

INDICE

INTRODUZIONE	2
1.0 DEFINIZIONI.....	2
2.0 COMPONENTI.....	2
3.0 PREPARAZIONE.....	4
4.0 FASI DI GIOCO.....	5
5.0 INIZIATIVA.....	6
6.0 AVVISTAMENTO.....	6
7.0 MOVIMENTO.....	8
8.0 COMBATTIMENTO.....	8
8.1 FUOCO DIRETTO.....	8
8.2 FUOCO DI OPPORTUNITA'.....	10
8.3 FUOCO DI SOPPRESSIONE.....	10
8.4 CORPO A CORPO.....	10
8.5 GRANATE ED ESPLOSIVI.....	11
9.0 FERITE E CURE.....	13
10.0 STATUS E MORALE.....	14
11.0 ABILITA' E AZIONI.....	14
12.0 SPECIALISTI.....	15
13.0 FUOCO DI SUPPORTO.....	16
14.0 GENERATORE DI MISSIONI.....	18
15.0 GENERATORE DI SOLDATI.....	21
16.0 GIOCO IN SOLITARIO.....	23
17.0 BRIEFING MISSIONI.....	25

I contenuti del presente libretto e quanto annesso alla presente pubblicazione sono coperti da copyright. Ne è vietata la riproduzione anche parziale senza esplicito consenso dell'autore. Questo gioco simula i combattimenti della Seconda Guerra Mondiale con armi, mezzi e munizioni realmente esistite o esistenti. Nomi, logo, marche e altri marchi depositati rappresentati o a cui si fa riferimento nel gioco o nei materiali allegati sono di proprietà dei rispettivi detentori, i quali non sono affiliati al produttore e non avallano o sovvenzionano il gioco. I personaggi rappresentati, ove non espressamente dichiarati come storici, sono frutto di fantasia: ogni riferimento a persone realmente esistite o esistenti è puramente casuale. L'autore o il produttore del gioco non intende avallare o appoggiare alcuna idea politica specifica con la produzione del gioco, né schierarsi per una distinta fazione in essa rappresentata. Il gioco intende essere un'opera di rievocazione storico-militare nel pieno rispetto di quanti hanno combattuto, sono morti o sono stati comunque coinvolti nel conflitto, da qualunque nazione essi provenissero: non si intende, infatti, ridicolizzare o minimizzare le sofferenze imposte da un campo di battaglia ma, anzi, rievocarle come base di una moderna coscienza civica.

INTRODUZIONE

In *We were Brothers – The Race for Rome* i giocatori saranno i protagonisti delle grandi battaglie nel Sud Italia per la conquista di Roma. Sono presenti 3 teatri operativi principali, relativi ai 3 grandi sbarchi alleati: Operation Husky (Sbarco in Sicilia – Luglio 1943), Operation Avalanche (Sbarco a Salerno – Settembre 1943) e Operation Shingle (Sbarco ad Anzio – Gennaio 1944).

Le regole standard consentono di giocare a *We Were Brothers* ad un livello di media complessità. Se le regole vi risultano troppo difficili, alla fine di molte sezioni troverete il **CHERRY CORNER** dove sono descritte le varianti per un gioco semplificato ma altrettanto entusiasmante.

CHERRY CORNER

In verde sono segnalate delle regole aggiuntive il cui uso è vivamente consigliato, anche se aumentano leggermente la complessità del gioco. Per chi è in cerca del massimo livello di dettaglio può fare riferimento alle regole opzionali che aggiungono realismo al gioco, ma lo rendono anche decisamente più complesso.

1.0 DEFINIZIONI

☛ **SCHIERAMENTO**: una delle fazioni giocabili. Nel gioco sono presenti 4 schieramenti: US Army e British Army per gli Alleati; Wehrmacht e Regio Esercito per l'Asse. Ogni schieramento è caratterizzato da un colore specifico: Verde per l'US Army, Khaki per il British Army, Grigio/Nero per le forze dell'Asse.

☛ **PLOTONE**: insieme di 3 squadre di uno stesso schieramento.

☛ **SQUADRA**: di regola ogni giocatore comanda una squadra, ovvero un gruppo di 4 soldati dello stesso schieramento. Tuttavia un giocatore può anche comandare più squadre dello stesso schieramento in caso di pochi giocatori per grandi scenari; oppure comandare un singolo soldato, nel caso in cui molti giocatori vogliano partecipare alla stessa missione. Consigliamo comunque di seguire la regola di base di una squadra per giocatore, per 6 giocatori.

☛ **SOLDATO**: componente base della Squadra. E' impersonato da una miniatura sul campo di battaglia. Ogni miniatura può assumere tre posture differenti: in piedi, in ginocchio, sdraiato. Ogni postura è rappresentata da una specifica miniatura.



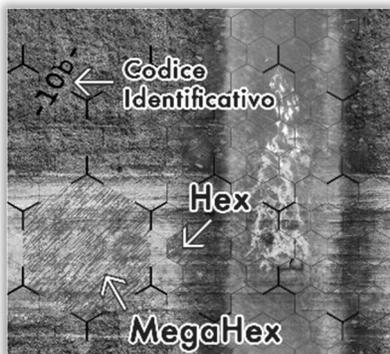
☛ **SPECIALISTA**: soldato dotato di addestramento speciale. All'interno di ogni squadra può essere presente al massimo 1 specialista.

2.0 COMPONENTI

CAMPO DI BATTAGLIA

Il campo di battaglia viene formato posizionando i vari pannelli di gioco come indicato nello specifico scenario da giocare. Ciascun pannello è identificato da un numero ed una lettera. Su ogni pannello è ricreato un ambiente scenico del campo di battaglia con due schemi di esagoni sovrainpressi, uno di esagoni grandi ed uno di esagoni più piccoli.

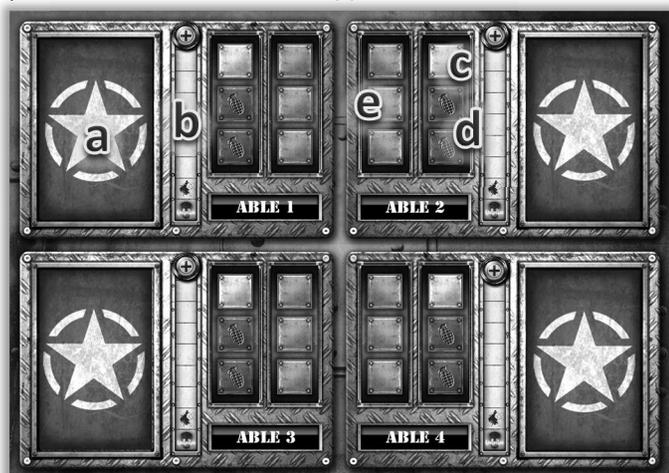
❖ **Hex (Hx).** Gli Hex o miniesagoni o Hx sono utilizzati esclusivamente come riferimento per il movimento. Un soldato deve sempre finire il suo movimento all'interno di un Hex, anche se nel corso del movimento può spostarsi anche lungo il bordo di un Hex. Un soldato può muoversi solo nelle aree del campo di battaglia identificate da un Hex, (siano essi interi o parziali nel caso del bordo mappa). Gli Hex possono assumere colori differenti: normalmente sono di colore nero, quelli rossi indicano un avvallamento nel terreno, quelli blu indicano zone di fiume, mentre quelli gialli aree boschive (per le regole specifiche vedi i paragrafi successivi).



❖ **MegaHex (MHx).** I MegaHex o MegaEsagoni o MHx sono utilizzati come riferimento per il calcolo della visuale e della gittata delle armi da fuoco.

PANNELLO DELLA SQUADRA

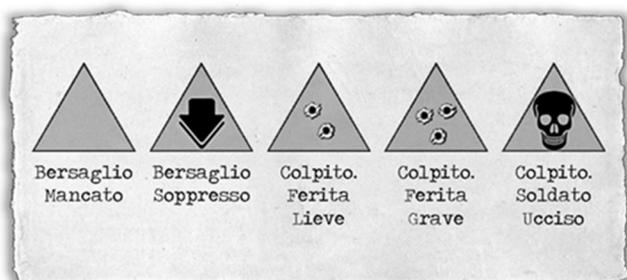
Ogni giocatore gestisce la propria squadra mediante il Pannello Squadra. Il Pannello Squadra è diviso in 4 sezioni identiche, ognuna assegnata ad un singolo soldato ed identificata con un nome in codice (es. ABLE 1). All'interno della singola sezione si trova l'area dedicata all'arma del soldato (a), la Linea della Salute (b), la Casella Status (c), due Caselle Equipaggiamento (d) e i riquadri dedicati alle Abilità del soldato (e).



DADI DA COMBATTIMENTO



❖ Sono 9 dadi multicolore a 6 facce, utilizzati per il combattimento e altri test. Come indicato nell'immagine precedente, i **Dadi da Combattimento** devono essere posti in ordine crescente di gradazione, dal bianco al nero, con il dado Bianco che in termini di combattimento rappresenta minori probabilità di colpire e ferire, e il Nero che riproduce maggiori probabilità di colpire e di ferire in maniera letale. Per il combattimento, i Dadi possono assumere i seguenti risultati:



❖ **Tutti i modificatori ai Dadi da Combattimento si intendono sul colore del dado e non sul risultato del tiro:** ad esempio se il dado base da tirare in uno scontro a fuoco è quello Rosso, un modificatore di +1 farà sì che il dado da utilizzare sia quello Blu. Per contro, un modificatore di -2 farà selezionare il dado Verde al posto del Rosso.

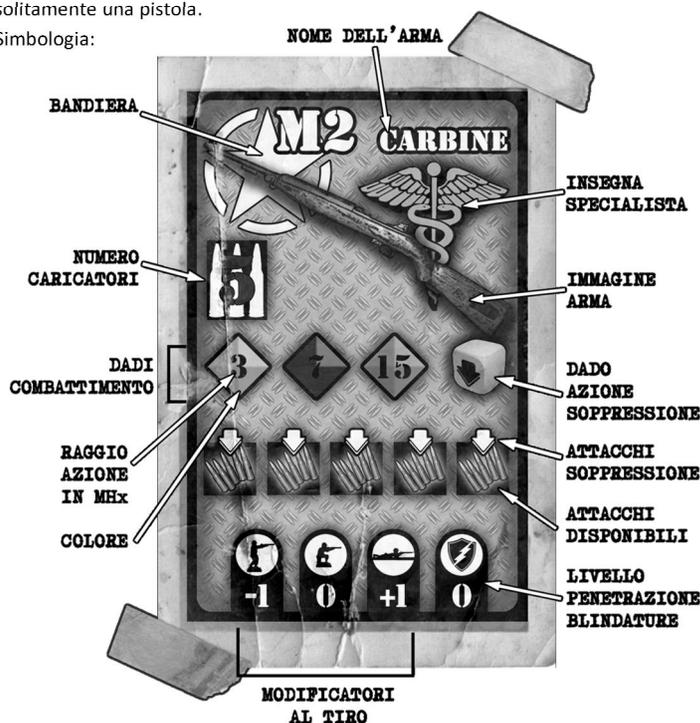
❖ In aggiunta alle icone già viste, i **dadi dal Bianco al Giallo**, riportano anche l'icona OK 👍 e l'icona medaglia 🏆, a cui si fa riferimento quando ci si sottopone ad un **test** nel corso del gioco. Entrambe le icone sanciscono il successo del **test** e in più l'icona medaglia assegna un punto esperienza al soldato, proprio nell'abilità per cui si sta sottoponendo al test. Se il soldato non possiede ancora quell'abilità, egli può immediatamente fregiarsi del relativo marker Abilità sul Pannello della Squadra. Se invece già possiede un'abilità di primo livello, allora il punto esperienza ottenuto gli servirà per poter aumentare il proprio livello in quell'abilità (vedi pag.14).

❖ I dadi **Rosso e Blu** riportano anche dei **valori numerici**, sempre utilizzati per la verifica di alcuni **test**. Nel caso dei valori numerici, i modificatori nei test si intendono sul tiro del dado e non sul colore. Nel corso dell'addestramento verrete preparati all'uso di tutti i Dadi da Combattimento.

CARTE ARMI

Le Carte Armi raccolgono tutte le informazioni relative alle singole armi. Su una faccia della carta è rappresentata l'arma principale del soldato (fucili, mitragliatori, ecc.), mentre sull'altra faccia è rappresentata l'arma personale, solitamente una pistola.

Simbologia:



- ❖ **Bandiera:** indica a quale schieramento appartiene l'arma.
- ❖ **Insegna e Sfondo:** il colore grigio e la presenza di un'insegna indicano che l'arma è destinata esclusivamente ad uno specialista.
- ❖ **Dado per la soppressione:** il colore del dado con la freccia indica quale Dado da Combattimento utilizzare in caso di fuoco di soppressione.
- ❖ **Numero di caricatori:** indica quanti caricatori sono disponibili per quell'arma, per ciascun soldato. Una volta terminati, l'arma non può più essere ricaricata. Le armi personali dispongono di un solo caricatore, pertanto non è presente questa informazione.
- ❖ **Attacchi disponibili:** ogni volta che un soldato fa fuoco utilizza un attacco della sua arma. Il numero degli attacchi indicati sulla carta rappresenta quante volte è possibile fare fuoco con quell'arma per **CIASCUN** caricatore. Una volta utilizzati tutti gli attacchi di un caricatore, è necessario ricaricare l'arma.

(Regola Aggiuntiva). Non ricaricabile: la presenza di tratti di collegamento tra un attacco e l'altro, indica che l'arma non può essere ricaricata prima che siano stati esauriti tutti gli attacchi presenti nel caricatore.



(Regola Opzionale). Armi ad otturatore girevole-scorrevole (bolt-action): alcune armi necessitano di essere ricaricate tra un attacco e l'altro, pertanto riportano un punto tra i simboli degli attacchi disponibili.



⊛ **Attacchi per Soppressione:** le Caselle Attacco identificate dal simbolo della soppressione  sono impiegate nel fuoco di soppressione.

⊛ **Livello di penetrazione blindature:** il numero indica il livello massimo di blindatura che l'arma riesce a penetrare. 0 indica che l'arma riesce a penetrare bersagli senza blindatura, 1 bersagli con blindatura di livello 1 e così via.

⊛ **Modificatori al tiro:** a seconda della postura del soldato, ciascuna arma subisce dei modificatori al tiro. In generale i fucili e le mitragliatrici pesanti hanno una precisione migliore da sdraiati, le mitragliatrici in piedi e le pistole in ginocchio.

⊛ **Dadi da combattimento:** sono presenti 3 simboli, ognuno caratterizzato da un numero e un colore. Rappresentano il dado da combattimento da utilizzare per le varie gittate dell'arma: da sinistra verso destra, corta, media e lunga. Il numero va confrontato con la distanza dal bersaglio in MHx, mentre il colore indica il Dado da Combattimento da utilizzare. Nell'esempio sopra, fino a 3MHx si utilizza il Dado Giallo; da 4 a 7 MHx il Dado Rosso, da 8 a 15 il Dado Grigio. Se il numero è un +, allora l'arma non ha limiti di gittata massima. In seguito verrete addestrati al combattimento in dettaglio.



DADO COLPO IN CANNA

 Va posizionato sulla carta dell'arma a partire dal primo attacco a sinistra, con il numero in cima al dado pari al numero di caricatori disponibili.

Quando il soldato fa fuoco, sposta il colpo in canna di un attacco verso destra. Se non sono presenti altri attacchi, l'arma è scarica e il colpo in canna deve essere spostato sul simbolo dei caricatori o sulla Casella Status della Plancia della Squadra. Quando il soldato ricarica nel corso della fase azione di un turno, si riduce di 1 il numero in cima al dado e lo si posiziona sul primo attacco a sinistra. Se il valore del dado scende sotto lo 0 l'arma è rimasta senza colpi e non può più essere utilizzata.

1 All'inizio del combattimento il Dado colpo in canna di questo soldato è settato a 5 come il numero dei caricatori a sua disposizione e posizionato in corrispondenza del primo attacco a sinistra.

2 Appena fa fuoco, il soldato sposta di uno spazio verso destra il suo colpo in canna

3 Finito l'ultimo attacco si sposta il Dado del colpo in canna in corrispondenza del simbolo dei caricatori per indicare che l'arma è scarica.

4 Al momento di ricaricare si riduce di 1 il valore del dado e lo si sposta verso il primo attacco a sinistra. L'arma è di nuovo pronta per sparare.

MARKER SOLDATO



Questi marker servono ad identificare in maniera univoca un soldato sul campo di battaglia e devono essere disposti sempre in prossimità della miniatura a cui fanno riferimento. Sul fronte del marker è riportato in primo piano il nome in codice della squadra (Baker) il numero del soldato (3) e sullo sfondo l'icona e i colori dello schieramento di appartenenza (US Army). Sul retro dello stesso indicatore, oltre alle precedenti informazioni è riportato anche un simbolo di attenzione: il marker soldato verrà girato sul lato di attenzione



ogni volta che sulla Casella Status (Pannello della Squadra) di quel soldato verrà posizionato un marker. Dunque, se il giocatore nota che il Marker Soldato di un suo uomo è sul lato di attenzione, allora dovrà fare riferimento alla Casella Status di quel soldato.

TRACCIA DEL TEMPO

Con la traccia del tempo è possibile tenere sotto controllo il passare dei turni. All'inizio di una missione il Marker Orologio viene posto sulla casella 1. Al termine di ogni turno il Marker Orologio verrà spostato di una casella in basso rispetto a quella di partenza e così via. Sulla traccia del tempo possono essere posizionati anche i marker soldato relativi ai rinforzi. Ad esempio, se la missione indica che un rinforzo sarà disponibile a partire dal terzo turno di gioco, allora il marker soldato del rinforzo deve essere posizionato sulla casella numero 3: quando il marker orologio raggiungerà la casella 3 il rimpiazzo potrà entrare nella fase movimento del turno. Allo stesso modo si può indicare sulla traccia del tempo il turno in cui avrà effetto il fuoco di supporto dell'artiglieria.

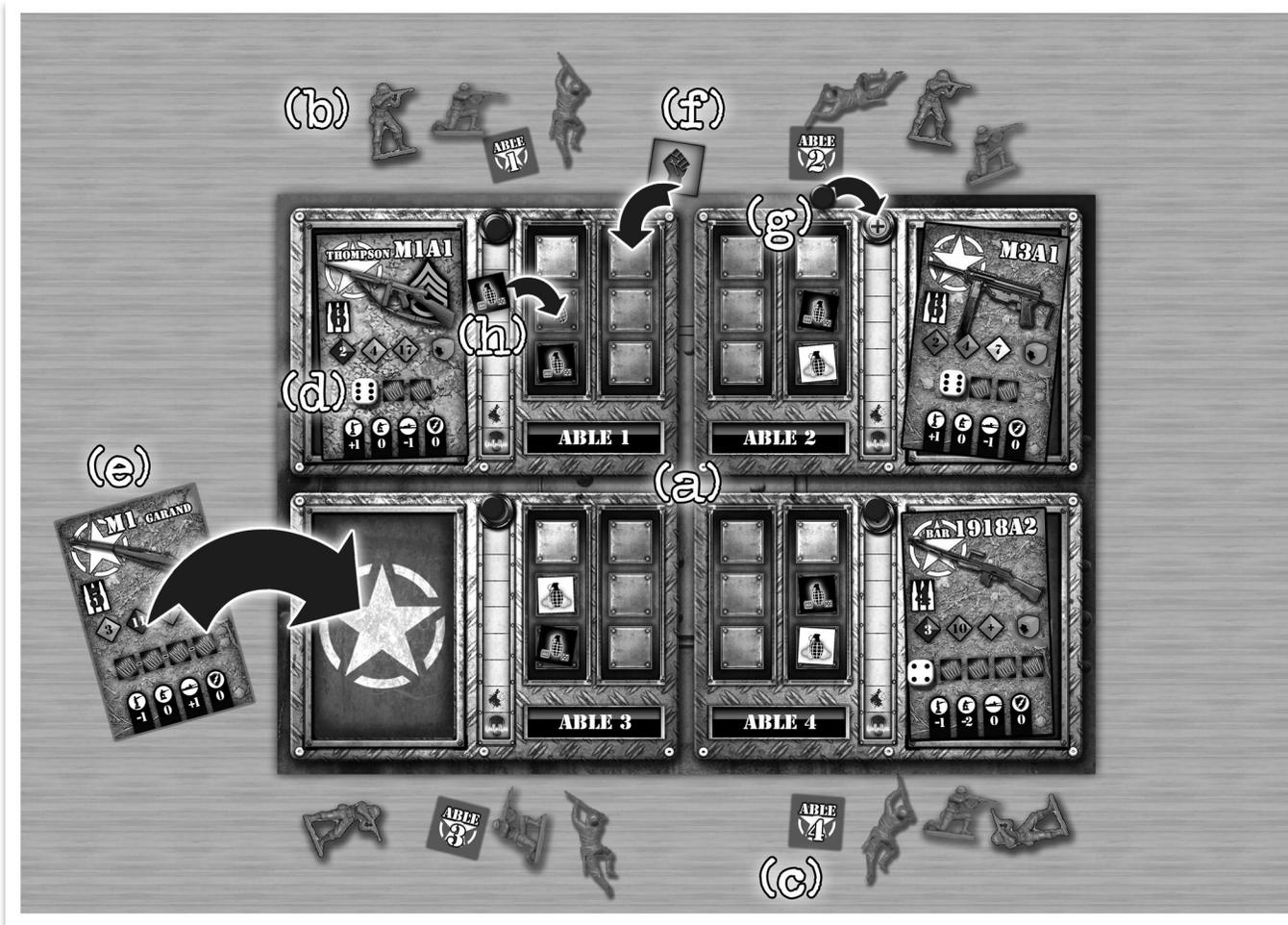


3.0 PREPARAZIONE

⊛ Scegliere uno scenario da giocare (o crearne uno con il generatore di missioni) e disporre su un tavolo i pannelli di gioco richiesti dallo scenario, disposti come indicato nel briefing della missione, con tutti gli elementi scenici (compresi quelli opzionali, se disponibili).

⊛ Ogni giocatore sceglie lo schieramento con cui giocare e ritira:

- ⊕ 1 Pannello Squadra (a)
- ⊕ 4 set di miniature composti dalle 3 posture disponibili per ogni soldato (non è necessario che le miniature presentino esattamente le stesse armi scelte con le carte). (b)
- ⊕ 4 Marker Soldato corrispondenti ai nomi in codice dei propri soldati riportati sul Pannello Squadra. (c)
- ⊕ 4 Dadi Colpo in canna da posizionare sulla carta dell'arma con il lato in alto che mostra il numero dei caricatori disponibili. (d)
- ⊕ Suddividere le Carte Armi tra i due schieramenti e per ognuno di essi separare le Carte Armi degli Specialisti. Se lo scenario prevede degli Specialisti, i giocatori di uno stesso schieramento decidono di comune accordo come suddividere gli Specialisti disponibili e ritirano la relativa Carta Arma dal mazzo. Se invece non ci sono specialisti disponibili, eliminare le Carte Armi Specialisti dal gioco. Una volta suddivisi gli specialisti, i giocatori passano in rassegna le Carte Armi e prelevano dal mazzo quelle di loro interesse, o fanno riferimento agli equipaggiamenti tipici proposti in Appendice #. (e)
- ⊕ Eventuali Marker Abilità Soldato da posizionare nelle caselle dorate delle decorazioni. (f)
- ⊕ 1 marker salute (gettoni rossi in legno) sulla croce rossa in cima alla Linea Salute di ciascun soldato. (g)



2 **marker granata** da posizionare sulle caselle equipaggiamento, identificate dal simbolo della granata. Ogni soldato può essere equipaggiato a scelta con granate a frammentazione (in nero) o fumogene (in bianco) o una combinazione di esse.

⊕ La restante **casella argentata** sulla Scheda della Squadra è la **Casella Status** del soldato e verrà utilizzata nel corso del combattimento. Ogni volta che verrà apposto un marker nella Casella Status, il Marker Soldato sul Campo di Battaglia dovrà essere ruotato sul lato di attenzione.



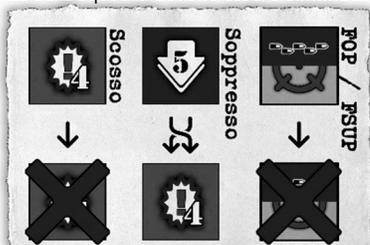
⊕ Preparare il Pannello Squadra come mostrato in figura e disporlo davanti a sé, in posizione comoda da raggiungere.

4.0 FASI DI GIOCO

We Were Brothers è suddiviso in turni di gioco, ognuno composto da 3 fasi da giocare in modo alternato tra i due schieramenti, a partire da quello che ottiene l'iniziativa per quel turno.

1. FASE DI FUOCO e AZIONE:

⊕ All'inizio di questa fase tutti i marker **Scosso** di una squadra devono essere **eliminati** e quelli **Soppresso** devono essere **girati (o flippati) sul lato Scosso**. Inoltre tutti i marker **Fuoco d'Opportunità – Fuoco di Soppressione** della squadra devono essere **eliminati**.



⊕ Nel corso di questa fase è possibile **aprire il fuoco** contro il nemico, sia esso diretto, di soppressione o di opportunità. E' altrettanto

possibile **assaltare** un soldato nemico in un corpo a corpo, così come **lanciare granate**. In alternativa al fuoco, si può svolgere una qualunque **azione** (ricaricare, curare un ferito, piazzare un esplosivo, chiamare il supporto di artiglieria, ecc.).

⊕ Durante questa fase, ciascun soldato può contare sul **movimento gratuito di 1 Hx** o il **cambio da una postura ad un'altra** (es. in piedi → in ginocchio; sdraiato → in ginocchio, **ma non sdraiato → in piedi**)

2. FASE MOVIMENTO:

⊕ All'inizio di questa fase tutti i marker **Scosso** di una squadra devono essere **eliminati** e quelli **Soppresso** devono essere **ruotati sul lato Scosso**. Inoltre, eventuali **rinforzi** possono entrare sul campo di battaglia e muovere.



⊕ Durante questa fase tutti i soldati attivi possono essere mossi secondo le regole del movimento.

3. **FASE DI RISOLUZIONE:** è la fase conclusiva del turno durante la quale si risolve:

- ⊕ Il Test morale sui soldati in **rotta**.
- ⊕ Il **Peggioramento progressivo** (feriti in dissanguamento o con perdita di conoscenza).
- ⊕ **Fuoco di Supporto** (artiglieria o attacco aereo).
- ⊕ **Spostamento del Fumo o sua eliminazione**.

✳ Quando entrambi gli schieramenti hanno concluso le proprie fasi attive e di risoluzione, il turno di gioco termina e il marker con l'orologio può essere fatto avanzare sulla Traccia del tempo.



5.0 INIZIATIVA

✳ L'iniziativa viene controllata all'inizio di ogni nuovo turno per determinare quale schieramento sia il primo a giocare. Le seguenti condizioni devono essere verificate in successione: se una condizione vede una situazione di parità si passa al parametro successivo. Appena una condizione viene verificata si assegna l'iniziativa per quel turno.

✳ Comincia prima lo schieramento che:

1. Possiede un Leader.
2. Chi possiede maggiore controllo del campo di battaglia: contare il numero di Pannelli di Gioco occupati da almeno una miniatura attiva di uno schieramento. Chi occupa il maggior numero di pannelli vince l'iniziativa.
3. Possiede il numero maggiore di soldati attivi con Abilità Leadership (non valgono nel conteggio soldati morti, atterrati o in fuga).
4. Ha più uomini attivi (non valgono soldati morti, atterrati o in fuga).
5. Chi ottiene il risultato più alto con il tiro del Dado Blu

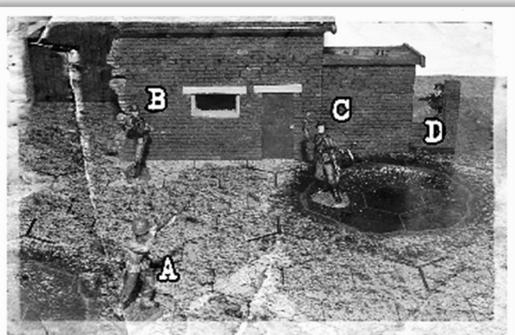
✳ Lo schieramento che ha ottenuto l'iniziativa attiva le singole Squadre di Fuoco a partire da quelle che non rientrano nella zona di controllo del Leader (ZOC) pari a 3MHx, in ordine casuale. Per le Squadre all'interno della ZOC del Leader, sarà quest'ultimo a decidere chi si attiverà per prima, eventualmente assegnando uno o più Carte Ordine al giocatore che controlla quella squadra (vedi 12.0). Affinché una squadra sia considerata all'interno della ZOC del Leader è sufficiente che **almeno uno** dei suoi componenti si trovi entro 3 MHx dal Leader stesso.

✳ Quando tutte le squadre di uno schieramento hanno completato una fase del turno (es. fuoco), l'iniziativa passerà allo schieramento avversario, che a sua volta risolverà la medesima fase (es. fuoco). Quindi lo schieramento con l'iniziativa giocherà la fase successiva (es. movimento), seguito dallo schieramento avversario e così via.

6.0 AVVISTAMENTO

DEFINIZIONI E GENERALITA'

- ✳ **Spotter** = chi guarda
- ✳ **Bersaglio** = chi viene guardato
- ✳ **Soldato in copertura** = soldato entro 1 Hex da una barriera o all'interno di un avvallamento (Hex rossi)
- ✳ **Soldato allo scoperto** = soldato non in copertura. Un soldato allo scoperto è sempre visibile.



- A: Spotter
- B: Bersaglio allo scoperto
- C: Bersaglio in copertura [Avvallamento]
- D: Bersaglio in copertura [Barriera]

✳ **Linea Visiva (LOS)**. È la linea retta immaginaria che parte dal naso della miniatura e arriva al bersaglio. Per poter vedere il bersaglio, la LOS dello spotter non deve essere interrotta da ostacoli.

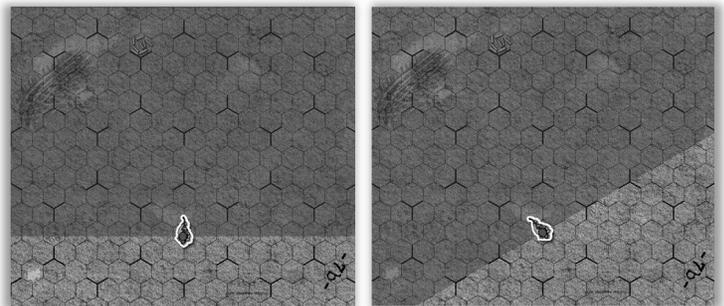
(Regola Aggiuntiva) Una miniatura che si frappone tra lo spotter e il bersaglio interrompe la LOS solo se la sua postura pari o maggiore allo spotter. Ad esempio una miniatura in ginocchio non interrompe la LOS di uno spotter in piedi.

✳ La LOS di uno **spotter in copertura** non è mai impedita se:

- ✳ Il **livello barriera** da cui è coperto è **più bassa** del suo **livello bersaglio** (vedi regola dei livelli, in basso).
- ✳ Lo spotter si trova **all'angolo di un edificio** o **all'estremità di una barriera**



✳ **Campo visivo**. La direzione in cui è rivolta la miniatura determina anche il suo campo visivo: soltanto ciò che si trova nell'arco dei 180° frontali della miniatura può essere avvistato (in rosso in figura).



RAGGIO VISIVO

- ✳ **Condizioni diurne**. L'illuminazione del campo di battaglia è specificata nel briefing dello scenario. In condizioni diurne non ci sono limiti nel raggio visivo, inteso come distanza massima di avvistamento di un soldato in MHx.
- ✳ **Condizioni notturne – Luna piena**. Raggio visivo base: 4 MHx (6 per Tiratore Scelto e Operatore Radio). Tutti i Test Vista subiscono un **malus di -1** sul colore del dado.
- ✳ **Condizioni notturne – Luna nuova. (Regola Opzionale)** Raggio visivo base: 2 MHx (3 per Tiratore Scelto e Operatore Radio). Tutti i Test Vista subiscono un **malus di -1** sul colore del dado.
- ✳ L'abilità **Osservazione** assegna un bonus di +1MHx o +2 MHx (a seconda del livello raggiunto) al raggio visivo in qualunque condizione oltre ad un bonus di +1 o +2 sul Test Vista.
- ✳ Un soldato sul bordo di un MHx si considera sempre all'esterno del MHx ai fini dell'avvistamento, sia esso uno spotter o un bersaglio.

REGOLA DEI LIVELLI

Un bersaglio in copertura **RISULTA SICURAMENTE VISIBILE** solo se il suo **livello bersaglio** è **MAGGIORE** del **livello di copertura** della barriera da cui è coperto.

LIVELLO BERSAGLIO > LIVELLO BARRIERA → BERSAGLIO VISIBILE

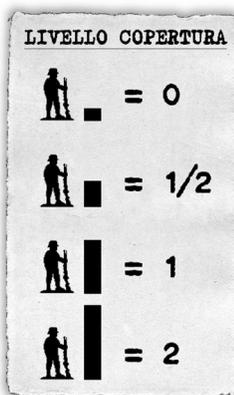
- ✳ **Livello bersaglio**. Ogni soldato ha un livello bersaglio in base alla sua postura:
Uomo in piedi = 1 livello bersaglio
Uomo accucciato = ½ livello bersaglio

LIVELLO BERSAGLIO	
	= 1
	= 1/2
	= 0

Uomo sdraiato = 0 livello bersaglio (visibile solo allo scoperto)

☛ **Livello copertura.** Ogni barriera che si frappone tra lo spotter e il bersaglio, sia essa una casa, una siepe o un altro elemento scenico, ha un valore di copertura relativo alla percentuale di protezione offerta ad una miniatura in piedi:

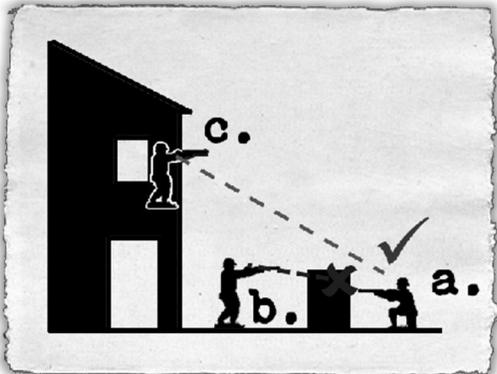
- ☛ Barriera che **copre MENO di metà miniatura** = 0 livelli di copertura
- ☛ Barriera che copre **ALMENO metà miniatura** ma non la nasconde completamente = ½ livello di copertura
- ☛ Barriera che copre **totalmente la miniatura** = 1 livello di copertura
- ☛ Barriera che copre **totalmente la miniatura e oltre** = 2 livelli di copertura



☛ Una **barriera da ½ livello di copertura**, in generale, nasconde un bersaglio accucciato in copertura. Tuttavia, se lo spotter è in un Hex adiacente al bersaglio, questo diventa visibile anche se in copertura, ma l'unica parte del bersaglio legittima per il fuoco è la testa. Come vedrete in seguito i colpi alla testa infiggono danni particolari.

☛ Una **barriera da 1 livello (o più) di copertura** nasconde sempre un bersaglio dietro di essa, sia esso in copertura o meno.

☛ **Ogni livello di elevazione dello spotter** rispetto al campo di battaglia **riduce di ½ livello la copertura del bersaglio**. Nella figura in basso, il soldato tedesco A è in ginocchio (livello bersaglio 1/2), protetto da un muro da 1/2 livello di copertura che lo rende invisibile al soldato americano B in quanto non adiacente alla barriera. Tuttavia, poiché il soldato C ha 1 livello di elevazione, la copertura del muro si riduce di ½ punto, rendendogli visibile A (Livello bersaglio = 1/2 > Copertura=0). Anche in questo caso, l'unica parte del bersaglio legittima per il fuoco è la testa.



EDIFICI

- ☛ Un edificio **blocca** sempre la visuale.
- ☛ Un **bersaglio in un edificio** non è **mai visibile dall'esterno** a meno che egli non sia adiacente ad una finestra (o una feritoia per i bunker). In questo caso la **finestra** fornisce ½ livello di copertura.
- ☛ Un bersaglio è sempre visibile ad uno spotter che si trova nello stesso edificio e sullo stesso piano, altrimenti resta invisibile.
- ☛ **Copertura dietro l'angolo.** Se si posiziona la miniatura all'angolo di un edificio, si può sfruttare la copertura offerta dall'edificio stesso. In questo caso, se il soldato all'angolo è uno **spotter**, la sua **visuale non è impedita**: una volta fatto fuoco può liberamente rientrare in copertura, sfruttando il vantaggio della barriera. Se invece è un **bersaglio**, può essere individuato con un **TEST VISTA**.

TEST VISTA

☛ Un **TEST VISTA** si effettua utilizzando il Dado Grigio e il Dado Rosso: se il risultato del Dado Grigio è / allora il bersaglio è stato individuato. Se il risultato del Dado Rosso è allora il bersaglio apre immediatamente il fuoco contro lo spotter. Qualora entrambi i risultati fossero presenti, sarà il bersaglio a fare fuoco per primo e a risolvere il combattimento. Se lo spotter sarà ancora in condizione di sparare, allora potrà a sua volta risolvere il combattimento contro il bersaglio.

(Regola Opzionale). Bersagli in copertura, in posizione prona o sul limitare di un'area bosco usufruiscono di un **malus** sul colore del Dado da utilizzare di -2: cioè, uno spotter che tenta di individuare un bersaglio, in posizione prona o sul limitare di un'area bosco invece di tirare il dado Grigio tirerà il **dado Bianco**.

☛ Con l'**Abilità Osservazione** di 1° livello lo spotter tira sempre il dado Verde al posto di quello Grigio. Con l'abilità di 2° livello lo spotter utilizzerà il solo dado Giallo e non tirerà dunque quello Rosso.

☛ (Regola aggiuntiva). La regola dei livelli stabilisce che se il livello di bersaglio è uguale al livello di copertura, allora il bersaglio non è visibile. Tuttavia, se un bersaglio è inginocchiato dietro una barriera da ½ livello, può essere individuato con un Test Vista. Questo simula il continuo alzarsi ed abbassarsi di un soldato in copertura per mantenere alta la consapevolezza della situazione durante il combattimento.

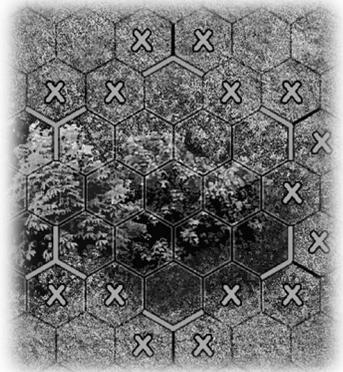
AREA BOSCO

Le **zone boschive** sono delimitate da MHx di colore Giallo e devono essere considerate a tutti gli effetti come tridimensionali. Ai fini dell'avvistamento per le aree bosco valgono le seguenti regole:

☛ Un'area **MHx bosco** che si frappone tra lo spotter e il bersaglio rappresenta sempre una **barriera da 2 livelli di copertura**.

☛ Uno **spotter** all'interno del bosco ha visibilità limitata al MHx in cui si trova, a meno che non si trovi negli Hex immediatamente esterni ai MHx area bosco (evidenziati con una x in figura) e guardi verso l'esterno dell'area boschiva.

☛ Un **bersaglio all'interno del bosco può essere individuato solo da uno spotter all'interno del suo stesso MHx** e comunque mai dall'esterno. Qualora si trovi sul limitare dell'area bosco (esagoni evidenziati con la x in figura), allora può essere individuato da uno spotter al di fuori del bosco con un **TEST VISTA**. Se il bersaglio è in corsa si considera automaticamente avvistato.



FUMO



Un MHx interessato da un segnalino **fumo** si comporta come un'area bosco, ovvero rappresenta un ostacolo da **2 livelli di copertura** ai fini della visibilità (ma non del fuoco).

☛ (Regola Aggiuntiva). **Fumo da granata**: se il fumo è stato generato da una granata fumogena, non ha la stessa intensità di un fumo generato da artiglieria fumogena o dai sistemi fumogeni dei veicoli. In questo caso il fumo non blocca la LOS ma determina semplicemente un **malus** di -2 sul Dado da Combattimento negli scontri a fuoco.

AVVALLAMENTI E RIPARI IMPROVVISATI

☛ Il campo di battaglia può essere molto irregolare e alcune aree depresse come crateri, fossati e altri ripari improvvisati possono offrire una protezione temporanea ai soldati in azione. Ogni **avvallamento o riparo improvvisato** sul terreno è indicato con Hex di colore Rosso e deve essere considerato come una barriera da ½ livello di copertura.

SITUAZIONI POCO CHIARE

☛ Il regolamento detta le linee guida generali per determinare se uno spotter può avvistare un bersaglio. Tuttavia, se la posizione di copertura di un bersaglio non è del tutto chiara, è consigliabile che il giocatore si abbassi fino a raggiungere con lo sguardo il punto di vista dello spotter in modo da verificare l'effettiva copertura del bersaglio.

ATTENZIONE! Quando ci si abbassa, prestare molta attenzione ad eventuali oggetti appuntiti che potrebbero portare al ferimento di un giocatore!



In alternativa utilizzare un filo di cotone teso o un puntatore laser.



ATTENZIONE! L'uso improprio di un puntatore laser può portare a gravi danni alla vista! Verificare che nessun giocatore sia nella direzione opposta al puntatore laser prima di attivarlo!



⊛ Se ancora non fosse chiaro se uno spotter è in grado di rilevare un bersaglio, o in caso di contestazioni, eseguire un **TEST VISTA** con il solo **Dado Grigio**, ignorando qualunque abilità o altri modificatori.

CHERRY CORNER

La LOS può essere sempre un problema nei wargames: se volete fare prima, tirate una linea immaginaria (o fisica, con un filo) dallo spotter al bersaglio: se la linea non viene interrotta da nulla, allora il bersaglio è visibile. I **MHx bosco**, le case, e gli ostacoli da almeno 1 livello interrompono sempre la LOS. In caso di dibattito, non litigate ma fate un *Test Vista* con il solo *Dado Grigio*, ignorando qualunque modificatore o abilità.

7.0 MOVIMENTO

⊛ **Corsa.** Un soldato in piedi può correre e avanzare di **8 Hex**. Il giocatore può decidere se terminare la corsa entro il turno corrente, oppure se proseguirla anche per il prossimo turno. Il primo caso è adatto per spostarsi rapidamente da una copertura all'altra, mentre il secondo si utilizza quando il soldato è allo scoperto e non riesce a raggiungere una copertura nel corso della fase movimento. **Se il soldato continua a correre tra un turno e l'altro**, apporre vicino alla miniatura un **marker corsa**, come quello a lato. Un soldato che corre su qualsiasi terreno allerta automaticamente qualunque nemico a distanza di 2 MHx, che **deve** essere ruotato immediatamente in direzione del soldato che corre. Se un soldato corre all'interno di un'area bosco, allerta automaticamente qualunque nemico a distanza di 4 MHx. Un soldato che procede di corsa può solo fare un fuoco diretto (con il relativo modificatore di -3) oppure fuoco di soppressione. In alternativa può assaltare un soldato avversario in un corpo a corpo.



Aree bosco. (Regola Aggiuntiva). Correre in un'area bosco è particolarmente difficile. L'avanzamento massimo consentito di corsa nel bosco è di 6 Hx.

⊛ **Camminata.** Un soldato in piedi può camminare e avanzare di **4 Hex**. Se un soldato cammina su terreno normale non provoca rumore; tuttavia, all'interno di una **zona boschiva**, allerta automaticamente qualunque nemico a distanza di **1 MHx**. Camminare rappresenta l'unico tipo di movimento possibile per un soldato che porta un peso (vedi di seguito "pesi"). Camminare non permette il movimento al coperto dietro una barriera da ½ livello.

⊛ **Movimento coperto o silenzioso.** Mediante un movimento coperto un soldato in ginocchio o prono può spostarsi di 3 Hex senza cambiare postura. Questo tipo di movimento rappresenta anche il più silenzioso possibile, in quanto non produce rumore e non allerta il nemico su qualsiasi tipo di terreno.

⊛ **Movimento all'interno di un edificio.** I movimenti all'interno di un edificio richiedono un'intera azione movimento. Questo include il passaggio da un piano all'altro (sempre possibile in caso di edifici a più piani), lo spostamento da una finestra all'altra e il movimento libero all'interno dell'edificio. Per gli edifici chiusi, apporre il marker soldato adiacente alla posizione tenuta: a contatto con l'edificio per indicare il piano terra, o a distanza di 1 Hex per il 1° piano. Nella foto in basso RED 1 è alla finestra del piano terra; RED 2 alla finestra al primo piano, come RED 4 e RED 3 si trova all'interno dell'abitazione, al primo piano, lontano da una finestra (dunque non è visibile dall'esterno).



⊛ **Porte.** Le porte di un edificio possono essere aperte o chiuse. Le porte aperte non rappresentano alcun vincolo al movimento, mentre quelle chiuse devono essere forzate (vedi pag.15). Se un soldato si trova adiacente ad una porta all'inizio del movimento, può decidere liberamente dove piazzarsi all'interno del piano terra dell'edificio (per salire, dovrà attendere la fase movimento successiva). Se, invece, ha già iniziato il suo movimento quando varca la porta, allora il soldato è obbligato a piazzarsi all'interno del primo piano, al centro della stanza, cioè lontano da qualsiasi finestra.



⊛ **Scavalco di ostacoli.** Scavalcare un ostacolo da ½ livello richiede **1 punto** movimento aggiuntivo. Un ostacolo da **1 livello** richiede invece un'intera azione movimento. Un ostacolo superiore a 1 livello non può essere scavalcato. Gli **Hex rossi** rappresentano un ostacolo da ½ livello, per cui entrarvi da terreno normale, o uscirvi, costa **1 punto** movimento aggiuntivo. Tuttavia, lo spostamento da un Hex rosso all'altro non comporta punti movimento aggiuntivi rispetto al movimento normale.

⊛ **Cambiare postura e direzione.** Passare da una postura all'altra, così come cambiare la direzione in cui è rivolta una miniatura, non ha nessun costo in termini di punti movimento. Questo significa, ad esempio, che un soldato può partire accucciato da dietro una copertura, alzarsi in piedi, correre fino ad una seconda copertura e riabbassarsi: i soli punti movimento spesi saranno quelli relativi alla corsa.

(Regola Aggiuntiva). Cambiare posizione da quella prona a quella in piedi richiede 1 punto movimento.

⊛ **Pesi.** Per poter trasportare oggetti pesanti come armi o compagni feriti, è necessario possedere almeno l'abilità Forza di 1° livello. Con quella di 2° livello si ignorano persino le limitazioni al movimento imposte dagli oggetti pesanti (no corsa). Senza l'abilità Forza un soldato può trasportare un oggetto pesante se dal tiro del Dado Rosa ottiene / . Per sollevare un oggetto un soldato deve trovarsi in Hex adiacente ad esso e compiere un'azione sollevamento nella fase azione.

⊛ **Fiumi.** I fiumi sono indicati da Hex di colore blu. L'attraversamento dei fiumi a piedi è molto rischioso. Il movimento all'interno di un fiume è limitato a **2 Hex** di avanzamento **per turno** e può essere effettuato soltanto in piedi. Finché si trova in un Hex blu, il soldato non può fare fuoco perché tiene l'arma sopra la testa per evitare che si bagni. Per ogni azione movimento in un'area fiume tirare il Dado da Combattimento Rosso. Se il risultato è il soldato scivola e si perde tra i flutti del fiume. Eliminare la miniatura dal gioco e considerare il soldato Disperso in Missione (MIA).

8.0 COMBATTIMENTO

FUOCO DIRETTO

⊛ Il fuoco diretto è la modalità di base di scontro a fuoco: uno spotter avvista un bersaglio e apre il fuoco contro di lui. E' possibile effettuare un fuoco diretto solo contro bersagli visibili, per cui prima di sparare è necessario verificare che il bersaglio sia visibile allo spotter.

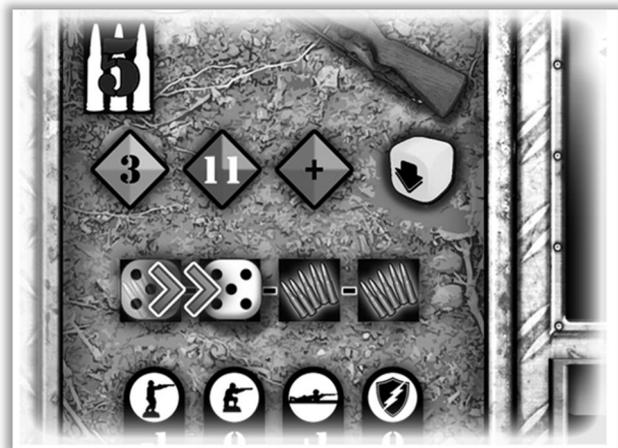
⊛ **Procedura:**

- Scegliere un bersaglio e verificare che sia visibile: se necessario, cambiare postura dello spotter per fargli **superare** un'eventuale

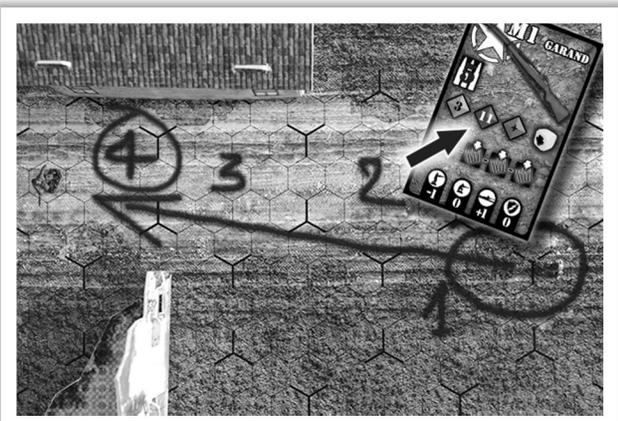
barriera di pari livello in modo che la sua LOS non sia bloccata (vedi immagine in 6.0)



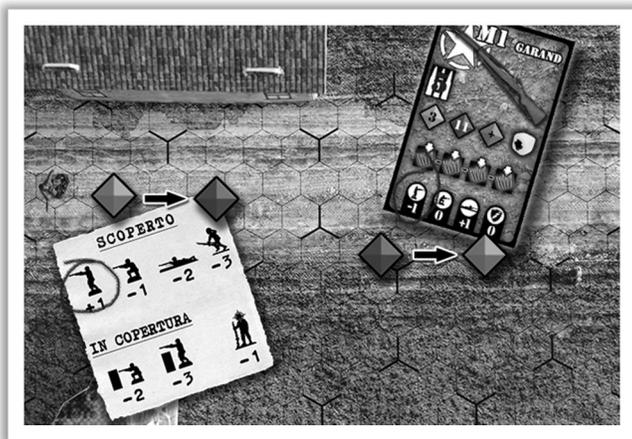
2. **Spostare il Dado Colpo in Canna** di una casella a sinistra sulla Carta dell'Arma dello Spotter.



3. **Misurare la distanza del bersaglio** in termini di MHx e confrontarla con i 3 raggi d'azione presenti sulla Carta dell'Arma in modo da identificare il Dado da Combattimento da utilizzare. Se lo **spotter** e il **bersaglio** si trovano all'interno dello **stesso MHx**, utilizzare il **Dado da Combattimento più efficace sulla carta dell'arma**. Ad esempio, se un bersaglio è a distanza di 4 MHx e il dado della corta gittata (giallo nell'esempio) arriva fino a 3 MHx, per colpire un bersaglio a distanza di 4 MHx si deve utilizzare il Dado da Combattimento successivo presente sulla carta dell'arma, ovvero quello Blu, in questo caso. Se il bersaglio fosse stato nello stesso MHx dello Spotter, ugualmente il dado da utilizzare sarebbe stato quello Blu, perché il più letale (cioè quello più vicino al nero, nella scala dei Dadi da Combattimento) dei 3 disponibili per lo M1 Garand.



4. **Applicare i modificatori al Dado da Combattimento selezionato.** Alcuni modificatori dipendono dalla postura dello spotter e sono riportati sulla Carta dell'Arma, in basso, altri dall'eventuale Abilità Armi dello spotter. Ulteriori modificatori (disponibili sul foglio riepilogativo delle regole) dipendono dalla postura del bersaglio se è allo scoperto, oppure dal livello di copertura offerto dalla barriera che lo protegge. In caso di modificatori positivi, spostarsi verso il Dado da Combattimento Nero, mentre in caso di modificatori negativi, spostarsi verso quello Bianco. Nell'esempio, il Dado da Combattimento Blu viene modificato di +1 dato che il bersaglio è in piedi allo scoperto, per cui diventa Viola. Tuttavia per lo M1 Garand, il tiro in piedi comporta un *malus* di -1 sul tiro, per cui il Dado da Combattimento da Viola ritorna Blu. **N.B. i modificatori allo scoperto** (carta bianca sul foglio riepilogativo) **NON si sommano**: ad esempio, un bersaglio in ginocchio nel bosco applica solo il modificatore bosco e non entrambi i modificatori "in ginocchio" + "in bosco".



5. **Tirare il dado e applicare il risultato al bersaglio.** Nell'esempio il tiro del dado ha decretato la morte del soldato Tedesco



6. Una volta risolto il fuoco diretto, il soldato **continua a mantenere la sua postura** per il resto della fase di fuoco: potrà **rientrare in copertura** durante la **fase movimento**.

☛ **Colpo alla testa.** Un soldato può mirare alla testa dell'avversario in 2 casi, quando questa sia l'unica parte visibile del bersaglio (vedi 6.0), oppure deliberatamente, per infliggere dei danni più gravi. Un colpo alla testa implica un *malus* sul **Dado da Combattimento** di -2, ma in caso di ferita grave il bersaglio deve spostare il marker salute sulla posizione  della sua Linea della Salute iniziando, così, a dissanguarsi.

☛ **(Regola Opzionale).** Se un soldato viene ucciso, tutti i soldati del proprio schieramento all'interno dello stesso MHx devono sottoporsi ad un Test Freddezza (vedi 12.0 – Tiratore Scelto).

CHERRY CORNER

Se l'utilizzo dei modificatori risulta complicato, utilizzare soltanto i modificatori "in copertura" e tralasciare tutti gli altri.

FUOCO DI OPPORTUNITÀ (FOP)

☛ Durante la fase di fuoco, un soldato può decidere di non aprire il fuoco immediatamente, ma di attendere che un avversario attraversi il suo campo visivo durante la fase movimento. E' un tipo di attacco molto utile quando si intende creare un'imboscata o quando non si abbia un immediato bersaglio contro cui aprire il fuoco.

☛ Procedura:

1. Scegliere una postura tale che il soldato superi il livello dell'eventuale barriera che lo copre.
2. Scegliere una direzione verso cui fare fuoco, ruotando opportunamente la miniatura. Apporre il marker Fuoco d'Opportunità (FOP) sulla Casella Status nella Scheda della Squadra e quindi ruotare il Marker Soldato sul campo di gioco verso il lato di *attenzione*. L'area coperta dal FOP è quella del campo visivo del soldato (180° frontali). 
3. Durante la fase movimento, se un bersaglio visibile entra all'interno della campo visivo del soldato, il giocatore può decidere se fare fuoco diretto o meno.
4. Nel caso in cui decida di fare fuoco, il giocatore dichiara ad alta voce "Stop! Fuoco d'opportunità!" e indica la miniatura contro cui fare fuoco diretto (seguire le regole del fuoco diretto).
5. Se il bersaglio è un soldato che è uscito dalla sua copertura per sparare, allora lo spotter in FOP risolve per primo il fuoco diretto.
6. Il FOP termina nel momento in cui lo spotter apre il fuoco o comunque al termine del turno corrente. Questo significa che se uno spotter in FOP spara contro un bersaglio entrato nella sua linea di fuoco, non può sparare su un secondo bersaglio che entri nell'area da lui controllata, in quanto il suo FOP è terminato nel momento in cui ha sparato al primo bersaglio. D'altra parte, se decide di non aprire il fuoco contro il primo bersaglio, qualunque altro soldato che attraversi la sua linea di fuoco, è un bersaglio legittimo ai fini del FOP.

FUOCO DI COPERTURA O DI SOPPRESSIONE

☛ Il fuoco di copertura o di soppressione ha come scopo principale l'immobilizzazione del bersaglio nella sua posizione corrente in modo da impedirgli di fare fuoco e di muoversi (soppressione). Un altro uso tipico del fuoco di soppressione è quello di impedire al nemico l'accesso in una determinata area del campo di battaglia, saturando di colpi lo spazio selezionato. Il fuoco di copertura è dunque un tipo di fuoco d'area, in quanto non esiste un bersaglio specifico da colpire, ma piuttosto un'area bersaglio.

☛ Procedura:

1. Verificare che il Dado Colpo in Canna occupi al massimo la prima Casella Attacco per Soppressione presente sulla Carta dell'Arma (posizioni in verde nell'immagine in basso). In caso contrario (posizioni rosse) non è possibile effettuare il fuoco di soppressione.



2. Scegliere una postura tale che il soldato superi il livello dell'eventuale barriera che lo copre.

3. Scegliere 1 MHx all'interno del campo visivo dello spotter **contro cui aprire il fuoco**. Il MHx scelto non può essere quello occupato dallo spotter. Se sono presenti finestre all'interno del MHx, anche se su più livelli, sono tutte coinvolte dal fuoco di soppressione.
4. Apporre il marker Fuoco di Soppressione, in prossimità della miniatura del soldato. 
5. Spostare il Dado Colpo in Canna verso destra per un numero di caselle pari a quelle identificate con il simbolo della soppressione (cerchiate nell'immagine). Nel caso 1, essendo 3 le caselle con il simbolo della soppressione, sarà necessario spostare il dado dalla casella 2 alla 5. Nel caso 2, al termine del fuoco di soppressione l'arma del soldato risulterà scarica, dato che il dado Colpo in Canna si trovava nella posizione 3 all'inizio del fuoco. 

CASO . 1



CASO . 2



6. Verificare sulla Carta dell'Arma il dado da utilizzare per il Fuoco di Soppressione (Dado all'estrema destra dopo quelli della gittata). **Tirare il Dado da Combattimento** indicato per il fuoco di soppressione sulla Carta dell'Arma: se il risultato è  /  la soppressione ha avuto successo, altrimenti l'attacco non è riuscito.
7. Se la soppressione ha successo, porre sulla Casella Status di tutte le miniature presenti nel MHx il **marker Soppressione**, siano esse nemiche o amiche e girare il Marker Soldato sul lato di *Attenzione*. Se, invece, il MHx bersaglio non conteneva soldati, ma lo scopo della soppressione era impedirvi l'accesso, mettere il marker Soppressione al centro di quel MHx: chiunque entri all'interno del MHx soppresso deve tirare il Dado da Combattimento Rosso e ottenere un risultato almeno pari a 5, come indicato dal marker per non essere soppresso. **La soppressione all'interno del MHx verrà eliminata all'inizio della successiva fase di fuoco.** 
8. Il soldato che effettua la soppressione non può muovere né rientrare in copertura fino al termine del turno.

☛ Se il soldato che effettua la soppressione interrompe il suo fuoco (perché colpito o a sua volta soppresso), il MHx bersaglio smette di essere soppresso (rimuovere il marker Soppresso) e i soldati soggetti a soppressione all'interno di quel MHx possono ridurre di 1 il proprio livello di soppressione (soppresso → scosso; scosso → allertato).

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO E ASSALTO

Il combattimento corpo a corpo può avvenire se due miniature si trovano in due Hex adiacenti. Ciò può avvenire durante la fase movimento, oppure durante la fase di fuoco: in questo caso parliamo di **assalto** ed è l'unica



possibilità di movimento concessa durante la fase di fuoco. Naturalmente il soldato che ha effettuato l'assalto, **non potrà muovere durante la fase movimento.**

✪ Quando due soldati sono ingaggiati in un corpo a corpo continuano a lottare, ovvero a tirare i necessari Dadi da Combattimento finché uno dei due muore, si arrende o fugge. Solo allora lo scontro è considerato risolto.

✪ Il combattimento corpo a corpo utilizza il **Dado da Combattimento Giallo** e il risultato "Soppresso" nel corpo-a-corpo prende il significato di "Scosso".

✪ L'**Abilità Forza** assegna un **bonus di +1 o +2** (a seconda del livello raggiunto) sul Dado da Combattimento.

✪ (Regola Aggiuntiva). Se un soldato attacca un nemico non allertato (es. alle spalle), il suo primo tiro è con il **Dado da Combattimento Nero**.

✪ (Regola Aggiuntiva). Se un soldato attacca un nemico scosso, colpisce con il **Dado da Combattimento Blu** e il nemico, in fase di risposta, impiegherà il **Dado da Combattimento Grigio**. Nel caso siano entrambi scossi utilizzeranno entrambi il **Dado Giallo**.

✪ (Regola Aggiuntiva). Un bersaglio in posizione prona non può replicare immediatamente all'attacco dell'avversario, ma deve prima mettersi in piedi, **subendo un secondo attacco** prima di iniziare a difendersi. Se il bersaglio sopravvive ai due attacchi ed è in condizioni di contrattaccare, allora può immediatamente replicare con il Dado da Combattimento Giallo.

✪ Un **bersaglio soppresso** ingaggiato in un corpo a corpo si dà immediatamente alla **fuga** (vedi di seguito).

✪ Un **bersaglio in dissanguamento o con perdita di conoscenza non può difendersi** nel corpo a corpo. Se un soldato avversario ingaggia ugualmente un corpo a corpo con un avversario inerme, perde immediatamente 2 Punti Vittoria, l'eventuale Abilità di Leadership e ottiene un **punto di infamia**. Due punti di infamia nella stessa squadra decretano la sua eliminazione al termine dello scenario: quella squadra non potrà più essere utilizzata nella modalità Campagna in quanto sottoposta alla Corte Marziale.



✪ In ogni momento il combattimento corpo a corpo può essere interrotto da uno dei due contendenti con la **fuga**, oppure arrendendosi.

Se uno dei due tenta la fuga, l'altro può sferrare un ultimo colpo prima che l'avversario si allontani.

Se uno dei due si arrende, l'altro può decretarne la sorte accettando la resa o continuando a colpire: se ne accetta la resa la miniatura di colui che si arrende viene tolta dal tavolo di gioco e il soldato fatto prigioniero. L'avversario che ha accettato la resa **riceve un'Abilità Leadership**. Se invece la resa non viene accettata, il combattimento riprende, ma il soldato che non ha accettato la resa dell'avversario perde immediatamente 2 Punti Vittoria, l'eventuale abilità di Leadership e ottiene un punto di infamia.



ESEMPIO: Nella fase di fuoco, il soldato Italiano (a sinistra) **vede** il soldato Inglese (sulla destra) e **dichiara un assalto**, spostandosi fino a raggiungere l'Hex adiacente al soldato nemico. Il soldato Italiano attacca per primo con il Dado da Combattimento Giallo, dato che non possiede Abilità Forza e il soldato Inglese era già allertato. Il risultato del primo attacco è "soppresso". Questo fa sì che il soldato Inglese sia **scosso** e può rispondere solo con il Dado da Combattimento Grigio. Il risultato del suo tiro è "mancato". L'Italiano continua a combattere e tira una "ferita leggera". L'Inglese risponde a sua volta con una ferita leggera inferta all'Italiano. Quest'ultimo tira nuovamente "soppresso" e rende l'Inglese **soppresso (scosso + scosso = soppresso)** che si dà dunque alla fuga, non prima di aver subito un ulteriore attacco dall'Italiano che gli causa una "ferita grave". Solo ora l'Inglese può fuggire in rotta.

CHERRY CORNER

Per semplificare il combattimento corpo-a-corpo, ciascun giocatore tira un Dado da Combattimento Giallo e assegna i relativi danni, quindi il tiro passa all'avversario. Continuare a tirare fino alla morte o alla resa di uno dei due soldati.

GRANATE ED ESPLOSIVI

✪ **Granate.** Per ogni missione, ogni soldato ha a disposizione **2 granate** che può scegliere tra esplosive (in nero) e fumogene (in bianco).



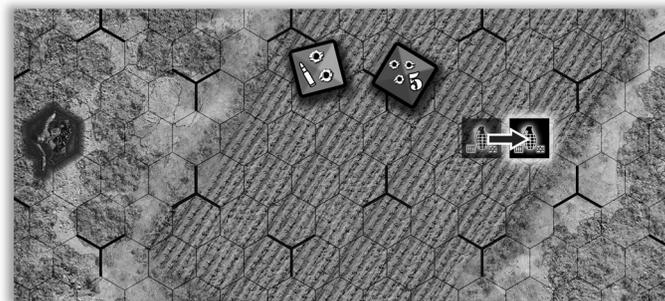
Qualunque sia il tipo impiegato, una granata può essere lanciata fino ad una **distanza massima di 3 MHx**. Se un ostacolo di 1 o 2 livelli si frappone tra il lanciatore e l'esagono di destinazione, il raggio massimo di lancio della granata è ridotto rispettivamente di 1 o 2 MHx.

✪ L'**Abilità Forza** permette di aumentare la distanza massima di lancio di 1 o 2 MHx a seconda che sia di 1° o 2° Livello.

✪ **Procedura lancio in campo aperto.**

1. Il soldato **sceglie un Hx** di destinazione della granata, all'interno della distanza di tiro, ponendoci il marker granata prelevato dalla propria Scheda Squadra.
2. Tirare il **Dado da Combattimento Grigio e quello Blu:**

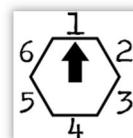
✪ se il **risultato del Dado Grigio** è **👍 / 🏆**, il lancio è stato preciso e la granata atterra con una minima deviazione: se il valore numerico del **Dado Blu** è uguale alla distanza di lancio in MHx, allora la granata atterra esattamente dove si trova il Marker; se invece il valore è superiore o inferiore alla distanza di lancio in MHx, allora spostare il Marker Granata di **1 Hex** in avanti o indietro in direzione del lancio.



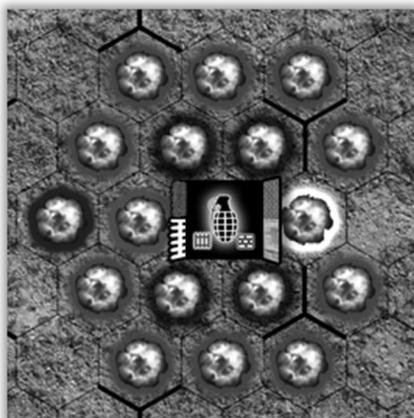
Qualora il lancio fosse stato effettuato in direzione del vertice dell'esagono, la scelta dell'Hex di deviazione è a discrezione del giocatore che ha lanciato la granata, che dovrà comunque atterrare al centro di un Hex.



✪ Se il risultato del **Dado Grigio** è **nullo**, allora la granata subisce una **deviazione di 3 Hex** nella direzione indicata dal valore numerico del Dado Blu, dove l'1 è posto nella direzione del vento indicata dallo scenario, secondo lo schema proposto a fianco.

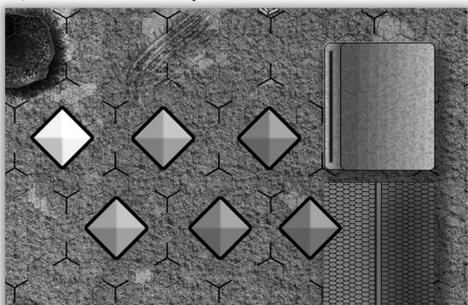


3. Aggiornare la posizione del marker granata in base al reale punto di atterraggio.
4. L'esplosione della granata coinvolge l'Hex di atterraggio e le due serie di Hex ad esso adiacenti. Sull'Hex in cui atterra e quelli immediatamente adiacenti, l'esplosione va risolta con il **Dado da Combattimento Nero**, come ricorda il colore del marker granata, applicando i relativi modificatori di posizione se sono presenti soldati **allo scoperto**. Sulla serie di Hex più esterna il Dado da combattimento va ridotto di 1 (Es. da Nero a Viola). Se i soldati sono separati rispetto al punto dell'esplosione da una **copertura leggera** (es. siepe), tirano il **Dado Blu**. Se si trovano dietro una **copertura pesante** (es. muretto) tirano il **Dado Bianco** (vedi icone sul marker). Applicare sempre l'eventuale riduzione di 1 Dado nel caso in cui i bersagli siano collocati nella serie di Hex più esterna al raggio di esplosione. Se il colore del dado si riduce oltre quello Bianco, non è necessario effettuare il tiro per verificare i danni.



☛ Procedura lancio dentro gli edifici.

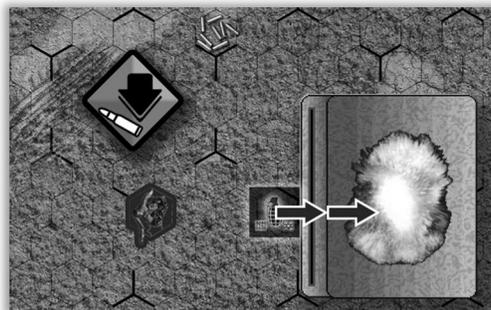
1. Per poter lanciare una granata all'interno di un edificio è necessario che il lanciatore si trovi **entro 3 MHx** da una finestra (per un'abitazione) o da una feritoia (nel caso di bunker). Ogni livello di elevazione corrisponde ad un MHx aggiuntivo. Se il **soldato** che lancia si trova **adiacente** ad una finestra o a una feritoia la **granata entrerà automaticamente** all'interno dell'edificio. Se invece si trova nello **stesso MHx** della finestra ma non è adiacente ad essa, tirerà il **Dado Verde**: man mano che si allontana dall'apertura riceverà un **malus di -1 per ogni MHx di distanza dalla finestra**. Inoltre, subisce un **ulteriore malus di -1** se l'apertura è la **feritoia** di un **bunker**. Se al netto dei modificatori il dado selezionato dovesse risultare **inferiore al Dado Bianco**, allora il tiro non è possibile.



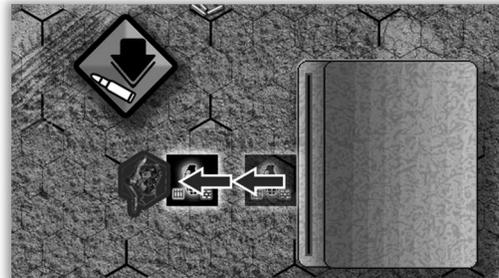
2. Posizionare il marker granata in un Hex adiacente alla finestra

3. Tirare il dado selezionato (es. Verde):

- ☛ Se il risultato è / la granata è **entrata** nell'edificio.



- ☛ Se invece, il **risultato** del dado selezionato è **nullo**, è necessario **riposizionare** il marker granata **2 Hex in direzione opposta al lancio**.



4. Nel caso in cui la **granata penetri all'interno** dell'edificio, tutti gli **occupanti** del piano tirano il **Dado da Combattimento Blu** e applicano i relativi danni. Se, invece, la granata **rimbalza all'esterno**, risolvere come una **normale esplosione** da granata in campo aperto.

- ☛ La **granata fumogena** impiega le stesse procedure della granata normale, ma una volta determinato il suo punto di atterraggio, l'intero MHx in cui si trova il marker è completamente invaso dal fumo. Per questo motivo è comodo spostare il marker al centro esatto del MHx si atterraggio. Nella fase di risoluzione, sostituire il marker granata con uno fumo e spostarlo al centro del MHx adiacente a quello di partenza, nella direzione del vento. Ricordate che la direzione del vento è indicata nel briefing della missione. Lasciare il **marker in posizione fino alla successiva fase di risoluzione**, quando verrà eliminato dal campo di battaglia.

- ☛ **Carica esplosiva.** E' una piccola carica di circa 250g di TNT adatta per la distruzione di veicoli leggeri non corazzati, cingoli di corazzati e armi pesanti.



- ☛ **Dotazione:** sostituisce 1 granata, per cui ogni soldato può essere equipaggiato con un massimo di **2 cariche esplosive, fino ad esaurimento dei marker**. Solo un soldato con l'Abilità Esplosivi può essere dotato con la Carica Esplosiva.

- ☛ **Lancio:** la carica esplosiva **NON** può essere lanciata.

- ☛ **Posizionamento:** la carica va posizionata in un **Hex adiacente** al bersaglio da distruggere utilizzando l'intera fase azione del turno. Può essere preparata sia con un detonatore a tempo che con uno a distanza. Nel caso di **detonatore a tempo**, posizionare un dado da 6 vicino alla sacca: il numero indicato dal dado corrisponde al numero di turni che devono passare prima che avvenga la detonazione. Al termine di ogni turno ridurre di 1 il valore di ogni dado detonatore sul campo di battaglia. Quando il dado arriva a 0 la sacca esplode. In caso di **detonatore a distanza**, il soldato può allontanarsi al massimo di **1 MHx** da quello in cui è posta la carica e farla esplodere al costo di 1 azione.

- ☛ Al momento del posizionamento della carica, è necessario superare un **test posizionamento**: come indica il colore dello sfondo e la freccia verso il basso sul marker Carica Esplosiva, il soldato deve tirare il **Dado da Combattimento Rosso** ed ottenere un risultato almeno di 5 per riuscire, altrimenti dovrà riprovare nel corso della prossima fase Azione. Se il risultato del tiro del dado è la carica esplode durante il suo piazzamento (vedi di seguito Esplosione). L'Abilità Esplosivi fornisce un modificatore di +2 o +3 al tiro, a

seconda che sia un'abilità di primo o secondo livello e in quest'ultimo caso si ha anche la possibilità di ritirare il dado qualora il risultato fosse (sarà comunque necessario accettare il risultato del secondo tiro).

- ⊕ **Esplosione:** quando il dado detonatore raggiunge lo 0 (detonatore a tempo), ovvero, quando l'operatore aziona il comando a distanza, la carica esplose. Il soldato tira il **Dado Rosso** e se ottiene un valore almeno di 3 (numero in basso a sinistra sul marker) il bersaglio è considerato distrutto e l'eventuale modello o marker può essere eliminato dal gioco. L'esplosione della carica non subisce modificatori per le abilità possedute dal soldato. Nel caso in cui il tiro del dado sia inferiore a 3, il marker può essere rimosso dal gioco. Ai fini dei danni inflitti ad eventuali soldati all'interno del MHx dell'esplosione, trattare la carica esplosiva come una granata.

⊕ **Carica da demolizione (Satchel Charge).** Si tratta di una sacca riempita di 4kg di esplosivo ad alto potenziale ed è impiegata per la demolizione di barriere come ostacoli anticarro, muri di qualunque livello, edifici e veicoli pesanti. Considerare la carica come **oggetto pesante** (vedi pag.8).



- ⊕ **Dotazione: 1 carica per soldato.** Sostituisce le 2 granate. Solo un soldato dotato di Abilità Esplosivi può essere dotato con la Sacca Esplosiva.

- ⊕ **Lancio:** il lancio della sacca esplosiva segue le stesse regole delle granate, ma il **raggio massimo di lancio** è ridotto a **2 MHx**. Nel caso di lancio, la sacca esplosiva **esplose all'impatto**.

- ⊕ **Posizionamento:** segue le stesse regole della Carica Esplosiva.

Esplosione: segue le stesse regole della Carica Esplosiva, ad eccezione del fatto che il valore del tiro del **Dado da Combattimento Rosso** deve essere almeno di 4, invece che 3. Qualora il bersaglio demolito sia un'abitazione o un bunker, tirare il **Dado da Combattimento Blu** per **tutti gli occupanti dell'edificio** ed il **Dado da Combattimento Rosso** per tutti i soldati **nei MHx in cui si trova l'edificio**, per verificare i danni inflitti dal crollo, quindi sostituire l'edificio con il marker Detriti.



9.0 FERITE E CURE

FERIMENTO

Ogni soldato può sopportare un numero limitato di punti ferita prima di morire, come indicato dalla Linea della Salute sulla Scheda della Squadra.

⊕ Una **Ferita Leggera** infligge **2 punti ferita**. Spostare di due caselle verso il basso il marker ferita sulla linea della salute del soldato sulla Scheda della Squadra.

⊕ Una **Ferita Grave** infligge **3 punti ferita**. Spostare di tre caselle verso il basso il marker ferita sulla linea della salute del soldato, posizionare l'indicatore soppresso nella Casella Status sulla Scheda della Squadra e girare il Marker Soldato sul lato *attenzione*.

⊕ Una **Ferita Grave alla testa**, comporta l'immediato atterramento del soldato (stendere a terra la miniatura nella postura in cui si trovava prima del ferimento) e l'inizio del Dissanguamento: posizionare il marker Dissanguamento nella casella Status del soldato, sostituendo qualunque marker precedente e spostare il marker Salute sulla casella

⊕ Quando a seguito di vari ferimenti il marker della salute raggiunge il simbolo allora ha inizio il **dissanguamento**.

Atterrare la miniatura in qualunque posizione si trovi (non sostituirla con la miniatura sdraiata) e posizionarvi sotto il Marker Dissanguamento. Durante il dissanguamento il soldato non può compiere alcuna azione né può muoversi. L'unico modo per uscire dallo status di dissanguamento è quello di essere curato da un altro soldato.



⊕ Se il Marker Salute raggiunge l'ultima casella della Linea della Salute, allora il soldato perde conoscenza. Atterrare la miniatura e posizionare il Marker **Perdita di Conoscenza** sulla Casella Status del soldato; ruotare il Marker Soldato sulla plancia di gioco sul lato *attenzione*. Un soldato privo di conoscenza si comporta come un soldato in dissanguamento, con la differenza che non può essere curato, ma solo stabilizzato.



⊕ Quando un soldato muore, la sua miniatura deve essere eliminata dal campo di battaglia e il suo marker identificativo va lasciato sul punto dove è caduto: chiunque entri in quell'esagono può decidere di impossessarsi del suo equipaggiamento al costo di un'azione.

⊕ (**Regola aggiuntiva**). Se il Marker Salute raggiunge o supera i valori -1 e -2 sulla Linea della Salute, allora il soldato ferito subirà il relativo malus su qualunque tiro di dado.

CURE

⊕ Un soldato può curare un altro soldato posizionandosi nell'Hex adiacente a quello occupato dal ferito e compiendo un'azione di cura nel corso della fase azione. Solo un soldato con una Perdita di Conoscenza o un Dissanguamento può essere curato.

1. **Dissanguamento:** il soldato che presta le cure tira il **Dado da Combattimento Rosso**. Come indicato sul marker dissanguamento, con un valore almeno di **3** le cure hanno successo e il ferito smette di sanguinare.

2. **Perdita di coscienza:** come ricorda il colore e il numero sul marker "non cosciente", è necessario un tiro del **Dado da Combattimento Rosso almeno di 4** per recuperare lo stato di coscienza del ferito. Se la cura ha successo, il soldato stabilizzato rimane atterrato fino alla fine del combattimento ed identificato dal marker "stabilizzato". Può essere trasportato verso il bordo di ingresso del proprio schieramento da un compagno (vedi 7.0 - Pes), in modo da poter essere impiegato nelle missioni successive. Se, invece, viene lasciato sul posto dove è stato atterrato, al termine della battaglia chi sarà in possesso del territorio determinerà la sua sorte: se rimane in territorio amico sarà trasportato all'ospedale da campo più vicino; se il nemico controllerà il territorio lo prenderà prigioniero curandolo in maniera adeguata. In caso di territorio conteso, verrà dichiarato disperso in missione.



⊕ Se il risultato del tiro è skull allora il ferito muore durante le cure. Questo risultato non può essere modificato, tranne nel caso in cui il soldato che presta soccorso abbia un'Abilità Medico di secondo livello, che gli consente di tirare nuovamente il dado (il risultato del secondo tiro deve essere accettato).

⊕ L'abilità Medico fornisce un bonus di +1/+2 sul tiro del dado a seconda che sia un'abilità di primo o secondo livello. Inoltre il medico è l'unico soldato che può **ridurre il livello di ferita**: tirare il Dado da Combattimento **Grigio** se il risultato è thumbs up / thumbs down allora il ferito recupera 1 o 2 punti ferita a seconda del livello di abilità del medico.

⊕ Se un nemico uccide un avversario stabilizzato riceve un punto di infamia.

PEGGIORAMENTO PROGRESSIVO

⊕ Nella fase di risoluzione alla fine di ogni turno di gioco tirare il Dado da Combattimento Rosso per ogni soldato con Perdita di Conoscenza o Dissanguamento e verificare se il suo stato di salute peggiora. Nel caso in cui il risultato sia almeno pari al valore riportato sul marker, le condizioni del ferito restano stabili, altrimenti peggiorano: questo significa che un soldato in dissanguamento perde conoscenza e un soldato privo di conoscenza muore. In ogni caso il risultato skull sancisce il decesso del ferito.

⊕ L'Abilità **Forza** assegna un bonus di +1 / +2, a seconda che sia di 1° o 2° Livello, nel tiro per il peggioramento progressivo.



10.0 STATUS E MORALE

NON ALLERTATO

☛ In certi scenari, alcuni soldati non sono subito allertati: è il caso di sentinelle o soldati intenti in varie attività che non si accorgono dell'azione che si svolge intorno a loro. Un soldato non allertato può soltanto **camminare di 3 Hex** per turno seguendo le indicazioni del briefing della missione. Tale movimento non risente delle limitazioni imposte dal terreno.

☛ L'unica **postura** possibile per un soldato non allertato è **in piedi**.

☛ Un soldato viene immediatamente allertato da colpi di arma da fuoco, esplosioni o rumori di movimento: il soldato si deve girare immediatamente in direzione del rumore che lo ha allertato.

☛ Un soldato non allertato può scegliere solo il fuoco di opportunità nella Fase di Fuoco.

ALLERTATO

☛ È lo stato normale per un soldato, in cui la consapevolezza della situazione è massima ed è pronto all'azione.

SOPPRESSO/SCOSSO

☛ Un soldato è **soppresso** quando è inchiodato nella sua posizione dal tiro nemico, sia per volume che per precisione di fuoco. Oppure la soppressione può intervenire per un evento che destabilizza psicologicamente il soldato, come:

☛ Un **ulteriore** stato di **scosso o soppresso** quando già scosso.

☛ Un **ferimento grave**

☛ La **morte di un compagno** nel proprio MHx (vedi pag.10)

☛ **Fallimento di un Test Freddezza** (vedi pag. 16)

☛ Quando un soldato è stato soppresso dal fuoco nemico o da un evento, posizionare il Marker Soppresso nella Casella Status del soldato e girare il Marker Soldato sul lato **attenzione**.



☛ Interrompere immediatamente il movimento.

☛ Se il soldato soppresso è **in prossimità di una barriera**, ridurre la sua postura fino ad **uguagliare il valore di copertura** della barriera stessa. Se è **allo scoperto**, metterlo in posizione **prona**.

☛ Col procedere del turno, il soldato tenderà a recuperare il suo sangue freddo (a meno che non sia in rotta): il soldato **soppresso** diventerà prima **scosso** e poi nuovamente pienamente allertato.



☛ Lo **stato di scosso** sta a indicare il relativo recupero psicologico del soldato, ma determina gli stessi effetti della soppressione.

☛ Finché soppresso o scosso, il soldato salta la fase di gioco attiva e non può essere utilizzato né per sparare o compiere un'azione né per muoversi.

☛ Un soldato dotato dell'**Abilità di Leadership** può tentare di rimuovere lo status di soppresso o scosso di tutti i soldati **all'interno del suo MHx e a quelli adiacenti ad esso** durante la fase azione (cfr. Leadership di seguito). È sufficiente tirare un Dado dello stesso colore del marker (Rosso per soppresso, Blu per Scosso) e ottenere un valore almeno pari a quello indicato sul marker (5 per soppresso, 4 per scosso). Nel caso in cui si tenti la rimozione della soppressione, il soldato va in rotta se il risultato del Dado Rosso è .

IN ROTTA

☛ Un soldato in rotta è un soldato che ha perso ogni motivazione per combattere e abbandona il campo di battaglia. L'**unica azione** ammessa per un soldato in rotta è la **corsa in direzione opposta al nemico più vicino all'inizio del suo movimento**. Lo scopo del



soldato in rotta è quello di uscire il più rapidamente possibile dal campo di battaglia.

☛ Un soldato **soppresso che riceve un ulteriore stato di soppressione o scosso finisce in rotta**. Muoverlo **immediatamente** di corsa in direzione opposta al nemico, anche durante il turno di fuoco avversario.

☛ Posizionare il Marker Rotta nella Casella Status del soldato e girare il Marker Soldato sul lato **attenzione**.

☛ Con uno o più movimenti, il soldato in rotta, infine, abbandonerà il campo di gioco attraversando uno dei lati del campo di battaglia:

☛ Se il **lato** impiegato per uscire è **in mano al proprio schieramento**, allora il soldato in rotta si considera **salvo** e potrà essere utilizzato nelle prossime missioni.

☛ Se il **lato** impiegato per uscire è **in mano avversaria**, allora il soldato in rotta viene fatto **prigioniero** e non potrà più combattere in seguito.

☛ Se il **lato** impiegato non è in mano a **nessuno schieramento**, il risultato della missione deciderà il fato del soldato in rotta: infatti, se la **vittoria** è del proprio schieramento il soldato si considera **salvo**, altrimenti verrà **catturato** dal nemico. In caso di **parità**, il soldato si dichiara **disperso** e non potrà più essere utilizzato nelle missioni successive.

☛ Nella fase di risoluzione del proprio turno, tirare il **Dado da Combattimento Rosso**, come indicato dallo sfondo dei marker. Se il **risultato** del tiro è **almeno 5**, allora il soldato è riuscito a riprendere il controllo e ritorna soppresso. Se il risultato del tiro è  allora il soldato, completamente nel panico, **apre il fuoco diretto** contro la **miniatura più vicina**, sia essa nemica o amica. Naturalmente dovrà essere in grado di sparare, quindi dovrà avere l'arma carica; in caso contrario, ignorare il risultato.

☛ Un soldato dotato dell'**Abilità di Leadership** può tentare di **recuperare** lo status di rotta di tutti i compagni presenti nel suo stesso MHx e in quelli ad esso adiacenti nel corso della fase azione (vedi Leadership).

RESA

☛ In qualunque momento un soldato può decidere di arrendersi a un nemico. L'avversario può accettare la resa o meno:

☛ Se **accetta la resa** il soldato viene disarmato, fatto **prigioniero** e immediatamente eliminato dal campo: l'avversario può decidere se tenere le armi del soldato che si arrende.

☛ Se **attacca** il soldato arreso, perde immediatamente 2 Punti Vittoria, l'eventuale Abilità di Leadership e riceve un Punto di **Infamia**.

11.0 ABILITA' E AZIONI

☛ Un'**abilità** è acquisita da un soldato a seguito di un addestramento specifico, come nel caso degli specialisti, oppure come conseguenza dell'esperienza ottenuta in battaglia. Ogni volta che un soldato si sottopone ad un test e il risultato è , il soldato acquisisce l'abilità per cui si è sottoposto al test, ovvero riceve un punto esperienza, nel caso in cui sia già in possesso di quell'abilità di 1° livello. In più, ogni scenario prevede un punteggio in termini di punti esperienza acquisiti da ogni squadra, in base ai risultati ottenuti. Al termine dello scontro il giocatore che controlla la squadra potrà decidere come distribuire i punti acquisiti tra i vari componenti.

☛ Ogni abilità è contraddistinta da due livelli di esperienza, il 1° e il 2° e sono indicati nell'angolo in alto a destra dei marker abilità, su cui sono riassunti simbolicamente i vantaggi ottenuti con l'acquisizione della specifica abilità.

☛ Il conseguimento di un'abilità richiede un punto esperienza, ma il **passaggio da un'abilità di 1° ad una di 2° livello richiede 2 punti esperienza**.

LEADERSHIP



☛ Indica la particolare attitudine al comando, riconosciuta anche dagli uomini del suo schieramento. Le azioni collegate alla Leadership sono:

☛ **Recupero Soldati in Soppressione, Scossi e in Rotta**: tirare il Dado da Combattimento indicato dallo sfondo del marker (Blu per scosso, Rosso per rotta e soppressione) e verificare di ottenere un punteggio almeno pari al numero indicato sul marker stesso: in questo caso la condizione psicologica del soldato migliora di un livello secondo la scala rotta → soppresso → scosso → allertato.

☛ **Fuoco sotto soppressione**: per la Leadership di 2° livello tirare il Dado da Combattimento Rosa: se il tiro è  /  il soldato può aprire il fuoco nonostante la soppressione.

ESPLOSIVI



☛ Indica la particolare dimistchezza del soldato a maneggiare qualunque tipo di esplosivo. Le azioni collegate all'Abilità Esplosivi sono:

- ☛ **Piazzamento e disinnescamento di una carica o un mina:** sul marker di ogni congegno esplosivo sono presenti, in alto, due frecce numerate: a sinistra una freccia che punta verso il basso (piazzamento) e a destra una freccia che punta verso l'alto (disinnescamento). Tirare il Dado da Combattimento Rosso e fare riferimento al valore sul marker a seconda che si stia eseguendo un piazzamento o un disinnescamento. Come sempre, il tiro del dado per avere successo nell'azione deve essere pari o maggiore al valore indicato.



☛ L'abilità Esplosivi di 2° Livello permette di ritirare il dado (accettando il risultato del secondo tiro) nel caso in cui il risultato di un'azione piazzamento o disinnescamento fosse ☠.

FORZA



☛ Indica la particolare robustezza fisica del soldato. Come ovvio, questa abilità ha un valore determinante sul campo di battaglia in quanto assegna una serie di vantaggi significativi:

- ☛ **Lancio di granate e oggetti:** Bonus +1 / +2 MHx.
- ☛ **Corpo a corpo:** Bonus di +1 / +2 sul colore del Dado da Combattimento.
- ☛ **Peggioramento Progressivo:** Bonus di +1 / +2 sul tiro del dado.
- ☛ **Sfondamento porte:** Bonus di +1 / +2 sul tiro del dado. Quando una porta è chiusa o bloccata un soldato può tentare di sfondarla con un tiro del Dado Rosso pari o maggiore a 4. Se il risultato del tiro è ☠ il soldato si ferisce nel tentativo e riceve una ferita leggera.
- ☛ **Pesi:** per poter trasportare oggetti pesanti come armi o compagni feriti, è necessario possedere almeno l'abilità Forza di 1° livello. Con quella di 2° livello si ignorano persino le limitazioni al movimento imposte dagli oggetti pesanti (no corsa).



ARMI



☛ È la caratteristica di un esperto nell'uso e la manutenzione di varie tipologie di armi da fuoco. I vantaggi assegnati dall'abilità Armi sono:

- ☛ **Fuoco diretto, d'opportunità e soppressione:** Bonus di +1 o +2 sul colore del Dado da Combattimento.
- ☛ **Armi straniere:** normalmente, se un soldato usa un'arma che non appartiene al proprio schieramento subisce un malus di -1 sul tiro. L'abilità Armi di 2° livello consente anche di ignorare tale malus. Se un soldato è in possesso sia dell'Abilità Armi che Osservazione, tra una missione e l'altra (nel caso si giochi una Campagna), può essere automaticamente trasformato in Tiratore Scelto.

OSSERVAZIONE



☛ Un soldato con l'abilità Osservazione non solo è dotato di una vista particolarmente acuta ma, soprattutto, riesce a leggere nell'ambiente circostante quei piccoli dettagli che gli permettono di identificare facilmente anche i bersagli nascosti.

- ☛ **Raggio Visivo:** Bonus +1 / +2 MHx in qualunque condizione.
- ☛ **Test Vista:** con il 1° livello tira sempre il dado Verde e quello Rosso. Con il 2° livello tira solo il dado Giallo.

PRIMO SOCCORSO



☛ È l'abilità di un soldato che ha ricevuto un addestramento specifico per il trattamento delle ferite sul campo di battaglia.

- ☛ **Trattamento delle ferite:** Bonus di +1 / +2 sul tiro del dado. Se in possesso del 2° livello può ritirare il dado se il risultato è ☠ (il risultato del secondo tiro va comunque accettato).

12.0 SPECIALISTI

Gli specialisti sono soldati dotati di particolari abilità acquisite attraverso l'addestramento. Un solo specialista può essere ammesso all'interno di una squadra.

LEADER



- ☛ Un Leader è al comando di un plotone, ovvero di 3 squadre.
- ☛ Al momento della sua creazione come personaggio, un Leader possiede automaticamente l'abilità di **Leadership, più una a scelta** del giocatore, entrambe di 1° livello.
- ☛ Il Leader assegna un vantaggio al proprio plotone ai fini dell'iniziativa (vedi 5.0).
- ☛ Prerogativa del Leader è quella di dare gli ordini all'intero plotone: all'inizio dello scenario, il giocatore che controlla il Leader ritira le Carte Ordini del proprio schieramento (riconoscibili dalle bandiere sul retro della carta) e, all'inizio di ogni turno, può assegnare tali ordini alle squadre del proprio schieramento che siano all'interno della sua area visiva e non oltre i 3 MHx di distanza. Consegnare gli ordini vale come azione. Il significato delle varie carte è il seguente:
 - ☛ **Muovere a sinistra / a destra:** ordina alla squadra di spostarsi a sinistra o a destra del contatto nemico più vicino o della presunta posizione del nemico.
 - ☛ **Assalto:** ordina alla squadra di attaccare in forze il nemico con fuoco diretto e, possibilmente, di occuparne la posizione.
 - ☛ **Difesa:** ordina alla squadra di fermarsi, tenere la posizione e difenderla ad ogni costo.
 - ☛ **Soppressione:** ordina di aprire il fuoco di soppressione contro una postazione nemica o un'area in cui si suppone vi sia la presenza del nemico, come una casa, una barriera ecc.
 - ☛ **Trovare una copertura:** ordina ad ogni soldato della squadra di trovare una copertura dietro la quale proteggersi. Può essere utilizzato per preparare un'imboscata o anche per ordinare un movimento coperto.

☛ Il Leader può consegnare **anche più ordini alla stessa squadra**. Ad esempio consegnando un marker Muovere a sinistra e Assalto, il comandante del plotone può ordinare di muovere e attaccare il fianco sinistro del nemico.

☛ La **squadra** che riceve l'ordine **può eseguirlo o ignorarlo**, così come l'interpretazione dei marker è a carico esclusivo del giocatore che controlla la squadra che riceve gli ordini, che non può chiedere spiegazioni o dettagli al Leader a meno che non si trovi in un MHx adiacente a quello del Leader. Sul campo di battaglia, infatti, il comandante dava gli ordini con dei gesti delle mani e anche quando urlava dei comandi il frastuono del combattimento rendeva comunque difficili le comunicazioni. **(Regola Aggiuntiva)** In generale, solo i giocatori le cui squadre si trovino in MHx adiacenti possono parlare tra loro nel corso della partita.

☛ **Solo un Leader può impartire ordini:** qualora egli dovesse cadere in battaglia, ogni squadra deciderà indipendentemente le azioni da compiere.

✪ Un altro compito del Leader è quello di tenere coese e psicologicamente integre le sue unità. Per questo motivo in caso di soldati soppressi, scossi o in rotta, egli può tentare di recuperare lo stato di disorganizzazione rinunciando ad una qualunque delle sue fasi attive (vedi pag.14).

✪ Se presente sul campo di battaglia, il Leader è l'unico che può chiedere all'Operatore Radio il supporto dell'artiglieria o dell'aviazione in maniera efficace. Nel caso non sia presente o sia stato ucciso, il tiro per il supporto verrà effettuato con il Dado da Combattimento **Bianco**, anziché **Rosa** e in caso di deviazione il tiro sarà considerato automaticamente deviato di 2 MHx.

GENIERE

✪ Un Geniere è un soldato con una preparazione specifica in esplosivi e possiede automaticamente le **Abilità Esplosivi** e **Forza** di 1° livello.



MEDICO

✪ Il Medico è un paramilitare con estesa preparazione alle cure sul campo di battaglia e possiede automaticamente l'**Abilità Primo Soccorso** di 1° livello. E' l'unico che può ridurre il livello di ferita di un soldato.



✪ (Regola Opzionale). Essendo il suo un ruolo strettamente umanitario, il medico **NON** può sparare se non per autodifesa, per cui dovrà PRIMA essere fatto oggetto di fuoco nemico per poter rispondere ESCLUSIVAMENTE contro quello o quegli avversari che gli stanno effettivamente sparando.

MITRAGLIERE DI SQUADRA

✪ Il mitragliere di squadra è un soldato con una preparazione specifica per l'uso della mitragliatrice di squadra, ovvero una mitragliatrice pesante che ha la funzione primaria di saturare il campo di battaglia con un tiro di elevata potenza, ma in genere scarsamente preciso. Il Mitragliere di Squadra possiede automaticamente l'**Abilità Forza** di 1° livello.



✪ Si tratta dell'unico soldato che può operare efficacemente la mitragliatrice di squadra. Nel caso in cui dovesse **cadere**, un altro soldato può prendere il suo posto, ma otterrebbe un **malus di -3** su tutti i raggi d'azione.

✪ Quando un soldato che non è un Mitragliere di Squadra entra in possesso della mitragliatrice di squadra, per poterla spostare deve essere in possesso dell'**Abilità Forza**.

✪ (Regola Opzionale). Le mitragliatrici di squadra erano azionate da due uomini: uno che sparava e l'altro che riforniva l'arma e distendeva le cartucce per evitare che si inceppassero. Per questo motivo, le armi che riportano sulla Carta Arma il simbolo a lato devono essere azionate da due uomini. Posizionare, dunque, le due miniature in due Hex adiacenti prima di aprire il fuoco. Qualora uno dei due operatori della mitragliatrice si dovesse allontanare dall'altro, la mitragliatrice non potrà essere utilizzata.



OPERATORE RADIO

✪ L'operatore radio è l'unico soldato equipaggiato con una radio e possiede automaticamente l'**Abilità Osservazione** e **Forza** entrambe di 1° livello. La sua funzione è soprattutto quella di Osservatore Avanzato per l'Artiglieria e il Supporto Aereo.



✪ E' l'unico soldato che può utilizzare efficacemente la radio. Nel caso in cui dovesse **cadere**, un altro soldato può prendere il suo posto, ma tirerebbe sempre il **Dado** da Combattimento **Bianco** nel **Fuoco di Supporto**.

✪ Volendo spostare la radio di un Operatore caduto, è necessario essere in possesso dell'**Abilità Forza**.

TIRATORE SCELTO

✪ Il Tiratore Scelto è un soldato addestrato per il tiro di precisione sulla lunga distanza, dotato automaticamente delle abilità **Armi** e **Osservazione** entrambe di 1° livello. E' l'unico specialista che può essere creato sul campo a partire da un soldato che per esperienza ha ottenuto le abilità Armi e Osservazione.



✪ E' soggetto ad una serie di regole speciali:

- ✪ In uno **scontro a fuoco reciproco**, il Tiratore Scelto **spara sempre per secondo**.
- ✪ E' l'unico soldato che **può risolvere il fuoco di opportunità durante la fase di fuoco avversaria**.
- ✪ In un'area bosco diventa automaticamente mimetizzato (per individuarlo è necessario superare un **Test Vista** utilizzando il **Dado Bianco** anziché quello Grigio). Si elimina la miniatura dal campo di battaglia e si lascia il solo segnalino identificativo come riferimento della sua posizione approssimativa. Se compie **qualunque movimento**, cambia postura o se apre il fuoco **perde la mimetizzazione**. Può comunque godere del **movimento libero** nella fase di fuoco senza perdere la sua **mimetizzazione**.
- ✪ Quando è in **posizione prona** diventa automaticamente mimetizzato (vedi sopra). Non appena abbandona questa postura diventa normalmente visibile. Se un Tiratore Scelto che è già stato individuato diventa nuovamente mimetizzato, allora sarà necessario individuarlo di nuovo con un Test Vista.
- ✪ Durante la **fase di fuoco**, può tenere una **postura tale da eguagliare l'eventuale barriera che lo copre**.
- ✪ Quando un Tiratore Scelto **NON INDIVIDUATO** spara, il giocatore che lo comanda dichiara ad alta voce "Un Tiratore Scelto spara verso..." e indica il bersaglio del fuoco del Tiratore Scelto. Tutti i soldati nemici entro i **3 Hex di distanza dal bersaglio** devono superare un **Test Freddezza**: tirare i **Dadi** da Combattimento **Rosso** e confrontare il risultato con il valore riportato sul marker **soppresso** (5). Se il valore tirato è **inferiore a 5**, allora il soldato è soppresso. Se il risultato del dado è  il soldato è in rotta, altrimenti non ci sono effetti.
- ✪ La posizione del Tiratore Scelto **non può essere soppressa se questi non è stato individuato**.

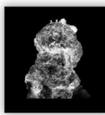
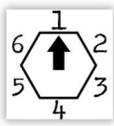
13.0 FUOCO DI SUPPORTO

Alcuni scenari prevedono la presenza di assetti esterni alla mappa di gioco che possono fornire fuoco di supporto agli uomini sul campo. Tali assetti possono essere aerei in Supporto Aereo Ravvicinato (CAS) oppure postazioni di artiglieria pronte a ricevere l'ordine di fuoco. Sotto indicazione del Leader (se presente sul campo di battaglia), un Operatore Radio può richiedere il supporto d'artiglieria o quello aereo, qualora questi siano previsti dallo scenario. In ogni caso non è possibile richiedere più di 1 fuoco di supporto per turno.

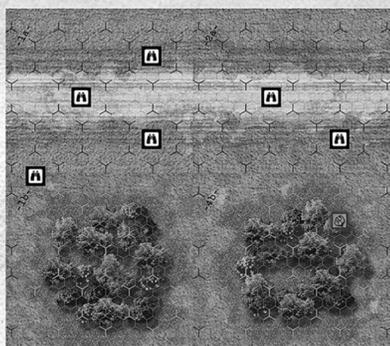
SUPPORTO D'ARTIGLIERIA

✪ Si tratta di un fuoco di supporto proveniente da armi di calibro medio/pesante fuori dalla mappa, come ad esempio il fuoco navale o cannoni terrestri.

✪ **Procedura:**

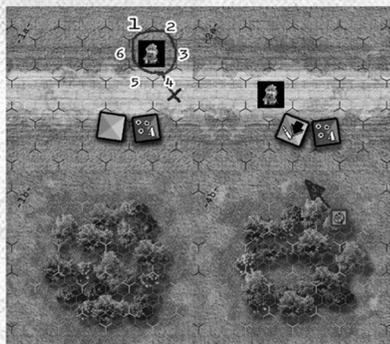
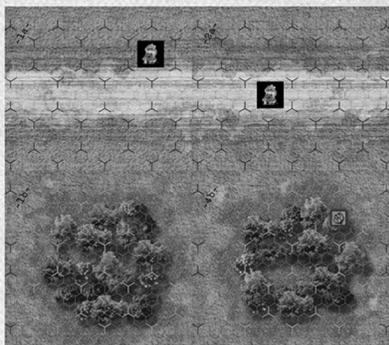
1. Il Leader indica silenziosamente (all'orecchio o su un pezzo di carta) all'operatore radio il quadrante di mappa da attaccare (es. 9b). Questi dispone sulla mappa (non necessariamente solo sul pannello indicato dal Leader) **6 marker bersaglio dopo averli consultati**: soltanto 2 di questi hanno sull'altro lato il simbolo dell'esplosione che indicherà i MHx che verranno effettivamente attaccati dall'artiglieria. Nella Fase di Risoluzione del turno successivo, il giocatore che controlla l'operatore radio rivelerà quali marker bersaglio sono veri ed eliminerà gli altri dal campo di gioco.  
2. Se i **MHx** designati dal marker esplosione sono **visibili** all'Operatore Radio, Tirare il **Dado da Combattimento Rosa** e quello **Blu**: se il risultato del dado Rosa è  /  il tiro è andato a segno e si può ignorare il dado Blu. Se invece il risultato del dado Rosa è un nullo, allora il tiro subisce una **deviazione di 1 MHx** nella direzione indicata dal valore del dado Blu, secondo lo schema a fianco, dove l'1 è rivolto nella stessa direzione del vento. 

- Se i **MHx** designati **non** sono **visibili** all'Operatore Radio o se il Leader non era presente o era stato reso inabile al momento della chiamata, allora utilizzare il **Dado** da Combattimento **Bianco** e **quello Blu**. Nel caso di **deviazione**, considerare uno scostamento di **2 MHx** in direzione indicata dal valore del dado Blu.
- Se necessario, riposizionare il marker come imposto dalla deviazione.
- Tutti i soldati (qualunque sia lo schieramento) che si trovano nel MHx effettivo di impatto tirano il **Dado Combattimento Nero**, applicando gli eventuali modificatori di posizione o copertura.
- (Regola Opzionale). Tutti i soldati che si trovano nei MHx adiacenti a quello di impatto tirano il Dado da Combattimento Blu.
- Tutti gli edifici e le coperture all'interno del MHx bersaglio vengono trattati come se fossero coinvolti da un'esplosione di una carica da demolizione (Dado Rosso con tiro minimo 5 per evitare la demolizione).



Coperto dalla boscaglia, l'Operatore Radio (in rosso) designa i 6 MHx bersaglio.

All'inizio del turno successivo scopre quali dei marker bersaglio sono veri. Gli altri sono eliminati dal piano di gioco.

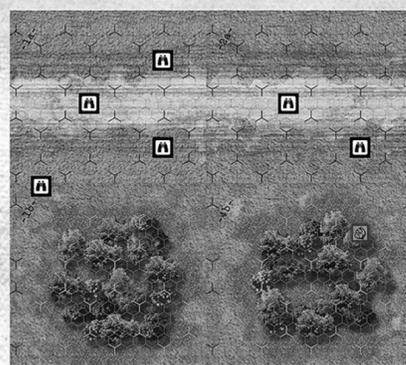


Per il primo MHx il risultato è un nullo, perciò verifica la direzione della deviazione indicata dal dado Blu. Il lato "1" è disposto in direzione dello sguardo dell'Operatore

In alcune missioni è possibile usufruire dell'intervento di alcuni caccia-bombardieri del proprio schieramento in missione nei pressi del campo di battaglia.

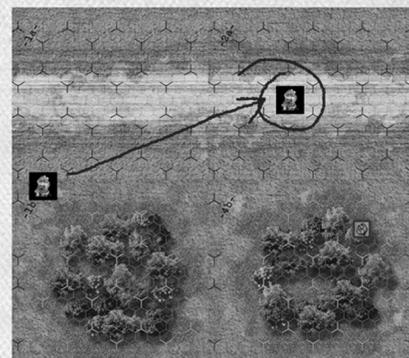
Procedura:

- come per il tiro di artiglieria, si dispongono 6 marker: soltanto 2 di questi avranno sull'altro lato il simbolo dell'esplosione. Uno di essi rappresenterà il bersaglio vero e proprio, mentre l'altro indicherà la direzione che i caccia avranno nel loro sorvolo del campo di battaglia: la retta immaginaria che collega i due marker determina tale direzione. Nella Fase di Risoluzione del turno successivo, il giocatore dell'Operatore Radio rivelerà quali marker bersaglio sono veri ed eliminerà gli altri.
- Considerando la direzione di sorvolo**, a partire dal primo MHx sul bordo del pannello di gioco, tirare il dado da Combattimento **Verde** per ogni soldato (di qualunque schieramento) allo **scoperto** all'interno di ogni MHx sorvolato dai caccia e il dado da Combattimento **Grigio** per ogni soldato **in copertura** o all'interno di un **edificio**, ignorando qualunque altro modificatore al tiro. I caccia mitragliano a bassa quota qualunque cosa si muova lungo il loro percorso di sorvolo!
- Una volta raggiunto il MHx bersaglio, gli aerei interrompono il mitragliamento ed effettuano il bombardamento. Trattare come un bombardamento di artiglieria con la differenza che in questo caso il lato "1" del MHx bersaglio è quello nella direzione di attacco dei caccia. Gli aerei abbandonano dunque il campo di battaglia senza intraprendere altre azioni.



L'Operatore Radio (in rosso) chiama il supporto aereo e dispone sul campo di battaglia i 6 marker bersaglio.

All'inizio del turno successivo, scoperti i marker bersaglio veri, si collega con una linea immaginaria il MHx più esterno a quello interno e si determina la traiettoria degli aerei.



Tirare il Dado da Combattimento Verde per ogni MHx sorvolato dagli aerei fino ad arrivare al MHx bersaglio. Qui si risolve come se fosse un tiro d'Artiglieria.

