader*). Il tedesco comunque tira più alto di 2 e non ha effetti sul T34/85, ma la squadra viene marcata con una pedina di *Final Fire*. Il T34/85 spende poi un MP per fermarsi, e la 4-6-7 fa un altro attacco in fuoco di reazione in CC, questa volta come fuoco finale protettivo (che avrebbe potuto farlo anche prima che il T34/85 si fermasse). La

squadra non deve fare un altro PAATC e ora non ci sono DRM poiché il carro armato è ora fermo, anche se il CCV della squadra è ancora ridotto a 4. La squadra tira un 5, passando il suo MC FPF, ma senza alcun effetto sul T34/85. Ora il T34/85 attacca la 4-6-7 sulla colonna 8FP con +2 DRM di TEM; i 6FP delle MG combinate (2FP di BMG e 4FP di CMG) sono triplicati per (TPBF) e dimezzati (*Bounding First Fire*). Poiché il carro armato ha speso solo 1MP per fermarsi, la squadra non può tentare un altro attacco di fuoco di reazione



ne in CC, come FPF, prima che il T34/85 possa attaccare. Se il carro armato non si fosse fermato, il suo FP si dimezzerebbe ancora per essere non-fermo. Il russo ottiene un 7, che diventa 9, sulla colonna 8FP per un risultato di PTC. Il tedesco tira un 10 e fallisce il

PTC, diventando *Pinned*, questo impedisce ogni ulteriore fuoco di reazione in CC. Il T34/85 ha ancora 7MP rimanenti. Esso potrebbe spenderli come *Delay* e porre fine alla sua MPH in Z1, o potrebbe ripartire e uscire da Z1. Se rimane nell'esagono s'impegnerà in CC con la 4-6-7 durante la CCPh, senza la necessità di un ulteriore PAATC. Se entrambi sopravvivono alla CCPh, la 4-6-7 potrebbe essere bloccata in *Melee*, l'AFV non sarebbe bloccato in *Melee*, ma gli sarebbe preclusa la possibilità di sparare al di fuori dell'esagono per la presenza della 4-6-7.

Esempio PAATC and Close Combat:

E' la Aph del russo le unità del russo vorrebbero entrare in *Close Combat* (CC) con il PzKpfwIIF tedesco. Le MMC devono per prima cosa eseguire un *Pre-AFV Advance /Attack Task Check* (PAATC). Il *Leader* 8-1 modifica il DR delle due 4-4-7 in *Stack* con lui ed entrambe tirano un 8, passano il PAATC, e immediatamente avanzano in J2. La 6-2-8 fallisce il TC diventando *Pinned* e non può avanzare. Dopo aver osservato questi risultati, il *Leader* 8-1 decide di avanzare in J2. Durante la CCPh gli attacchi in CC saranno sequenziali a causa della presenza del veicolo. Il giocatore che non ha veicoli attacca per primo e il russo decide di attaccare l'AFV con una delle 4-4-7 e il *Leader* 8-1. Non si possono raggruppare le due squadre insieme e il *Leader* si difenderà con l'unità con cui attacca. Il CCV di una squadra è 5 e il *Leader* aggiunge 1 al CCV della squadra per un totale di 6. I DRM applicabili sono -1 per la direzione del *Leader* e +2 perché il veicolo è in moto per un DRM totale di +1. Il russo tira un 5, modificato a 6, che è uguale al CCV# ed immobilizza l'AFV. Se l'AFV fosse stato eliminato, non ci sarebbero stati ulteriori attacchi. L'AFV risponde all'attacco e il tedesco deve scegliere come assegnare le due armi con capacità di CC, 5FP della CMG e 4FP IFE del MA (che non sono dimezzati perché l'AFV non è più in moto) contro il CCV delle squadre russe sulla tabella del *Close Combat* (CCT). Il carro armato può fare un

FG per attaccare un solo bersaglio (incluso il *Leader* 8-1 con la 4-4-7), oppure può attaccare bersagli diversi con ciascuna arma. Se fa il FG può attaccare il *Leader* 8-1 e la 4-4-7 come 3-2 (9:6) oppure la rimanente 4-4-7 a 3-2 (9:5). Assumendo che la 4-4-7 sopravviva, questa potrà riattaccare con il suo CCV di 5 e un DRM di -1 perché l'AFV è immobilizzato. Se il tedesco divide gli attacchi può attaccare la 4-4-7 ad 1:1. Assumiamo poi che l'AFV sopravviva all'attacco della restante 4-4-7, questi attaccherà il *Leader* 8-1 e la 4-4-7 ad 1:2 (4:6). Decide quindi che la 4-4-7 che non ancora attaccato è la minaccia maggiore, quindi il tedesco decide per attaccarla con entrambe le armi a 3:2 e nessun DRM. I tedesco tira un 5, uguale al numero della colonna 3:2 ed infligge *Casualty Reduction*, la squadra viene rimpiazzata con una HS 2-3-7. La HS attacca con il suo CCV di 3 e un -1 DRM. Il russo tira un 12, questo causa *Casualty Reduction* per la HS eliminandola. Il *Leader* 8-1 e la 4-4-7 sono ora bloccati in mischia con il PzKpfwIIF e segnati con una pedina di *Melee*. Il carro armato non è però bloccato in mischia, ma non può sparare fuori dal proprio esagono.

7.9 To Kill Process:

Un colpo messo a segno su di un veicolo usando la tabella TH LATW o utilizzando il tipo di bersaglio veicolo (VTT) viene risolto sulla tabella *To Kill* (TK). Ci sono 3 diverse tabelle TK [AP (APCR / APDS) TK Table, HEAT TK Table e HE and Flame TK Table], ciascuna tabella è consultata solo per risolvere i colpi utilizzando il suo particolare tipo di munizioni. Ogni tabella TK elenca una serie di numeri TK (TK#) per ogni arma in grado di utilizzare quel tipo di munizione. Il TK# di un colpo d'artiglieria contro un veicolo si risolve consultando la tabella TK per il tipo di munizioni utilizzate, per trovare i TK# elencati per il calibro e lunghezza della canna e la distanza. Il TK# viene quindi modificato applicando (se ci sono) i modificatori elencati nella QRDC per trovare un TK# modificato. Infine, il TK# finale è derivato sottraendo dal TK# Modificato il fattore d'armatura dell'esposizione del veicolo che è stato colpito. Il tiratore deve eseguire un DR inferiore al TK# finale per garantirsi la distruzione del veicolo.

7.10 AFV Effect:

Un AFV viene distrutto quando il DR TK finale del fuoco d'artiglieria è inferiore al numero finale TK. In questo caso capovolgere il veicolo sul lato relitto. Ci sono però molti casi che un veicolo può essere colpito da attacchi contro di esso, ma non distrutto. Tutti gli AFV hanno un equipaggio inerente che non è rappresentato da una pedina. Questo equipaggio controlla il morale con un livello morale pari a quello delle migliori MMC di fanteria d'élite non *Broken* della sua nazionalità (riportato nel diagramma delle nazionalità). Una possibilità di *Shock* si verifica quando il DR TK di una non-MG o non-HE è di uno maggiore al TK# finale di un AFV. Questo AFV deve passare un MC normale, il fallimento del quale porta al piazzamento di una pedina di *Shock* sull'AFV. Uno *Shock* automatico si ha con un colpo HE contro la torretta o un DR per l'effetto di una

DC che è di uno > al TK# finale/K sulla IFT, o con un colpo sulla torretta TK# pari al TK# finale/K sulla IFT con attacchi diretti, indiretti e di DC. L'equipaggio di un AFV *Shockato* non può fare alcuna azione. Se CE, deve andare immediatamente BU. Un AFV *Shockato* non può muovere (nemmeno per ruotare o cambiare TCA), interdire, o attaccare (nemmeno in CC). Non è necessaria alcuna spesa di MP per fermare automaticamente un AFV *Shockato*. Alla fine della RPh successiva l'AFV deve tirare per il recupero. Con un dr di 1 o 2 si rimuove la pedina di *Shock*. Con un dr di 3-6 viene girata dalla parte UK (*Unconfirmed Kill*). Un AFV sotto una pedina UK è ancora *Shockato*, e deve terminare la RPh seguente tirando ancora per il recupero. Con un dr di 1-3, si rimuove la pedina di UK. Con 4-6 l'AFV è girato dalla parte del relitto. Un AFV *Shockato* che subisce un altro risultato di *Shock* deve girare la pedina UK dalla parte *Shock*; se già dalla parte *Shock* non vi sono effetti ulteriori.

Un DR TK Finale pari al TK# Finale di un AFV colpito sullo scafo dà l'immobilizzazione dell'AFV senza tener conto dell'esposizione del bersaglio. Un DR Finale TK di HE/DC di uno > al TK# finale di un colpo allo scafo o un attacco di fuoco indiretto risultante in un K sulla IFT contro lo scafo dà come risultato l'immobilizzazione dell'AFV. Un attacco di FT/MG/IFE non risulta mai in un'immobilizzazione.

Se l'equipaggio CE di un AFV fallisce un MC (oltre che il possibile *Shock*), o se il DR TK Finale di MG è pari al TK# Finale, l'equipaggio è stordito e l'AFV è indicato con una pedina di *Stun* (stordimento). Un AFV stordito diventa immediatamente BU se era CE, e non può riottenere lo stato di CE fino a che non è in grado di farlo in un turno di giocatore seguente. Un AFV stordito non può sparare (anche in CC), muovere (inclusi i cambi di CA) o spendere MP per qualsiasi ragione durante il resto di quel turno di giocatore e si ferma immediatamente senza spendere alcun MP per fermarsi se sta muovendo o è in moto. Alla fine del turno di giocatore nel quale è stata piazzata, girate la pedina di stordimento dalla parte "+1". Questo indica che l'AFV non è più stordito, ma che deve aggiungere +1 a qualsiasi DR TH, MG/IFE, CC o MC. La pedina "+1" rimane sull'AFV fino al termine dello scenario. Un AFV che subisce un secondo risultato *stun* viene richiamato. Un AFV 1MT che è stato stordito viene automaticamente richiamato e non può diventare CE per il resto del suo tempo in mappa.

Il richiamo si ha anche quando un equipaggio CE di un AFV subisce un risultato di K/KIA o MC con *Casualty Reduction* sulla IFT. Piazza una pedina di *Stun* sull'AFV quando viene richiamato; questo è trattato come un risultato di stordimento eccetto che alla fine di quel Turno di giocatore la pedina di *Stun* è girata dalla parte *Recall +1* e deve tentare di uscire dall'area di gioco lungo un bordo mappa amico (un bordo dal quale il giocatore sia entrato oppure poteva piazzare senza avere in mezzo unità nemiche) dalla via più breve (in MP) usando lo stato di moto [3.3.2]. Se il MA del veicolo subisce un guasto permanente viene richiamato (ma non è stordito). Non vengono assegnati punti vittoria per il richiamo.

- La squadra B, accompagnata dal *Leader* 9-1, spende la sua intera Mph muovendo fuori mappa. Siccome tutti gli esagoni fuori mappa sono trattati come terreno aperto, raggiungere la 5-4-8 in W0 costa allo *Stack* 6 MF. Nonostante muova adiacente alla squadra X, la squadra nemica non può sparare a questo *Stack* perché la 4-4-7 non ha LOS verso gli esagoni fuori mappa. Durante la Aph, lo *Stack* tedesco avanzerà in W1.

Da Decision at Elst (MMP © 2014)



DaE2. Offboard Artillery (OBA)

L'OBA rappresenta una batteria di cannoni esterna all'area rappresentata dalla mappa ed è diretta via radio per fornire fuoco indiretto con esplosivo ad alto potenziale (HE) o munizionamento per fumo. La disponibilità dell'OBA è normalmente simbolizzata dalla presenza di un *Counter* di radio nell'OB dello scenario o dall'aggiunta di un osservatore fuori mappa (*Offboard Observer*) in una SSR che specifica anche il tipo di OBA usato. Ciascun *Counter* di radio o *Offboard Observer* rappresenta una predefinita disponibilità di una batteria OBA (detta anche modulo). Ciascuna batteria può produrre un numero variabile di missioni di fuoco (*Fire Missions*), ma soltanto attraverso la radio o l'osservatore predesignato dallo scenario. Se questa radio è eliminata, si elimina anche la possibilità di contattare la relativa batteria; un'altra radio o un altro osservatore fuori mappa non possono essere usati per richiedere le restanti missioni di fuoco della batteria in questione.



DaE2.1 Tentativo di contatto radio

Una radio è un 1PP SW. Un *Leader* deve possedere una radio per usarla. Una radio interrompe il contatto radio o si rompe con un DR di 12 ed è soggetta al normale procedimento per riparare le SW (ASLSK regola 1.2.4). Un *Counter* OBA – *Artillery Request* (AR – richiesta di fuoco d'artiglieria), *Spotting Round* (SR – tiro di aggiustamento) o *Fire For Effect* (FFE – fuoco d'efficacia) – può essere piazzato, corretto, convertito o volontariamente rimosso solo se il giocatore proprietario ha stabilito un contatto radio ed ha *Battery Access* (2.2). Solo un osservatore (un *Leader* in *Good Order* che possiede una radio funzionante) può tentare un contatto radio o il suo mantenimento e può fare ciò soltanto all'inizio (ma dopo che sono stati fatti i tiri di fumo con l'artiglieria) della PFPh/DFPh come unica azione oltre alle altre azioni OBA consentite. Il contatto radio è stabilito con un DR \leq del valore di contatto radio stampato sul *Counter* radio. Se si fallisce il DR per il contatto radio, né la radio, né l'osservatore possono tentare un altro contatto radio fino all'inizio della successiva PFPh/DFPh (tra queste quella che accade per prima). Un osservatore che non sia in *Good Order* perde immediatamente il contatto radio.

DaE2.11 Mantenimento del contatto radio

Durante ciascun turno del giocatore e dopo che sia stato ottenuto l'iniziale contatto radio, il giocatore che possiede la radio può tirare i dadi per il mantenimento del contatto radio. Il giocatore deve tirare \leq al numero di contatto radio nella propria successiva PFPh/DFPh (tra queste quella che accade per prima), ma deve sottrarre 1 dal DR (-2 se le SSR definiscono la batteria, o se è così acquistata, come OBA battaglione mortai). Il fallimento del lancio dei dadi per il contatto (per qualsiasi ragione) causa la perdita del contatto. La perdita del contatto non causa automaticamente la perdita dell'accesso alla batteria (*Battery Access*), ma la mancanza di contatto impedisce per questa batteria la conversione, correzione o cancellazione volontaria del *Counter* SR/FFE in mappa; in questo caso, un SR resta piazzato, ogni FFE:2 è risolto nell'esa di piazzamento e quindi girato mentre un FFE:C è rimosso. Un osservatore in *Good Order* con una radio funzionante, ma senza LOS verso il *Blast Height* (colonna di fumo generata dal tiro d'aggiustamento o dal fuoco d'efficacia) prodotto dal SR/FFE che non ha ottenuto il contatto/mantenimento provoca l'immediata perdita dell'accesso e la cancellazione della missione di fuoco in corso (se esistente). Tuttavia un osservatore che non ha ottenuto il contatto/mantenimento e ha la LOS verso il *Blast Height* può muoversi durante la MPh e mantiene l'accesso.

DaE2.2 Accesso alla Batteria

Dopo aver stabilito o mantenuto il contatto radio, il giocatore deve immediatamente tentare di guadagnare l'accesso alla batteria se questa batteria non ha una pedina SR/FFE in mappa o se c'è già una pedina FFE:C in mappa. Il *Battery Access* per una specifica batteria che può essere tentato soltanto una volta per turno di gioco e si guadagna soltanto pescando casualmente una carta/segnalino nero dalla pila di pesca di questa batteria, mostrandolo poi all'avversario. Quando ottenuto, l'accesso alla batteria è mantenuto fino alla fine di una RPh nella quale questa batteria abbia un *Counter* FFE:C in mappa oppure fino a che il FFE di questa batteria sia cancellato (tra queste quella che accade per prima). Il fallimento nel ottenere l'accesso alla batteria (pescando una carta/segnalino rosso) non interrompe il contatto radio, ma fa finire ogni azione in questa fase sia dell'osservatore che della relativa batteria. Inoltre la pesca di una seconda carta/segnalino rosso per una batteria causa la perdita permanente dell'accesso a questa batteria per il resto dello scenario. Rimuovere SR/FFE del modulo quando l'accesso alla batteria è perso.

DaE2.21 Pila di pesca

Ciascuna pila di pesca di una batteria è assemblata prima del setup e comprende un numero di carte da gioco nere e rosse o altri tipi di segnalini (indicati collettivamente come *Chits*) così come indicato in un SSR. La pila di pesca viene quindi "mescolata" e messa da parte per essere poi usata durante il gioco. Ogniqualvolta si perde l'accesso alla batteria oppure venga

pescato un nuovo *Chit*, il *Chit* precedentemente pescato viene rimosso permanentemente dalla pila di pesca. Se ci sono più di una batteria in gioco, vanno assemblate pile di pesca separate.



DaE2.3 Artillery Request (AR)

Dopo aver stabilito (o mantenuto) il contatto radio durante questa fase e aver ottenuto l'accesso alla batteria e se non ci sono SR/FFE in mappa, il giocatore può

continuare la sua attività radio in questa fase piazzando un segnalino AR in qualunque esagono in LOS del proprio osservatore. Se il piazzamento avviene in un esagono fuori dalla LOS, rimuovere l'AR e cancellare ogni FFE (vedi 2.35).

Il giocatore quindi tira un dr per la accuratezza (*Accuracy* dr) per determinare se il tiro di aggiustamento (SR) arriverà a terra con precisione (esattamente nell'esagono marcato con AR). I giocatori devono ottenere un dr finale per la accuratezza ≤ 2 perché il tiro di aggiustamento (SR) arrivi sul bersaglio. *Hindrances*, compresi fumo e OBA, modificano l'*Accuracy* dr. Se il tiro risulta preciso, rimpiazzare il *Counter* AR con il *Counter* SR. Se il tiro non è preciso, usare il DR di errore (2.31) per piazzare il *Counter* SR in un nuovo esagono.

DaE2.31 Direzione/estensione dell'errore

Se lo SR non arriva a terra sullo AR, tirare un DR. Il dado colorato indica (usando la griglia esagonale di riferimento sullo AR) l'esagono di direzione dall'AR in cui cadrà lo SR. Il dado bianco determina l'estensione dell'errore (questo può essere limitato se corretto; vedi 2.4) e quindi il numero di esagoni lontano dal *Counter* AR lungo la riga di esa indicata in cui cadrà lo SR. Marcare questo esagono con lo SR della batteria e rimuovere il *Counter* AR.

DaE2.32 LOS verso il Blast Height di SR/FFE

Un *Counter* SR o un *Counter* dell'area d'impatto FFE ha una *Blast Height* (colonna di fumo generata dal tiro d'aggiustamento o dal fuoco d'efficacia) che può essere vista dappertutto sulla mappa, eccetto quando un ostacolo alla LOS blocchi la LOS dell'osservatore verso il *Counter* SR o verso il *Counter* dell'area d'impatto FFE, se l'ostacolo è un campanile (*Steeple*) o se l'osservatore è adiacente all'ostacolo e non in un terreno elevato più alto dell'ostacolo stesso. Se lo SR cade fuori mappa, usare una mappa aggiuntiva appoggiata vicino all'area di gioco per contrassegnare la posizione dell'SR (per indicare la sua distanza dal *Counter* AR). Lo SR è fuori dalla LOS dell'osservatore fintanto che resta sulla mappa aggiuntiva. Usare la stessa procedura se un *Counter* FFE cade fuori mappa: soltanto un'area d'impatto in mappa può essere risolta e osservata secondo la normale procedura.

DaE2.321 Fine delle azioni

Piazzare un SR o correggerne uno senza predesignarne la sua conversione in FFE, termina le azioni per questa fase sia dell'osservatore che della batteria.



DaE2.33 Opzioni SR & FFE:2

All'inizio di ciascuna fase PFPh/DFPh amica nella quale un osservatore abbia guadagnato/mantenuto il contatto radio e l'accesso alla batteria e abbia in mappa dalla precedente PFPh/DFPh (tra queste quella che accade per prima) lo SR o FFE di questa batteria, deve tentare di eseguire per questa batteria, se applicabili, una delle azioni che seguono (non sono possibili altre azioni, per es. rimpiazzare un FFE:2 con un SR). Una LOS verso un'unità nemica non è necessaria per il piazzamento di un FFE di fumo e le unità *Hip* sono ignorate quando si determina l'adiacenza.

- Se in quel momento l'osservatore ha una LOS verso lo SR o verso il *Blast Height* FFE, ma non verso un'unità nemica che sia sul o adiacente al *Counter* SR/FFE, il giocatore può:
 - a) lasciare questo SR in posto, oppure
 - b) lasciare questa FFE:2 in posto per la risoluzione, oppure
 - c) correggere questo SR o FFE:2, oppure
 - d) annunciare ad alta voce che correggerà (con 2.4) questo SR in o adiacente ad una unità nemica conosciuta e quindi lo convertirà in FFE:1. Questo richiede di convertire il nuovo SR di correzione in FFE:1 dopo aver fatto un dr di accuratezza sul SR di correzione. Un SR di correzione che è predesignato a convertirsi in FFE riceve un DRM +1 di accuratezza se questo SR è stato corretto di 7-12 esagoni oppure un DRM +2 di accuratezza se è stato corretto 13-18 esagoni.
- Se in quel momento l'osservatore ha una LOS verso lo SR o verso il *Blast Height* FFE e verso un'unità nemica che sia sul o adiacente al *Counter* SR/FFE, il giocatore può eseguire qualsiasi delle azioni indicate precedentemente oppure può convertire questo SR in un FFE:1 nello stesso esagono e lasciarlo lì per la risoluzione.
- Se invece l'osservatore avesse una LOS verso un *Blast Height* FFE:2, eccettuate *Hindrances* di fumo, può lasciare questo FFE:2 nello stesso esagono per la risoluzione.
- Se, escluse *Hindrances* di fumo, in quel momento non ha LOS verso lo SR o verso il *Blast Height* FFE deve correggere (per 2.4) o cancellare questo SR o FFE:2.
- Può volontariamente cancellare lo SR e può inoltre tentare di piazzare un AR (seguito da un nuovo SR).
- Può volontariamente cancellare un FFE.
- Una missione di fuoco di fumo (2.7) non necessita di una unità nemica conosciuta perché un SR/FFE:2 sia convertito o corretto, ma deve essere comunque risolta prima di ogni HE OBA.



DaE2.34 FFE:C

Un *Counter* FFE:C (continuazione) non è mai corretto ed è risolto soltanto contro ciascuna unità che entra nella sua *Blast Area* (area d'impatto). Il suo scopo principale è marcare la posizione del precedente *Counter* FFE:2 in modo che il suo osservatore, quando riguadagna l'accesso nella successiva fase PFPh/DFPh (tra queste quella che accade per prima), possa piazzare il suo successivo *Counter* SR o FFE:1 nello stesso esagono. All'inizio di ciascuna fase PFPh/DFPh nella quale un osservatore abbia guadagnato/mantenuto il contatto radio e abbia questo segnalino FFE:C della batteria in mappa, deve tentare di guadagnare l'accesso alla batteria. Diversamente, la precedente missione di fuoco viene ora cancellata; se invece guadagna l'accesso e aveva una LOS verso il *Blast Height* del FFE:C durante la fase corrente prima di guadagnare l'accesso, può ora eseguire una delle seguenti azioni con questa batteria:

- Se ha ora una LOS verso il FFE:C *Blast Height* e un'unità nemica è sul o adiacente all'esagono in cui si trova il *Counter* FFE:C, può convertire questo FFE:C in FFE:1 e lasciarlo lì per la successiva risoluzione.
- Se ha ora una LOS verso il FFE:C *Blast Height*, può rimpiazzare il *Counter* FFE:C con un SR, il quale può essere corretto normalmente.

Altrimenti deve rimuovere il *Counter* FFE:C, ma se ha accesso alla batteria può piazzare un AR (seguito da un SR).

DaE2.35 SR/FFE cancellato

Qualsiasi cancellazione di un FFE immediatamente termina questa missione di fuoco e causa la rimozione dalla mappa di questo *Counter* FFE. In aggiunta, cancellare un FFE:2 richiede di riguadagnare l'accesso alla batteria all'inizio della successiva fase amica PFPh/DFPh, prima che un nuovo AR possa essere piazzato per questa batteria. Cancellare un SR causa la rimozione di questo *Counter* SR, ma non termina la missione di fuoco o la perdita di accesso alla batteria.

DaE2.4 Correggere l'OBA

Un osservatore può correggere dalla posizione corrente un esistente SR fino a 18 esagoni o un *Counter* FFE:2 fino a 3 esagoni (verso un esagono con un'unità nemica nota o adiacente, se non si tratta di fumo) per tentare di piazzare un AR (2.3) al di fuori dell'attuale esagono occupato dal *Counter* SR/FFE. L'accuratezza non è possibile se SR/FFE deve essere corretto perché l'osservatore non ha una LOS verso il *Blast Height*. Se la correzione non è accurata, determinare la direzione e l'estensione dell'errore, ma limitare l'estensione dell'errore (2.31) ad un massimo di un esagono per ogni tre esagoni di lontananza del segnalino AR dal *Counter* SR/FFE, salvo che non si tratti di SR/FFE che doveva essere corretto perché l'osservatore non aveva fumo a parte, una LOS verso il *Blast Height*.

Esempio: un SR deve essere volontariamente corretto di quattro esagoni, ma la LOS dell'osservatore verso l'AR è ostacolata da fumo disperso. Non c'è dr di accuratezza perché il +2 DRM del *Dispersed Smoke* rende impossibile il tiro di accuratezza. Quindi la massima estensione dell'errore sarà di due esagoni: un dr per l'estensione dell'errore di 1 farà finire il SR adiacente all'AR, mentre un dr di 2-6 causerà un errore di due esagoni.

DaE2.5 Risoluzione FFE

La risoluzione iniziale di una nuova missione di fuoco inizia sempre con la faccia visibile FFE:1 del *Counter*. Dopo la risoluzione in questa fase PFPh/DFPh, il *Counter* è rimpiazzato con il FFE:2 della batteria. Dopo la risoluzione nella successiva fase PFPh/DFPh, il *Counter* FFE:2 della batteria è girato dal lato FFE:C, a meno che non venga nel frattempo cancellato. Quando piazzato, un *Counter* FFE:1/2 deve essere risolto all'inizio di questa fase di fuoco. Ciascun FFE:1 e FFE:2 che attacca nella PFPh/DFPh è risolto sulla IFT contro tutte le unità (incluse le unità amiche) in ciascun esagono della sua area d'impatto (*Blast Area*), usando un DR separato per ciascun esagono e con un FP che corrisponde alla dimensione del calibro della batteria. Un DR originale di 2 è un *Critical Hit* (ASLSK 6.1) contro quell'esagono. Raddoppiare il FP (fino al massimo a 36); contro la fanteria si inverte ogni TEM positivo (diverso dall'ulteriore TEM +1 per OBA contro una locazione al piano terra di un campanile) e si include ogni modificatore negativo FFMO/FFNAM (vedi 2.51). Un esagono privo di unità in mappa viene attaccato soltanto se c'è la possibilità di effetti contro un'unità HIP.

La *Blast Area* di un FFE missione di fuoco concentrato HE comprende l'esagono occupato dal *Counter* FFE e i 6 esagoni intorno. Ciascuno di questi esagoni è attaccato durante un attacco OBA. Ogni LOS condotta da, attraverso o in uno di questi 7 esagoni aggiunge +1 al massimo di *Hindrance* per ciascun attacco di fuoco o dr di accuratezza.

DaE2.51 entrare in un FFE

Un HE FFE:2/C inoltre attacca ciascuna unità/*Stack* che entri in un esagono della *Blast Area* o che muova al piano superiore in un esagono campanile nella *Blast Area* durante la MPh/RPh/APh; Durante la MPh (soltanto) si può applicare FFMO/FFNAM e le unità nell'esagono che non muovono non ne sono affette. Un'unità/*Stack* in movimento può subire un attacco FFE nella sua MPh e di nuovo (insieme al resto del contenuto dell'esagono) nella DFPh. Durante la RPh un FFE non causa interdizione, ma piuttosto un attacco sulla IFT se l'unità va in rotta attraverso la *Blast Area*.

DaE2.52 TEM

La risoluzione dell'OBA è soggetta a TEM, incluso *Air Bursts* e +1 per *Gunshield*, ma non ha *Height Advantage*. Ostacoli (*Hindrances*), incluso il fumo, non influiscono sui risultati IFT di un attacco OBA.



DaE2.53 AFV

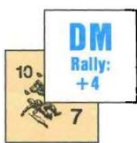
Un HE FFE attacca un AFV come se colpisce con un ATT (7.11) con l'eccezione che si usa la colonna IFT corrispondente al pieno calibro della batteria. Per determinare il lato colpito usare il DR IFT dell'OBA.

DaE2.54 Unità amiche

Ciascuna unità ha il livello di morale abbassato di uno quando si trova sotto la *Blast Area* di un HE FFE amico.

DaE2.55 Contro unità HIP

La risoluzione dell'OBA non è dimezzata sulla IFT quando si attacca un esagono che potenzialmente contiene un'unità HIP.



DaE2.6 Andare in rotta

Un'unità che va in rotta può andare in rotta dentro/fuori/attraverso un FFE a sua discrezione, ma non è forzato a fare ciò soltanto per raggiungere il più vicino esagono di bosco/casa.

DaE2.7 Missioni di fuoco

Una missione di fuoco consiste nell'intero tempo che intercorre tra la pesca della carta/*Chit* di accesso alla batteria e l'arrivo di un FFE in mappa. Ci sono due possibili tipi di missioni di fuoco: concentrazione HE e concentrazione fumo. Una concentrazione fumo (se il giocatore ha accesso ad entrambe è definito nelle SSR) deve essere annunciata quando un FFE:1 appare in mappa o quando un SR è predesignato per la conversione. Una missione di fuoco non può essere cambiata in un tipo o nell'altro per tutta la durata della missione di fuoco.

Una concentrazione fumo non attacca sulla IFT. Nella PFPh il giocatore piazza un *Counter* fumo +3 (pieno) in ciascun esagono della rispettiva *Blast Area*. Nella fase DFPh piazza un fumo +2 (disperso) in ciascun esagono della *Blast Area*. Diversamente da HE, una LOS verso un'unità nemica non è necessaria per piazzare un FFE fumo.

DaE2.8 Osservatore fuori mappa

Un SSR può dare al giocatore un osservatore fuori mappa assegnandolo ad un particolare esagono. Tutti i controlli di LOS sono fatti da questo esagono, ma siccome questo esagono non è in gioco, non possono essere fatti fuochi o movimenti da o verso questo esagono. Il contatto radio e il mantenimento del contatto sono automatici per l'osservatore fuori mappa.

DaE2.9 Razzi OBA

Un OBA di razzi (*Rocket* OBA) è disponibile soltanto per il tedesco e soltanto per SSR o acquisto in un CG (*Campaign Game*). Non si piazza SR e un FFE *Rocket* non è mai soggetto a correzione. Un OBA razzi non riceve mai più di una missione di fuoco per batteria. L'errore è automatico e quindi non si fa un dr per l'accuratezza. Ottenuto l'accesso alla batteria, il giocatore semplicemente piazza un AR normalmente, tira

per l'errore e piazza un FFE:1. Se nella *Blast Area* dei razzi c'è qualche unità (comprese le amiche o potenziati HIP), il *Rocket* FFE:1 è risolto negli esagoni colpiti. La *Blast Area* di un OBA *Rocket* comprende tutti gli esagoni in mappa entro due esagoni dal *Counter* FFE. Nella successiva PFPh/DFPh, il FFE:2 è risolto nell'esagono a meno che FFE:2 non sia cancellato; se (a parte il fumo) l'osservatore non ha LOS con il *Blast Height* FFE, il *Counter* FFE:2 è cancellato. Il fumo non può essere usato con i razzi.

SOMMARIO OBA

Per piazzare un nuovo Spotting Round (SR):

- **Contatto radio:** viene eseguito nella PFPh o nella DFPh come prima azione, eccetto il piazzamento di missione di fumo. Se guadagnato, l'azione continua; altrimenti l'azione dell'osservatore finisce. Piazzare un segnalino *Prep Fire*.
- **Mantenimento radio:** viene eseguito soltanto se il contatto è già precedentemente stabilito. Se si tenta il mantenimento radio e questo non ha successo le azioni OBA dell'osservatore finiscono per questo turno.

Non è presente un Battery Access:

- **Battery Access:** Se il contatto radio è guadagnato/mantenuto, immediatamente pescare a caso un *Chit* per l'accesso alla batteria. Se nero, piazzare un AR. Se rosso, l'azione dell'osservatore termina in questa fase. *Chit* nero equivale a accesso alla batteria ottenuto. Il primo *Chit* rosso significa che non c'è accesso per questa fase; il secondo *Chit* rosso cancella l'accesso alla batteria per il resto dello scenario.
- **Artillery Request:** se si ottiene il *Battery Access* l'osservatore può piazzare un AR in un esagono in LOS dell'osservatore.
- **Accuracy:** Quando l'AR è piazzato, tirare per l'accuratezza. AR è accurato con in dr finale di ≤ 2 (drm include *Hindrances/Smoke/OBA*). Se non accurato, tirare per la direzione/estensione dell'errore. Rimpiazzare il segnalino AR con SR nell'esagono finale. Se questo è un nuovo AR/SR, questo termina le azioni dell'osservatore per questa fase.
- **Direzione/estensione dell'errore:** Se non accurato, tirare un DR. Il dado colorato indica la direzione (usando la griglia di riferimento sul *Counter* AR) e il dado bianco rappresenta a quanti esagoni di distanza cade il *Counter* SR dal *Counter* AR.

Gestire un esistente SR/FFE:2 con contatto radio:

- **Spotting Round:** Se l'osservatore ha una LOS con un'unità nemica nota (KEU) nel o adiacente all'esa SR, il *Counter* SR può essere convertito e risolto come un FFE piazzato. Il *Counter* SR può essere corretto. Se corretto, iniziare il processo da **Artillery Request**. Se risolto, rimuovere SR, rimpiazzare con *Counter* FFE:1 e risolvere sulla IFT contro ciascuna unità presente nella *Blast Area*, secondo il calibro indicato nella IFT. Contro gli attacchi OBA si applica

ASL STARTER KIT

Tutti i diritti sono di proprietà della MMP.

Questa traduzione (amatoriale) è fatta con il solo scopo di aiutare chi non conosce l'inglese, è quindi vietata la sua vendita e **non sostituisce in nessun modo il regolamento originale.**

Buon Divertimento ☺

Traduzione 2013 di Massimo Gelati
Revisione 2014-2015 di Angelo Brugnoli

Nota alla revisione 2014

Ho scelto di variare lo stile di impaginazione proposto dalla MMP. Quindi tutti i termini italiani sono sempre in minuscolo, mentre sono con iniziali maiuscole e in corsivo i termini inglesi (salvo gli acronimi che restano sempre in tondo per maggiore leggibilità). I titoletti in grassetto sono sempre e comunque in tondo. Ho eliminato vari maiuscoli (*ATTACCANTE DIFENSORE*) e corsivi del testo originale. Ho anche eliminato neologismi, tipo *brekkare*, *rottare*, ecc.): si usano durante il gioco FtF, ma qui si possono sostituire egregiamente con perifrasi. Ho anche cambiato il termine inglese *aspect*, tradotto con *aspetto*, in *esposizione/lato esposto*. Ho corretto qua e là qualche refuso e ho reso più semplice qualche periodo. Non ho inserito i numeri di pagina essendo la numerazione dei capitoli sufficiente per tenere in ordine il fascicolo.

Tutte queste variazioni sono mie scelte delle quali mi assumo tutte le responsabilità. L'idea di fondo era rendere il regolamento più semplice e chiaro possibile ad un neofita, cercando di distinguere terminologia in uso nel gioco/regolamento originale e la possibile traduzione in italiano, in verità mai usata negli incontri tra appassionati.

Sono a disposizione per emendamenti e cambiamenti.

Nota alla revisione 2015

Sono stati corretti alcuni refusi e sono stati chiariti meglio i paragrafi 3.8 e 7.1.

E' stata attivata l'opzione sillabazione automatica che ha comportato una reimpaginazione di tutto il documento. Qualche bella tabella si è spezzata; me ne rammarico, ma il testo è ora un po' più leggibile.

Aggiunto il paragrafo sui movimenti fuori mappa e l'intero capitolo OBA tratto da Decision at Elst (MMP). Anche qui ho scelto dove possibile di tradurre i termini tecnici inglesi nei corrispondenti termini italiani. Non ho trovato un corrispondente termine per *Blast Height*; se qualcuno mi può suggerire come indicano gli artiglieri italiani questa "colonna di fumo"... La numerazione dei paragrafi è rimasta quella originale (per riferimento), ma preceduta dalla sigla DaE.