

Questo paragrafo vi illustra nel dettaglio (vi sono stati riferimenti ma non precisazioni nelle regole) ognuno dei Simboli che si trovano nella parte dei Tentativi di Azione delle carte di Azione. **Importante:** in tutti i casi sotto illustrati, pescate TUTTE le carte consentite per ogni tentativo di azione, indipendentemente da un iniziale successo. Ad esempio, se dovete pescare 4 carte per un'azione Tentativo di Cercare Riparo, e la prima pescata contiene la parola Copertura in alto, dovete continuare a pescare le altre 3 carte, anche se l'azione è già riuscita.

1. Parole in alto al centro della parte Tentativo di Azione della carta Azione

RALLY [RECUPERO]: Quando effettuate un'azione di Recupero [4.2.3] che ha indicazione "2(+/-)" per il Recupero" nella colonna Pesca della Tabella delle Azioni di Recupero, pescate 2 carte (modificate dal livello di esperienza dell'unità che tenta il recupero). Se una delle carte contiene la parola RALLY (recupero) in alto, l'azione di Recupero ha successo. Recuperate l'unità. Se non è presente tale parola su alcuna carta pescata, il tentativo fallisce e l'unità rimane nel suo stato di morale corrente.

COVER [COPERTURA]: Quando effettuate un'azione di Tentare di Trovare Riparo [5.1 e 5.2.3] pescate un numero di carte pari al numero di pesca per Copertura indicato in basso al centro nella carta di terreno. Se una qualsiasi delle carte contiene la parola COVER (copertura) in alto, l'azione ha successo. Ponete l'unità in Copertura. Se non è presente tale parola in alcuna delle carte pescate, il tentativo fallisce.

CONTATTO [CONTACT]: Quando valutate un segnalino di Contatto Potenziale [3.7.1.b], dovrete prima rimuovere il segnalino PC dalla carta, poi farete riferimento alla Tabella del Contatto Potenziale per determinare quante Carte Azione pescate. Pescate poi quel numero di carte. Se qualsiasi di queste contiene la parola CONTATTO in alto, avete ottenuto il contatto con il gruppo nemico. Controllate se dovete variare il Livello di Attività e procedete con il piazzamento del gruppo nemico [9.2]. Se non si ha tale parola, non si ha contatto nemico ma il segnalino PC viene comunque rimosso.



2. Icone nella parte centrale della Carta di Azione – sezione del Tentativo di Azione

Scoppio: quando effettuate un'azione di Richiesta di Fuoco, pescate il numero di carte specificate nelle Istruzioni della Missione per quell'unità che sta richiedendo il fuoco, con modifica data dall'esperienza dell'unità (ed una carta in più se il fuoco è pre-registrato [6.7.5]). Se qualsiasi carta pescata contiene l'icona di Scoppio, la Richiesta di Fuoco ha successo e ponete un segnalino di Fuoco in Arrivo sul bersaglio (e depennate una missione di fuoco nella

SIMBOLI DEI TENTATIVI DI AZIONE

Scheda di Missione). Se l'icona di Scoppio non è presente in alcuna carta pescata, il tentativo fallisce.

Missione di Fuoco di Battaglione. Notate che molte carte includono TRE icone di Scoppio. Queste rappresentano Missioni di Fuoco di Battaglione. Se pescate una di queste in un'azione di Richiesta di Fuoco, e le Istruzioni della Missione indicano che sono disponibili Missioni di Fuoco di Battaglione per la missione corrente, scegliete due carte confinanti con quella bersaglio e ponete segnalini di Fuoco in Arrivo su queste carte e su quella bersaglio originaria (notate che è l'unico caso nel quale un'unità nemica non avvistata può essere sotto un segnalino VOF).

Colpi Corti. Se una delle carte pescate in un'azione di Richiesta di Fuoco ha un'icona di Scoppio con la parola "SHORT" (corto) in essa, la missione è andata male. Per il fuoco di artiglieria, ponete il segnalino di fuoco in arrivo in una carta prima rispetto all'osservatore e lungo la sua Visuale, a meno che l'osservatore non richieda il fuoco sulla propria carta. In quest'ultimo caso, scegliete casualmente una carta confinante con quella bersaglio originaria e ponete lì il segnalino.



Mirino. Questa icona si usa se si usa per l'azione Tentativo di Avvistamento e per Tentativo di Concentrare il Fuoco.

Tentativo di Avvistamento: Quando effettuate un'azione di Tentativo di Avvistamento, controllate la Tabella dei Modificatori per il Tentativo di Avvistamento per determinare il numero di carte Azione da pescare (minimo una). Se una delle carte pescate contiene l'icona di Mirino, il tentativo di avvistamento ha successo e l'unità nemica è ora avvistata. Ponete le PDF e VOF secondo necessità.

Tentativo di Concentrare il Fuoco: Quando effettuate un'azione di Tentativo di Concentrare il Fuoco, pescate 2 carte (modificate dall'esperienza dell'unità che tenta di concentrare il fuoco). Se qualsiasi carta pescata contiene un'icona di Mirino, il tentativo ha successo. Ponete un segnalino di "Fuoco Concentrato -1" su un segnalino di copertura attaccato o su un'unità nemica a caso non sotto copertura nella carta attaccata.



Granata: Quando effettuate un Tentativo di Fare Attacco con Granate, pescate 2 carte (modificate dall'esperienza dell'unità). Se una delle carte pescate contiene l'icona di Granata, il tentativo ha successo. Ponete un segnalino di VOF Granate sull'unità attaccata o segnalino di copertura. Se non ha tale icona, l'attacco fallisce e si pone una VOF Granata

Mancata sulla CARTA (questo VOF influenza l'intera carta – sia le unità amiche che nemiche). Notate che se si effettua un tentativo di lanciare Granate (che abbia o meno successo) contro unità nemiche sulla stessa carta dell'attaccante, l'unità

bersaglio (tutte le unità bersaglio sotto copertura se il bersaglio era un segnalino di copertura) hanno un immediato tentativo gratuito di Fare un Attacco con Granate quale risposta.



Infiltrarsi: (non per le unità con H o A con freccia). Quando effettuate un'azione Tentativo di Infiltrarsi in una carta adiacente (ricordate che per farlo la carta di origine o quella di destinazione devono contenere un

segnalino VOF) pescate 2 carte di azione (possibile modifica per l'esperienza dell'unità che tenta l'infiltrazione). Se è un tentativo di infiltrazione di plotone, pescate carte per ciascuna unità del plotone separatamente. Se qualsiasi carta pescata contiene l'icona di Infiltrazione, questa ha successo. Ponete l'unità che si infiltra nella carta di terreno di destinazione, ma non indicatela con un segnalino di Esposto (può anche entrare in un segnalino di copertura vuoto o occupato da unità amiche sulla nuova carta). Se nessuna delle carte pescate contiene tale icona, il tentativo fallisce. Ponete l'unità nella carta di destinazione (sotto copertura se disponibile) ed indicatela con un segnalino di Esposto.



Inceppamento (Jam): Se un Gruppo Armi da un livello di forza (armato di mitragliatrice, bazooka, lanciarazzi, cannone senza rinculo, ecc.) pesca una carta con il simbolo di Inceppamento quando tenta un attacco con Granate o un'azione di Fuoco Concentrato,

quel Gruppo subisce un guasto serio all'arma. Girate il Gruppo dalla parte Gruppo di Fuoco per il resto della missione [Nota: un risultato di Inceppamento annulla qualsiasi pesca positiva di carte che quel gruppo ottiene nello stesso tentativo di azione di Attacco con Granate o Fuoco Concentrato]

3. Icone nella parte bassa della Carta di Azione – sezione del Tentativo di Azione



AT #: Numero anticarro. Sommate questo numero al modificatore AT per ottenere la soma finale nel corso del combattimento anticarro. La somma viene poi usata sulla Tabella Anticarro per determinare il

risultato finale del combattimento.



HQ: Nel corso della Fase degli Eventi da HQ Superiore amica e nel Segmento di Eventi da HQ Superiore nemico di ogni turno eccetto il primo, pescate una carta per determinare se vi è nuova attività di HQ superiore in questo turno. Se la carta pescata contiene il simbolo di HQ, avviene un Evento di HQ Superiore.

Pescate un'altra carta di azione, controllando la parte dei numeri casuali in basso, e fate riferimento alla Tabella degli Eventi da HQ Superiore Amico o Nemico (a seconda della fase nella quale accade l'evento) nelle istruzioni della missione per risolvere l'evento.

TABELLA DELLE ARMI DEI VEICOLI ED ANTI-TANK

Veicolo o arma	Range				Valore Difensivo	Livelli di equipaggio	Può muovere?	Movimento e Fuoco	Sparo Rapido	Tipo di obiettivo	VOF	Capacità di Trasporto
	P	C	L	V								
Carro armato leggero M5 37mm (WWII)	-2	-1	+1	+2	-2	1	Si	+2	No	V	G!	2
Carro armato M4 Sherman 75mm (WWII)	-3	+0	+1	+2	+0	2	Si	+2	Si	V	H	4
Carro armato M10 TD 76mm (WWII)	-5	-3	-1	+0	-2	2	Si	+2	Si	V	H	4
Bazooka 2.36" (WWII)	-2	-1	NA	NA	NA	1	Si	No	No	I	G!	NA
Cannone anticarro IG 75mm (WWII)	-3	-1	+1	+3	NA	1	No	No	No	I	H	NA
Cannone anticarro PAK 75mm (WWII)	-4	-3	-1	+0	NA	1	No	No	Si	I	H	NA
Cannone contraerei FLAK 88mm (WWII)	-6	-5	-3	-2	NA	2	No	No	Si	I	H	NA
Bazooka Panzerfaust (WWII)	-3	NA	NA	NA	NA	1	Si	No	No	I	G!	NA
Lanciarazzi Panzerschreck (WWII)	-4	-2	NA	NA	NA	1	Si	No	No	I	G!	NA
Carro armato M4 Sherman 76mm (Korea)	-5	-3	-1	+0	+0	2	Si	+2	Si	V	H	4
Carro armato M26 Pershing 90mm (Korea)	-6	-5	-3	-2	+2	2	Si	+3	Si	V	H	4
Bazooka 3.5" (Korea)	-3	-2	NA	NA	NA	1	Si	No	No	I	G!	NA
Fucile anticarro M18 57mm RCL (Korea)	-3	-3	-2	+0	NA	1	Si	No	No	I	G!	NA
Fucile anticarro M20 75mm RCL (Korea)	-4	-3	-2	+0	NA	1	Si	No	No	I	H	NA
Carro Armato T 34/85 (Korea)	-5	-3	-1	+0	+1	2	Si	+3	Si	V	H	4
Artiglieria semovente SU 76M (Korea)	-4	-3	-1	+0	+0	2	Si	No	Si	V	H	4
Carro armato M48 Patton 90mm (Vietnam)	-6	-5	-3	-2	+2	2	Si	+2	Si	V	H	4
Lancigranate RPG 2 / B40 (Vietnam)	-2	-1	NA	NA	NA	1	Si	No	No	I	G!	NA
Fucile anticarro Type 36 57mm RCL (Vietnam)	-3	-3	-2	+0	NA	1	Si	No	No	I	G!	NA
Fucile anticarro Type 56 75mm RCL (Vietnam)	-4	-3	-2	+0	NA	1	Si	No	No	I	H	NA
Elicottero UH-1 Slick (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+0	1	Si	+0	No	H	S	3
Elicottero UH-1M Gunship (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+2	1	Si	+0	Si	H	H	NA
Elicottero da trasporto CH-47 (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	-2	1	Si	+0	No	H	S	12
Aereo da osservazione O2 FAC (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+4	1	Si	+0	No	H	WP	NA
Cannoniera volante AC47 Spooky (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	NA	2	Si	+0	No	H	H	NA
Jeep (Tutti gli scenari)	NA	NA	NA	NA	-2	0	Si	No	No	V	NA	2
Camion (Tutti)	NA	NA	NA	NA	-2	1	Si	No	No	V	NA	10
Mitragliatrice .50 Cal / 12.7 mm HMG (Tutti)	+0	+0	+1	+2	NA	1	Si	No	No	I	H	NA



GMT Games, LLC
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

P = Bruciapelo (stessa carta)
C = Vicino (carta adiacente)
L = Lontano (seconda carta)
V = Molto lontano (terza carta)