



## TABELLE DI GIOCO

### TABELLA DELLE LIMITAZIONI LAT

| Tipo di LAT                         | VOF                        | Azioni Consentite   |   |   | Livello di Esperienza  | Restrizioni  |
|-------------------------------------|----------------------------|---|---|---|------------------------|--|
|                                     |                            | Movimento   | Recupero  | Combattimento   |                        |  |
| <b>Inchiodato</b>                   | Ridotto a Tutti Inchiodati | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tentativo di Cercare Copertura</li> <li>Muovere in una Carta Adiacente, ma solo se essa è Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF</li> </ul>  | Tentativo di Rimuovere un segnalino Inchiodato  | Nessuna   | Come se non Inchiodato | <ul style="list-style-type: none"> <li>Supera le altre restrizioni LAT.</li> <li>Applicare +1 NCM come per la pedina.</li> </ul> |
| <b>Gruppo di Assalto</b>            | Indicato sull'unità        | Tutte le azioni eccetto azioni di PLT   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco.</li> <li>Squadra supplementare</li> <li>Tentativo di Ricostituire la Squadra.</li> </ul>               | Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT                | Linea                  | Limitato a Raggio a Bruciapelo   |
| <b>Gruppo di Fuoco</b>              | Indicato sull'unità        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Muovere in una carta adiacente se è l'Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF. Non possono esplorare in carte che hanno PC.</li> <li>Tutte le altre azioni eccetto azioni di PLT</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tentativo di Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco.</li> <li>Squadra supplementare.</li> <li>Tentativo di Ricostituire la Squadra.</li> </ul> | Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT & avvistamento | Inesperto              | Limitato a Raggio Ravvicinato  |
| <b>Gruppo Inutile (Litter Team)</b> | Nessuno                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Muovere in una carta adiacente (o Infiltrarsi) ma solo se quella carta è in Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF.</li> <li>Tutte le azioni eccetto azioni di PLT.</li> </ul>             | Tentativo di Convertire un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco.   | Nessuno   | Inesperto              | Soggetto a cattura per 3.5   |
| <b>Gruppo Paralizzato</b>           | Nessuno                    | Muovere in una carta adiacente (o Infiltrarsi) ma solo se quella carta è in Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF.   | Tentativo di Convertire un Gruppo Paralizzato in Gruppo Inutile.  | Nessuno   | Inesperto              | Soggetto a cattura per 3.5   |

### TABELLA DELLE CAPACITA' DELLE ARMI

| Tipo di Arma                                       | Registrare Munizioni? | Può Infiltrare? | Fuoco Radente? § | Spara da Struttura?* | Fuoco Concentrato? | VOF         | Commenti   |
|--|-----------------------|-----------------|------------------|----------------------|--------------------|-------------|--|
| <b>Armi Leggere</b>                                | No                    | Si              | No               | Si                   | Si                 | S o A/S     | A/S usa A solo a Bruciapelo                                  |
| <b>MG bipiede</b>                                  | Si                    | Si              | No               | Si                   | Si                 | A           | -  |
| <b>MG Treppiede</b>                                | Si                    | No              | Si               | Si                   | Si; +1 pesca       | A →         | Può effettuare una Azione FPL/FPF. Non spara se Esposto      |
| <b>Mortaio</b>                                     | Si                    | No              | No               | No                   | Si                 | G! o H      | Raggio minimo è Ravvicinato. Non spara da Bosco o Giungla +3 |
| <b>Lancia Leggero</b>                              | Si                    | Si              | No               | No                   | No                 | G!          | Può usare il PF solo in ruolo anticarro.                     |
| <b>-razzi Pesante o RCL</b>                        | Si                    | No              | No               | No                   | Si                 | H           | Non può sparare se Esposto                                   |
| <b>Bomba a Mano o a Frammentazione</b>             | No                    | Si              | No               | Si                   | No                 | G!          | Raggio max a Bruciapelo                                      |
| <b>Lanciagranate 40mm</b>                          |                       | No              | No               | No                   | Si                 | No          | G!   |
| <b>Granata da Fucile o qualsiasi Lanciagranate</b> | Si                    | Si              | No               | No                   | No                 | G!          | Raggio max Ravvicinato                                       |
| <b>AFV o Carro Armato</b>                          | Si                    | No              | No               | No                   | No                 | Vd. veicolo | Rimuovere dalla mappa quando Munizioni Esaurite              |

§ Fuoco Radente: Estende il VOF al raggio massimo dell'unità se la LOS non è bloccata ed il terreno è livellato  
 \* Struttura include edificio, Bunker o Fortino

## MENU DELLE AZIONI

Nota: \* Si applica ai LAT in alcuni casi (4.2.5)(+/-) = +1 se Veterano / -1 se Green

### 4.2.1. AZIONI DI COMANDO & CONTROLLO

| Nome   | Costo | Pesca      | Origine  | Ricevente  |
|--|-------|------------|--|--|
| a. Attivare un HQ o Staff subordinato          | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ o Staff   | Qualsiasi HQ o Staff subordinato   |
| b. Esortare                                    | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ o Staff   | Qualsiasi unità subordinata  |
| c. Usare dispositivi Pirotecnici               | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ o Staff   | Qualsiasi unità in buon ordine con dispositivi pirotecnici                 |
| d. Ricostituire un HQ PLT                      | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ CO o Staff CO                                   | Qualsiasi unità in buon ordine di quel plotone                             |
| e. Ricostituire il HQ CO                       | 1     | Automatica | HQ BN o Staff CO   | Staff CO o HQ PLT  |
| f. Creare una Staffetta                        | 1     | Automatica | HQ CO  | Qualsiasi unità, Gruppo di Assalto, o Gruppo di Fuoco in buon ordine       |
| g. Inviare una Staffetta                       | 1     | Automatica | HQ CO  | Staffetta in buon ordine   |
| h. Terminare una Staffetta                     | 1     | Automatica | HQ CO  | Staffetta in buon ordine   |
| i. Attivare un'unità per la Fase dei Veicoli   | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ o Staff nella Catena di Comando                 | Un Veicolo non inchiodato o unità di fanteria con capacità AT              |
| j. Passare con Radio / Telefono a Rete diversa | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ o Staff   | Un'unità con radio o telefono  |
| k. Riparare una Linea Telefonica tagliata      | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ o Staff nella stessa carta della linea tagliata | Un'unità in buon ordine sulla stessa carta della Linea Telefonica tagliata |
| l. Designare un nuovo Controllo Tattico        | 1     | Automatica | Qualsiasi HQ o Staff   | L'HQ stesso  |

### 4.2.2 AZIONI DI MOVIMENTO

| Nome  | Costo | Pesca             | Origine               | Ricevente  |
|---|-------|-------------------|-----------------------|--|
| a. Muovere in una carta adiacente                           | 1     | Automatico        | Qualsiasi HQ o Staff  | Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta   |
| b. Muovere un plotone in una carta adiacente                | 2     | Automatico        | HQ PLT                | Tutte le unità in buon ordine di quel plotone sulla stessa carta che non sono indicate come Esposte.   |
| c. Tentare di Infiltrare una carta adiacente                | 1     | 2 (+/-)           | Qualsiasi HQ o Staff  | Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta, e che non ha un simbolo di A & freccia su un valore VOF H.   |
| d. Tentare di infiltrare una carta adiacente con un Plotone | 2     | 2 (+/-)           | HQ PLT                | Tutte le unità in buon ordine di quel plotone nella stessa carta che non siano indicate come Esposte e che non abbiano un simbolo di A & freccia su un valore VOF H. |
| e. Tentare di Trovare Copertura                             | 1     | # Copertura (+/-) | Qualsiasi HQ o Gruppo | Qualsiasi unità in buon ordine * non sotto un segnalino di Copertura e la carta non eccede il potenziale di copertura  |
| f. Muovere a o da Copertura                                 | 1     | Automatica        | Qualsiasi HQ o Staff  | Qualsiasi unità in buon ordine *   |
| g. Tentare di Infiltrarsi da Copertura                      | 1     | 2 (+/-)           | Qualsiasi HQ o Staff  | Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta   |
| h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, Scendere       | 1     | Automatica        | Qualsiasi HQ o Staff  | Qualsiasi unità in buon ordine *   |

### 4.2.3 AZIONI DI RECUPERO

| Nome  | Costo | Pesca                  | Origine              | Ricevente   |
|---|-------|------------------------|----------------------|---|
| a. Tentare di rimuovere un segnalino di Inchiodato                            | 1     | 2 (+/-) Auto se no VOF | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità con segnalino Inchiodato  |
| b. Tentare di trasformare un Gruppo Paralizzato in Inutile                    | 1     | 2 (+/-) Auto se no VOF | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi Gruppo Paralizzato non inchiodato   |
| c. Tentare di trasformare un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco                | 1     | 2 (+/-) Auto se no VOF | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi Gruppo Inutile non inchiodato   |
| d. Tentare di convertire un Gruppo di Fuoco in Gruppo di Assalto              | 1     | 2 (+/-) Auto se no VOF | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi LAT Fuoco non inchiodato  |
| e. Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco                         | 1     | Automatico             | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi LAT di Assalto non Inchiodato   |
| f. Tentare di girare un'unità dalla parte Gruppo di Fuoco alla parte frontale | 1     | 2 (+/-) Auto se no VOF | Qualsiasi HQ o Staff | Il HQ o Staff stesso, o qualsiasi Gruppo di Fuoco non inchiodato con un Gruppo Arma, FO o HQ dalla parte in buon ordine |
| g. Distaccare un Gruppo   | 1     | Automatica             | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi squadra in buon ordine con 3 - 4 Livelli  |
| h. Integrare la squadra   | 1     | Automatica             | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi squadra in buon ordine con 2 - 3 Livelli ed un Gruppo Fuoco o Assalto non inchiodato                          |
| i. Tentare di Ricostituire una Squadra  | 1     | 2 (+/-) Auto se no VOF | Qualsiasi HQ o Staff | Da 2 a 4 Gruppi di Fuoco o Assalto non inchiodati   |
| j. Girare un'unità che ha un lato Gruppo di Fuoco da quel lato                | 1     | Automatica             | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità in buon ordine con un lato Gruppo di Fuoco  |

### 4.2.4 AZIONI DI COMBATTIMENTO

| Nome  | Costo | Pesca                       | Origine              | Ricevente   |
|---|-------|-----------------------------|----------------------|---|
| a. Tentare di avvistare                                       | 1     | 2                           | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità in Buon Ordine *  |
| b. Tentare di Concentrare il Fuoco                            | 1     | 2 (+/-)                     | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità in Buon Ordine * con valore VOF S, A, A/S o H                                     |
| c. Tentare di Ottenere una Concentrazione di Fuoco con un PLT | 2     | 2 (+/-)                     | HQ PLT               | Tutte le unità in Buon Ordine del PLT con valore VOF S, A, A/S o H e sulla stessa carta           |
| d. Tentare di fare un Attacco con Granate                     | 1     | 2 (+/-)                     | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità in Buon Ordine *  |
| e. Tentare di Lanciare una Carica di Demolizione †            | 1     | 2 (+/-)                     | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità con capacità Demo con una carica di demolizione                                   |
| f. Piazzare una Carica di Demolizione †                       | 1     | Automatica                  | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità con capacità Demo con una carica di demolizione                                   |
| g. Attacco con Lanciafiamme †                                 | 1     | Automatica                  | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità Lanciafiamme con un Lanciafiamme  |
| h. Tentare di fare un Attacco con Granate con un PLT          | 2     | 2 (+/-)                     | HQ PLT               | Qualsiasi unità in Buon Ordine di quel PLT sulla stessa carta                                     |
| i. Tentare di Chiamare il Fuoco da un Supporto Fuori Mappa    | 1     | Secondo istruzioni missione | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi osservatore disponibile secondo le istruzioni della missione                            |
| j. Richiedere Fuoco da un mortaio in mappa                    | 1     | Automatica                  | Qualsiasi HQ o Staff | Qualsiasi unità Mortaio sulla mappa   |
| k. Cessare il Fuoco   | 1     | Automatica                  | Qualsiasi HQ o Staff | Tutti gli occupanti di una carta che siano in comunicazione con l'originante o no.                |
| l. Spostare il Fuoco  | 1     | Automatica                  | Qualsiasi HQ o Staff | Tutti gli occupanti di una carta con Valore VOF che siano in comunicazione con l'originante o no. |
| m. Sparare FPF/FPL  | 1     | Automatica                  | HQ CO                | Tutte le unità in buon ordine che hanno FPF e/o FPL nel corso di una Missione Difensiva           |

## RIASSUNTO DELLE LIMITAZIONI AL COMANDO

| Numero massimo di Comandi che un qualsiasi HQ o Staff... | Giorno | Visibilità Limitata* |
|--|--------|----------------------|
| ...può spendere per Impulso                              | 6      | 4                    |
| ...può conservare, per Livello di Esperienza             |        |                      |
| Inesperto  | 3      | 2                    |
| Linea  | 6      | 4                    |
| Veterano   | 9      | 6                    |

## TABELLA DEI MODIFICATORI ALLA PESCA DEL COMANDO\*

Pescate una Carta Azione ed applicate il numero di Comandi appropriato (Attivato o Iniziativa); i comandi minimi risultanti sono 1 se attivato ma 0 se si usa l'iniziativa.

| L'HQ o Staff è: | Modificatore |
|-----------------|--------------|
| Inchiodato      | -1           |
| Inesperto       | -1           |
| Veterano        | +1           |
| Sotto Copertura | +1           |

| Se la Carta dell'HQ o Staff ha: | Modificatore |
|---------------------------------|--------------|
| VOF di S                        | -1           |
| VOF di A                        | -2           |
| VOF di H, G!, S! o In Arrivo    | -3           |

| Condizioni generali:                  | Modificatore |
|---------------------------------------|--------------|
| L'Attività Corrente è Nessun Contatto | +1           |

\* Solo per le pesche di Iniziativa Generale, usate il numero di iniziativa non modificato. **Eccezione:** Se la Missione è Pattuglia da Combattimento, dimezzate la pesca di Iniziativa Generale ed arrotondate per difetto.

## TABELLA DI PESCA DEL CONTATTO POTENZIALE

| Tipo di Segnalino | Numero di Carte Pescate per verificare il Contatto |          |            |                         |
|-------------------|--|----------|------------|-------------------------|
| PC                | Nessun Contatto                                    | Contatto | Ingaggiato | Pesantemente Ingaggiato |
| A                 | Auto   | 7        | 5          | 3                       |
| B                 | Auto   | 5        | 3          | 2                       |
| C                 | 4  | 3        | 2          | 1                       |

### LIVELLI DI ATTIVITA'

**Nessun Contatto:** Nessun Segnalino VOF o PDF sulla mappa e nessuna unità nemica avvistata

**Contatto:** Una carta amica occupata o occupata dal nemico è sotto Segnalino VOF, o vi è sulla mappa almeno un'unità nemica avvistata.

**Ingaggiato:** 2+ carte amiche occupate o occupate dal nemico sono sotto segnalino VOF

**Pesantemente Ingaggiato:** Ingaggiato, ed almeno una carta ha sia unità amiche che nemiche.

### Risultati:

**Auto** Contatto automatico

**#** Pescare quel numero di Carte Azione; se qualsiasi carta contiene la parola Contatto!, allora si ha il contatto.

Se viene effettuato il Contatto, verificate le Istruzioni della Missione per tipo di contatto.

## ABBREVIAZIONI DEL VOLUME DI FUOCO (VOF)

S – Armi Leggere  
A – Fuoco di Armi Automatiche  
H – Fuoco di Armi Pesanti  
G! – Fuoco di Granate / Lanciarazzi  
S! – Fuoco di Cecchino

## ABBREVIAZIONI DEL RAGGIO

| Abbreviazione | Raggio             | Carta           |
|---------------|--------------------|-----------------|
| P             | Bruciapelo         | Stessa carta    |
| C             | Raggio Ravvicinato | Carta adiacente |
| L             | Lungo Raggio       | Seconda carta   |
| V             | Raggio Molto Lungo | Terza carta     |

## TABELLA DI PROBABILITA' DI COPERTURA URBANA

| R#  | Campagna       |                  |                  |
|-----|----------------|------------------|------------------|
|     | WWII           | Corea            | Vietnam          |
| 1/5 | Edificio Forte | Edificio Forte   | Edificio Forte   |
| 2/5 | Edificio Forte | Edificio Forte   | Edificio Leggero |
| 3/5 | Edificio Forte | Edificio Leggero | Edificio Leggero |
| 4/5 | Copertura +1   | Edificio Leggero | Edificio Leggero |
| 5/5 | Copertura +1   | Copertura +1     | Edificio Leggero |

## TABELLA DEI MODIFICATORI ALLA PESCA NEL TENTATIVO DI AVVISTAMENTO

La pesca base è di 2 Carte Azione, quella minima di 1

Chi tenta l'avvistamento è: Modificatore

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Inesperto               | -1 |
| Veterano                | +1 |
| Su elevazione superiore | +1 |

Il bersaglio è: Modificatore

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Sotto Copertura                   | -1 |
| Un Cecchino o FO                  | -1 |
| Veterano                          | -1 |
| Inesperto                         | +1 |
| Sulla stessa carta di chi avvista | +1 |
| Esposto                           | +2 |
| Unità con VOF di A                | +1 |
| Unità con VOF di H o G!           | +2 |

La carta del bersaglio ha: Modificatore

|                        |    |
|------------------------|----|
| Valore Copertura 3+    | -1 |
| Valore di Copertura +0 | +1 |

## TABELLA DELLE PROMOZIONI

| Da        | A        | Costo (per livello) |
|-----------|----------|---------------------|
| Inesperto | Linea    | 1 Punto Esperienza  |
| Linea     | Veterano | 3 Punti Esperienza  |

### FARE LA MEDIA DEI LIVELLI ESPERIENZA

| Livello 1 | Livello 2 | Livello 3 | Risultato |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Veterano  | Linea     | (nessuno) | Linea     |
| Veterano  | Inesperto | (nessuno) | Linea     |
| Linea     | Inesperto | (nessuno) | Inesperto |
| Veterano  | Veterano  | Linea     | Veterano  |
| Veterano  | Veterano  | Inesperto | Linea     |
| Linea     | Linea     | Veterano  | Linea     |
| Linea     | Linea     | Inesperto | Linea     |
| Inesperto | Inesperto | Veterano  | Linea     |
| Inesperto | Inesperto | Linea     | Inesperto |
| Veterano  | Linea     | Inesperto | Linea     |

## RAGGIO DI ATTACCO CON GRANATE

| Un'unità che ha:            | Può tentare un attacco:               |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| Qualsiasi VOF stampata      | Sulla stessa carta                    |
| VOF G! & Raggio stampato    | Sino al Raggio stampato               |
| Sovrascritta G! & altro VOF | Sulla stessa carta o in una adiacente |

# COMBATTIMENTO DI FANTERIA

## MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO DI FANTERIA

I modificatori si applicano alla intera carta e sono cumulativi a meno che non sia indicato diversamente.

| VOF   |              |  |
|---|--------------|--|
| Usate solo il modificatore più basso applicabile generato dalle unità nemiche |              |  |
| VOF   | Modificatore | Note   |
| Tutti   | +2           | Supera il normale VOF  |
| Inchiodati  |              |  |
| S   | +0           |  |
| A   | -1           |  |
| H   | -3           |  |
| G!  | -3 o -4      | Se ha successo, applicatela al bersaglio o gruppo sotto la stessa Copertura; il VOF G! è cumulativo con altri VOF G! |
| Mine  | -4           |  |
| In Arrivo!  | Varia        | Vedere le Istruzioni della Missione  |

| STATO DELL'UNITA' DIFENDENTE   |              |   |
|--|--------------|---|
| Applicatelo ad ogni unità bersaglio individualmente; usate tutti quelli che si applicano |              |   |
| Stato  | Modificatore | Note                                    |
| Copertura della Carta  | Varia        | Vedere 5.2                              |
| Pedina di Copertura  | Varia        | Per pedina                              |
| Inchiodato   | +1           |   |
| Per Livello > 3 sotto Copertura  | -1           | Si applica solo al VOF G! ed In Arrivo! |
| Icona di Scoppio sulla Carta   | varia        | Si applica solo al VOF In Arrivo!       |
| Terreno  |              |   |
| Segnalino Esposto  | -2           |   |

Pescate una Carta Azione per ogni unità su una carta con segnalino VOF e confrontate il Modificatore Netto di Combattimento (NCM) sulla parte della risoluzione del combattimento della carta Azione (1.2.2C) per trovare il risultato del combattimento.

**NCM = minore modificatore VOF + modificatore Visibilità netto + tutti i modificatori applicabili per lo Stato del Difensore + tutti gli Altri modificatori applicabili (minimo NCM -4; massimo NCM +6).**

| VISIBILITA'   |        |   |
|---|--------|---|
| Usate tutti gli applicabili; non ridurre mai a meno di +0 |        |   |
| Condizione  | Modif. | Note  |
| Modificatore Corrente                                     | Varia  | Per Segnalino di Visibilità; si applica a tutte le carte; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.  |
| Pioggia/Neve, Nebbia                                      | +2     | Si applica a tutte le carte; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.   |
| Fumo  | Varia  | Usate solo il segnalino con il modificatore maggiore sulla stessa carta; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.   |
| Illuminazione   | Varia  | Non si applica con Pioggia/Neve, Nebbia; si applica solo il modificatore maggiore alle carte col segnalino, il modificatore inferiore a tutte le carte adiacenti. |
| IR Attivo*  | Varia  | Annulla il Modificatore Corrente sulla stessa carta; annulla il Modificatore Corrente in tutte le carte adiacenti se spara un veicolo.                            |
| IR Passivo*   | Varia  | Annulla il Modificatore Corrente  |
| Visori Termici  | Varia  | Annulla il Modificatore Corrente, Fumo, Pioggia/Neve e Nebbia   |

\* Per successive espansioni sulla guerra moderna

| ALTRO                                 |        |   |
|---------------------------------------|--------|---|
| Usate tutti quelli che si applicano   |        |   |
| Condizione                            | Modif. | Note  |
| Cecchino                              | -3     | Si applica solo al bersaglio; ponete il resto della carta sotto VOF S |
| Fuoco Concentrato                     | -1     | Si applica solo al bersaglio; si può applicare più volte al bersaglio |
| Fuoco Incrociato (2+ PDF nella carta) | -1     | Si applica una sola volta per carta                                   |
| Mancato Razzo o Granate               | -1     | Si applica una sola volta per carta                                   |

## RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO ANTICARRO E MODIFICATORI

1. Calcolare il Modificatore netto Anticarro\* come segue:

**Modificatore Netto AT = Modificatore al Fuoco dell'unità attaccante**

**+ Valore Difensivo dell'unità difendente**

**+ modificatore Copertura & Occultamento della Carta Terreno del difensore**

**+ modificatore Movimento & Fuoco (se applicabile)**

**+ qualsiasi dei seguenti se si applicano:**

|                       |    |                                |    |
|-----------------------|----|--------------------------------|----|
| Bersaglio Inchiodato  | -1 | Il Fuoco è di Armi Leggere     | +3 |
| Il Fuoco è In Arrivo! | -1 | Il Fuoco è di Armi Automatiche | +2 |
| Attacco di Mine       | -2 | Il Fuoco è di Armi Pesanti     | +1 |
| Attacco di Granate!   | -2 | Il Bersaglio è in movimento    | +1 |
| Attacco Aereo         | -3 | Lo Sparante è Inchiodato       | +1 |

2. Pescate una Carta Azione e sommate il numero AT sulla carta al Modificatore netto AT per determinare una somma finale.

3. Incrociate la somma finale col tipo di bersaglio nella tabella sottostante per trovare il risultato del Combattimento AT.

| Somma Finale | Tipo Bersaglio = V | Tipo Bersaglio = H        |
|--------------|--------------------|---------------------------|
| -1 o meno    | Incendiato         | Abbattuto – Distrutto     |
| 0 - 1        | Distrutto          | Abbattuto – Autorotazione |
| 2 - 3        | In Ritirata        | Annulla – Danneggiato     |
| 4 - 5        | Inchiodato         | Annulla – non Danneggiato |
| 6 +          | Mancato            | Mancato                   |

4. Se il tipo di bersaglio = V, l'unità attaccante ha capacità Fuoco Rapido, e la somma finale è -4, -2, 0, 2 o 4, allora l'unità può attaccare ancora.

\* A differenza del NCM, non vi è modificatore Anticarro minimo o massimo.



# FIELDS OF FIRE

## GERARCHIE DI VERIFICA DELL'ATTIVITA' NEMICA

Trovate prima la tabella da usare. Usate sempre la Tabella LAT/Inchiodato per le unità LAT/Inchiodate indipendentemente dalla tattica usata. Per le altre unità, verificate i Dettagli della Missione per determinare quale gerarchia usare e quale colonna di tattica in quella gerarchia. Per le unità LAT/Inchiodate, usate la colonna Comandante se l'unità è nella stessa carta con un comandante nemico non inchiodato. Altrimenti, usate la colonna Iniziativa.

In ogni tabella di Gerarchia, iniziate dall'alto e procedete verso il basso. Usate il primo caso che si applica.

### Legenda e Spiegazione di alcune Azioni

|   |   |
|---|---|
| <b>R#</b>   | Determinate quale azione si applica usando quel Numero Casuale  |
| <b>NA</b>   | Non applicabile   |
| <b>Auto</b>                                       | Nessuna pesca necessaria; effettuate automaticamente l'azione.  |
| <b>Arretrare</b>                                  | Muovere l'unità di una carta lontano dalle unità US alla carta con copertura migliore.  |
| <b>Avanzare</b>                                   | Muovere l'unità di una carta verso le unità US.   |
| <b>Dritto Avanti</b>                              |   |
| <b>Ricostituire la Squadra</b>                    | Usate tutti i Gruppi Fuoco /Assalto presenti (2 o 3)  |
| <b>Infiltrare</b>                                 | L'unità Tenta di Infiltrarsi se rispetta le condizioni. Altrimenti, Avanza Dritto Avanti.   |
| <b>Recupero</b>                                   | Se l'unità è Inchiodata, Tentare di Rimuovere la pedina Inchiodata. Se l'unità è un aLAT, tentate di convertirla nel gruppo immediatamente migliore (Paralizzato – Inutile – Fuoco) |
| <b>Attacco con Granate (Concentrare il Fuoco)</b> | L'unità Tenta di Fare un Attacco se possibile. Se non è possibile, Tenta di fare Fuoco Concentrato.   |

### ABBREVIAZIONI GENERALI

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| BDE – Brigata                    | NCM – Modificatore Netto di Combattimento |
| BN – Battaglione                 | NET – Rete (Telefono o Radio)             |
| CAS – Supporto Aereo Ravvicinato | PDF – Direzione Primaria di Fuoco         |
| CO – Compagnia                   | PLT – Plotone                             |
| FAC – Controllore Aereo Avanzato | RCL – Cannone Senza Rinculo               |
| FO – Osservatore Avanzato        | RGT – Reggimento                          |
| FM – Missione (i) di Fuoco       | RKT – Lanciarazzi                         |
| FPF – Fuoco Finale Protettivo    | SGT – Sergente                            |
| FPL – Linea Finale Protettiva    | SQD – Squadra                             |
| HQ – Quartier Generale           | TCM – Segnalino di Controllo Tattico      |
| LAT – Gruppo Azione Limitata     | TM – Gruppo                               |
| LOS – Visuale                    | VOF – Volume di Fuoco                     |
| MTR – Mortaio                    | XO – Ufficiale Esecutivo                  |

## GERARCHIA ATTIVITA' DIFENSIVA NEMICA

### R# per Tattica Difensiva

| Ritardare  | Speditiva | Preparata | Azione  |
|--|-----------|-----------|---|
| <b>Sulla stessa carta di una unità US e non sotto copertura</b>                                      |           |           |   |
| 1/5  | 1/4       | NA        | Nessuna Azione                                      |
| 2/5  | 2/4       | 1/3       | Tentare di Trovare Riparo                           |
| 3-4/5  | 3/4       | 2/3       | Arretrare   |
| 5/5  | 4/4       | 3/3       | Tentare di Fare un Attacco con Granate              |
| <b>Sulla stessa carta di una unità US e sotto copertura</b>  |           |           |   |
| 1/4  | 1/3       | 1/3       | Nessuna Azione                                      |
| 2-3/4  | 2/3       | NA        | Arretrare   |
| 4/4  | 3/3       | 2-3/3     | Tentare di Fare un Attacco con Granate              |
| <b>Unità con VOF A →, G! o H con segnalino Senza Munizioni</b>                                       |           |           |   |
| NA   | 1/3       | 1/2       | Nessuna Azione                                      |
| Auto   | 2-3/3     | 2/2       | Arretrare   |
| <b>Non sotto fuoco e nessuna Visuale ad unità US</b>   |           |           |   |
| Auto   | Auto      | Auto      | Rimuovere l'unità; porre un Segnalino PC            |
| <b>Non sotto fuoco ma ha aperto il fuoco (ha posto PDF)</b>  |           |           |   |
| 1-2/3  | 1/2       | NA        | Nessuna Azione                                      |
| 3/3  | 2/2       | Auto      | Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)             |
| <b>Sotto fuoco ma non sotto copertura</b>  |           |           |   |
| 1/5  | 1/5       | NA        | Nessuna Azione                                      |
| 2/5  | 2-3/5     | 1-2/3     | Tentare di Trovare Riparo                           |
| 3-4/5  | 4/5       | NA        | Arretrare   |
| 5/5  | 5/5       | 3/3       | Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)             |
| <b>Sotto fuoco da una direzione diversa della sua PDF</b>  |           |           |   |
| 1/5  | 1/5       | 1/4       | Nessuna Azione                                      |
| 2/5  | 2/5       | 2/4       | Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)             |
| 3/5  | 3-4/5     | 3-4/4     | Spostare la PDF nella Direzione del Fuoco in Arrivo |
| 4-5/5  | 5/5       | NA        | Arretrare   |
| <b>Unità con VOF A →, o H che ha aperto il fuoco (ha posto PDF)</b>                                  |           |           |   |
| 1/2  | 1/3       | NA        | Nessuna Azione                                      |
| 2/2  | 2-3/3     | Auto      | Tentare di Concentrare il Fuoco                     |
| <b>Scambiare il Fuoco ed NCM della VOF dell'unità è migliore (inferiore) rispetto al migliore US</b> |           |           |   |
| 1-2/3  | 1/2       | 1/3       | Nessuna Azione                                      |
| 3/3  | 2/2       | 2-3/3     | Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)             |
| <b>Scambiare il Fuoco ed NCM della VOF dell'unità è pari o superiore rispetto al migliore US</b>     |           |           |   |
| 1/3  | 1-2/5     | 1/2       | Nessuna Azione                                      |
| 2/3  | 3-4/5     | 2/2       | Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)             |
| 3/3  | 5/5       | NA        | Arretrare   |

## AMMONTARI TRASPORTABILI PER PUNTO DI CAPACITA'

### DI TRASPORTO

| Oggetto                      | Veicolo | Fanteria   |
|------------------------------|---------|------------|
| Feriti Amici                 | 1       | 1          |
| Prigionieri                  | 1       | Illimitato |
| Munizioni MG                 | 6       | 6          |
| Munizioni Mortaio            | 2       | 2          |
| Munizioni RCT o Razzi        | 3       | 3          |
| Livello di Unità di Fanteria | 1       | 0          |

## GERARCHIA ATTIVITA' OFFENSIVA NEMICA

### R# per Tattica Offensiva

| Assalto   | Sfondamento | Azione                                  |
|---|-------------|---|
| <b>Inchiodato non sotto copertura su carta occupata da US</b>       |             |   |
| 1/5   | 1/6         | Nessuna Azione                          |
| 2-3/5   | NA          | Tentare di Trovare Riparo               |
| 4/5   | 2/6         | Arretrare                               |
| NA  | 3-4/6       | Avanzare Dritto Avanti                  |
| 5/5   | 5-6/6       | Tentare di Fare un Attacco con Granate  |
| <b>Sulla stessa carta di una unità US e sotto copertura</b>         |             |   |
| 1/5   | 1/6         | Nessuna Azione                          |
| 2/5   | 2/6         | Arretrare                               |
| NA  | 3-4/6       | Avanzare Dritto Avanti                  |
| 3-5/5   | 5-6/6       | Tentare di Fare un Attacco con Granate  |
| <b>Unità con VOF A →, G! o H con segnalino Senza Munizioni</b>      |             |   |
| 1-2/3   | 1/2         | Nessuna Azione                          |
| 3/3   | NA          | Arretrare                               |
| NA  | 2/2         | Avanzare Dritto Avanti                  |
| <b>Unità con VOF A →, o H che ha aperto il fuoco (ha posto PDF)</b> |             |   |
| NA  | 1/4         | Nessuna Azione                          |
| Auto  | 2-3/4       | Tentare di Concentrare il Fuoco         |
| NA  | 4/4         | Avanzare Dritto Avanti                  |
| <b>Tutte le altre situazioni</b>                                    |             |   |
| 1/4   | NA          | Nessuna Azione                          |
| 2-3/4   | 1/3         | Infiltrarsi Verso l'Unità US più Vicina |
| 4/4   | 2-3/3       | Avanzare Dritto Avanti                  |

## GERARCHIA ATTIVITA' LAT/INCHIODATO

### R# per Disponibilità di Comandante

| Comandante sulla Carta  | No Comandante | Azione                                  |
|---|---------------|---|
| <b>Inchiodato non sotto copertura su carta occupata da US</b>       |               |   |
| NA  | 1/5           | Nessuna Azione                          |
| 1-2/4   | 2/5           | Tentare di Trovare Riparo               |
| 3/4   | 3/5           | Recupero                                |
| 4/4   | 4-5/5         | Arretrare                               |
| <b>Inchiodato sotto copertura su carta occupata da US</b>           |               |   |
| 1/3   | 1-2/5         | Nessuna Azione                          |
| 2-3/3   | 3/5           | Recupero                                |
| NA  | 4-5/5         | Arretrare                               |
| <b>Inchiodato non sotto copertura</b>                               |               |   |
| 1/3   | 1-2/5         | Nessuna Azione                          |
| 2/3   | 3/5           | Tentare di Trovare Riparo               |
| 3/3   | 4/5           | Recupero                                |
| NA  | 5/5           | Arretrare                               |
| <b>Inchiodato sotto copertura</b>                                   |               |   |
| NA  | 1-2/4         | Nessuna Azione                          |
| Auto  | 3/4           | Recupero                                |
| NA  | 4/4           | Arretrare                               |
| <b>2 o 3 Gruppi di Assalto non in carta occupata US</b>             |               |   |
| Auto  | NA            | Tentare di Ricostruire la Squadra       |
| <b>Gruppo di Assalto su carta occupata da US</b>                    |               |   |
| NA  | 1/2           | Nessuna Azione                          |
| Auto  | 2/2           | Tentare di Fare un Attacco con Granate  |
| <b>Gruppo di Assalto non su carta occupata da US</b>                |               |   |
| 1/3   | 1/2           | Nessuna Azione                          |
| 2-3/3   | 2/2           | Infiltrarsi Verso l'Unità US più Vicina |
| <b>Gruppo di Fuoco sotto Copertura su carta occupata da US</b>      |               |   |
| 1/3   | 1-2/5         | Nessuna Azione                          |
| 2/3   | 3/5           | Tentare di Fare un Attacco con Granate  |
| 3/3   | 4-5/5         | Arretrare                               |
| <b>Comandante sul lato Gruppo di Fuoco</b>                          |               |   |
| NA  | 1/3           | Nessuna Azione                          |
| Auto  | 2-3/3         | Recupero                                |
| <b>Osservatore, Cecchino o Gruppo Armi sul lato Gruppo di Fuoco</b> |               |   |
| NA  | 1/2           | Nessuna Azione                          |
| Auto  | 2/2           | Recupero                                |
| <b>Gruppo Inutile con ferito sulla carta</b>                        |               |   |
| NA  | 1/3           | Nessuna Azione                          |
| Auto  | 2-3/3         | Arretrare per evacuare il ferito        |
| <b>Gruppo Inutile con ferito in Visuale</b>                         |               |   |
| NA  | 1/3           | Nessuna Azione                          |
| Auto  | 2-3/3         | Muovere verso il ferito più vicino      |
| <b>Gruppo Inutile senza ferito in Visuale</b>                       |               |   |
| 1/2   | 1-2/3         | Nessuna Azione                          |
| 2/2   | 3/3           | Recupero                                |
| <b>Gruppo Paralizzato su carta occupata US</b>                      |               |   |
| Auto  | Auto          | Nessuna Azione                          |
| <b>Gruppo Paralizzato non su carta occupata US</b>                  |               |   |
| 1/2   | Auto          | Nessuna Azione                          |
| 2/2   | NA            | Recupero                                |



# FIELDS OF FIRE

## GRUPPI DI FORZE NVA

Nota: Le unità NVA e VC sono in gran parte sul lato sinistro del foglio di pedine 5. Comunque, hanno le stesse pedine LAT delle forze nord coreane.

| N° | Nome del gruppo               | Porre VOF/PDF? | Unità avvistata? | Piazzamento        | Descrizione   |
|----|-------------------------------|----------------|------------------|--------------------|---|
| 1  | Mortai in arrivo              | Si             | No               | A Visuale massima  | Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai                                      |
| 2  | Cecchino                      | Si             | No               | A Visuale massima  | Cecchino in Copertura   |
| 3  | Trappole Esplosive            | Si             | Si               | Sulla stessa carta | Trappole Esplosive  |
| 4  | Trappole Esplosive + Cecchino | Si             | No               | A Visuale massima  | Trappole Esplosive / Cecchino   |
| 5  | Avamposto                     | Si             | No               | Sulla stessa carta | Squadra sotto Buche   |
| 6  | Buche                         | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra sotto Buche / Squadra sotto Buche                                     |
| 7  | Imboscata                     | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra sotto Copertura / Squadra sotto Copertura / Gruppo MG sotto Copertura |
| 8  | Complesso di Bunker           | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra sotto Trincee / Squadra + Comandante sotto Bunker                     |
| 9  | Caposaldo                     | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra sotto Trincea / Squadra + Gruppo MG sotto Bunker                      |
| 10 | Bunker Comando                | Si             | No               | Sulla stessa carta | Squadra + Comandante sotto Bunker   |
| 11 | Base di Fuoco                 | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo MG sotto Copertura + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura                    |
| 12 | Manovra                       | No             | Si               | A Visuale massima  | Squadra + segnalino Esposto   |
| 13 | Pattuglia                     | No             | Si               | A Visuale massima  | Squadra + Tentativo di Infiltrazione  |
| 14 | Ondata Umana                  | No             | Si               | A Visuale massima  | 3 Squadra + segnalino Esposto   |
| 15 | Ondata Umana +                | No             | Si               | A Visuale massima  | 3 Squadra + segnalino Esposto + Comandante                                    |
| 16 | Gruppo Mortai Medi            | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo Mortai 82 mm sotto Buche   |
| 17 | Gruppo Mortai Leggeri         | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo Mortai 60 mm sotto Buche   |
| 18 | Gruppo RCL Leggero            | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo RCL T36 (57mm) sotto Buche   |
| 19 | Gruppo RCL Pesante            | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo RCL T56 (75mm) sotto Buche   |
| 20 | Gruppo HMG                    | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo HMG 12.7 mm sotto Trincee  |

## GRUPPI DI FORZE VC

| N° | Nome del gruppo               | Porre VOF/PDF? | Unità avvistata? | Piazzamento        | Descrizione  |
|----|-------------------------------|----------------|------------------|--------------------|--|
| 1  | Mortai in arrivo              | Si             | No               | A Visuale massima  | Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai   |
| 2  | Cecchino                      | Si             | No               | A Visuale massima  | Cecchino in Copertura  |
| 3  | Trappole Esplosive            | Si             | Si               | Sulla stessa carta | Trappole Esplosive   |
| 4  | Trappole Esplosive + Cecchino | Si             | No               | A Visuale massima  | Trappole Esplosive / Cecchino  |
| 5  | Avamposto                     | Si             | No               | Sulla stessa carta | Squadra* sotto Buche   |
| 6  | Buche                         | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra* sotto Buche / Squadra* sotto Buche  |
| 7  | Imboscata                     | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra* + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura / Squadra* sotto Copertura / Gruppo MG sotto Copertura |
| 8  | Complesso di Bunker           | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra* sotto Trincee / Squadra* + Comandante sotto Bunker                                      |
| 9  | Caposaldo                     | Si             | No               | Su carte adiacenti | Squadra* + Gruppo RPG/B40 sotto Trincea / Squadra* + Gruppo MG sotto Bunker                      |
| 10 | Bunker Comando                | Si             | No               | Sulla stessa carta | Squadra* + Comandante sotto Bunker   |
| 11 | Base di Fuoco                 | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo MG sotto Copertura + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura                                       |
| 12 | Manovra                       | No             | Si               | A Visuale massima  | Squadra* + segnalino Esposto   |
| 13 | Assalto                       | No             | Si               | A Visuale massima  | Squadra* + Tentativo di Infiltrazione  |
| 14 | Ondata Umana                  | No             | Si               | A Visuale massima  | 3 Squadra* + segnalino Esposto   |
| 15 | Ondata Umana +                | No             | Si               | A Visuale massima  | 3 Squadra* + segnalino Esposto + Comandante  |
| 16 | Gruppo Mortai Medi            | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo Mortai 82 mm  |
| 17 | Gruppo Mortai Leggeri         | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo Mortai 60 mm  |
| 18 | Gruppo RCL 57mm               | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo RCL T36 (57mm)  |

\* Vi sono tre tipi di squadra VC: S-L, A/S-L e S<sub>GI</sub>-L. All'inizio di ciascuna missione, ponete tutte quelle squadre in una tazza. Quando è necessaria una squadra per le tabelle PC, pescate una squadra a caso dalla tazza e ponetela in gioco sul lato a 3 Livelli di forza.

**Gruppi Forze VC**

## GRUPPI DI FORZE TEDESCHE

| N° | Nome del gruppo       | Porre VOF/PDF? | Unità avvistata? | Piazzamento        | Descrizione  |
|----|-----------------------|----------------|------------------|--------------------|--|
| 1  | Mine!                 | Si             | Si               | Sulla stessa carta | Mine   |
| 2  | Artiglieria in arrivo | Si             | No               | A Visuale massima  | Segnalino In Arrivo (NCM -4) + FO Art (105 mm)       |
| 3  | Mortai in arrivo      | Si             | No               | A Visuale massima  | Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai (81 mm)     |
| 4  | Cecchino              | Si             | No               | A Visuale massima  | Cecchino in Copertura                                |
| 5  | Mine / Cecchino       | Si             | No               | A Visuale massima  | Mine + Cecchino in Copertura                         |
| 6  | Mine / Nido HMG       | Si             | SI               | A Visuale massima  | Mine + Gruppo HMG in Buca [Foxhole]                  |
| 7  | Nido LMG              | Si             | No               | Sulla stessa carta | Gruppo LMG in Buca                                   |
| 8  | Nido HMG              | Si             | Si               | A visuale massima  | Squadra* / Gruppo HMG in Buche                       |
| 9  | Posizione difensiva   | Si             | No               | In carte adiacenti | Squadra* / Squadra*                                  |
| 10 | Posizione difensiva + | Si             | No               | In carte adiacenti | Squadra* / Squadra* + comandante                     |
| 11 | Caposaldo             | Si             | No               | In carte adiacenti | Squadra* in Trincee / Squadra + Gruppo HMG in Bunker |
| 12 | Posto di Comando      | Si             | No               | Sulla stessa carta | Squadra* + Comandante in Bunker                      |
| 13 | Fortino               | Si             | No               | Sulla stessa carta | HMG in Fortino [Pillbox]                             |
| 14 | Pattuglia             | No             | Si               | A Visuale massima  | Squadra* + segnalino Esposto                         |
| 15 | Manovra               | No             | Si               | A Visuale massima  | Tentativo di Infiltrazione di squadra                |
| 16 | Illum + Nido LMG      | Si             | Si               | A Visuale massima  | Illum Mortai + Gruppo LMG                            |
| 17 | Illum + Pattuglia     | No             | Si               | A Visuale massima  | Illum Mortai + Squadra* + segnalino Esposto          |
| 18 | Postazione di mortai  | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo LMG + Sezione mortai 81 in buche              |
| 19 | Gruppo Mortai         | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo mortai 81mm in buche                          |
| 20 | Obice da fanteria     | Si             | Si               | A Visuale massima  | Obice da fanteria 75 mm                              |
| 21 | Gruppo Panzerschreck  | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo Panzerschreck                                 |
| 22 | Cannone AT            | Si             | No               | A Visuale massima  | AT 75 mm (PaK 40)                                    |
| 23 | 88                    | Si             | Si               | A Visuale massima  | 88 mm (FlaK 38)                                      |
| 24 | Base di Fuoco         | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo LMG (No copertura, No Esposto)                |

\* Vi sono due tipi di Squadre tedesche: S-L ed A-L. All'inizio delle Missioni 1, 6 e 7 ponete tutte le Squadre in una tazza. Quando ne è richiesta la pesca dalle Tabelle PC, prendetele alla cieca e ponetele in gioco dalla parte a 3 livelli di forza. Per le Missioni dalla 2 alla 5, usate solo le Squadre A-L.

## GRUPPI DI FORZE NORD COREANE

| N° | Nome del gruppo          | Porre VOF/PDF? | Unità avvistata? | Piazzamento        | Descrizione  |
|----|--------------------------|----------------|------------------|--------------------|--|
| 1  | Artiglieria in arrivo    | Si             | No               | A Visuale massima  | Segnalino In Arrivo (NCM -4) + FO Art (76 mm)                        |
| 2  | Mortai in arrivo         | Si             | No               | A Visuale massima  | Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai (82 mm)                     |
| 3  | Cecchino                 | Si             | No               | A Visuale massima  | Cecchino in Copertura  |
| 4  | Avamposto                | Si             | No               | Sulla stessa carta | Squadra  |
| 5  | Posizione difensiva      | Si             | No               | In carte adiacenti | Squadra / Squadra  |
| 6  | Posizione difensiva +    | Si             | No               | In carte adiacenti | Squadra / Squadra + comandante                                       |
| 7  | Caposaldo                | Si             | No               | In carte adiacenti | Squadra / Squadra + Gruppo HMG                                       |
| 8  | Posto di Comando         | Si             | No               | Sulla stessa carta | Squadra + Comandante   |
| 9  | Base di Fuoco            | Si             | Si               | A Visuale massima  | Gruppo HMG sotto copertura   |
| 10 | Pattuglia o Pattuglia    | No             | Si               | A Visuale massima  | Squadra + segnalino Esposto  |
| 11 | Assalto                  | No             | Si               | A Visuale massima  | Tentativo di infiltrazione di squadra                                |
| 12 | Ondata Umana             | No             | Si               | A Visuale massima  | 3 Squadre + segnalino Esposto  |
| 13 | Ondata Umana +           | No             | Si               | A Visuale massima  | 3 Squadre + segnalino Esposto + comandante                           |
| 14 | Sezione Mortai           | Si             | No               | A Visuale massima  | Sezione mortai 82 mm   |
| 15 | Gruppo mortai            | Si             | No               | A Visuale massima  | Gruppo mortai 82 mm  |
| 16 | Carro                    | Si             | Si               | A Visuale massima  | T-34/85  |
| 17 | Carri                    | Si             | Si               | A Visuale massima  | T-34/85 / T-34/85  |
| 18 | Plotone carri            | Si             | Si               | A Visuale massima  | 3 x T-34/85  |
| 19 | Cannone SP               | Si             | Si               | A Visuale massima  | SU-76M   |
| 20 | Cannoni SP               | Si             | Si               | A Visuale massima  | SU-76M / SU-76M  |
| 21 | Autocarri                | No             | Si               | A Visuale massima  | Autocarro + squadra montata  |
| 22 | Mortai pesanti in arrivo | Si             | No               | A Visuale massima  | Segnalino In Arrivo (NCM -5) + Osservatore FO mortai (mortai 120 mm) |
| 23 | Mine!                    | Si             | Si               | Sulla stessa carta | Mine   |

Nota: le forze nord coreane sono principalmente nel foglio di pedine 4 e nella parte destra del foglio 5. Non condividono le pedine LAT con le forze NVA/VC.

