

CAMPI DI FUOCO

REGOLE DELLA SERIE, 3^a EDIZIONE



GMT 

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

CONTENUTI

1.0 Introduzione 1.1 Concetti 1.2 Componenti 2.0 Preparazione di una Missione 2.1 Scegliere una Campagna ed una Missione 2.2 Determinare la Configurazione della Mappa 2.3 Organizzazione della Vostra Compagnia 2.4 Punti di Riferimento Tattici 2.5 Aree di Sosta 2.6 Pattuglie di Combattimento 2.7 Pianificazione dell'Assalto Aereo/Anfibio 2.8 Comprendere il Mazza Carte Azione 2.9 Iniziare il Gioco 3.0 Sequenza di Gioco Dettagliata 3.1 Fase degli Eventi da HQ Amico Superiore 3.2 Missioni Difensive: Fase di Attività Nemica 3.3 Fase di Comando Amica 3.4 Missioni Offensive & Pattuglie da Combattimento: Fase di Attività Nemica 3.5 Fase Comune di Cattura & Ritirata 3.6 Fase di Combattimento AT & Movimento dei Veicoli 3.7 Fase Comune di Combattimento 3.8 Fase di "Pulizia" 3.9 Ritentare 4.0 Comando & Controllo 4.1 Comandi 4.2 Azioni 4.3 Comunicazione 4.4 Pirotecnici 5.0 Movimento, LOS & Terreno 5.1 Movimento 5.2 Terreno 5.3 Copertura 5.4 Fumo e LOS Bloccata 6.0 Combattimento 6.1 Ingaggiare/Aprire il Fuoco 6.2 Segnalini Volume di Fuoco (VOF) 6.3 Segnalini Direzione Primaria di Fuoco (PDF) 6.4 Risoluzione del Combattimento & Effetti 6.5 Recupero & Ricostituzione 7.0 Armi e Supporto di Fuoco 7.1 Armi Leggere 7.2 Mitragliatrici 7.3 Gruppi Mortai e Sezioni Mortai 7.4 Lanciarazzi / Cannoni Senza Rinculo 7.5 Bombe a Mano 7.6 Bombe da Fucile 7.7 Lanciagranate (Vietnam e in seguito) 7.8 Veicoli Corazzati da Combattimento / Carri Armati 7.9 Mine e Claymore 7.10 Attacco di Granate 7.11 Attacchi di Fuoco Concentrati 7.12 Inceppamento 7.13 Attacchi con Cariche da Demolizione 7.14 Attacchi con Lanciafiamme 7.15 Cecchini 7.16 Missioni di Fuoco Indiretto 7.17 Fumo WP & Gas CS 7.18 Munizioni 8.0 Il Nemico 8.1 Contatto col Nemico 8.2 Segnalini Contatto Potenziale (PC)	8.3 Determinazione del Tipo di Contatto Nemico 8.4 Locazione del Contatto Nemico 8.5 Avvistare il Nemico 8.6 Comportamento del Nemico 8.7 Mine e Trappole Esplosive del Nemico 8.8 Cecchini Nemici 8.9 Comandanti Nemici 8.10 Osservatori di Fuoco Indiretto Nemici 8.11 Munizioni del Nemico 8.12 Movimento e Combattimento AT dei Veicoli Nemici 8.13 Fanatismo del Nemico 8.14 Attacchi Ondata Umana del Nemico 8.15 Prigionieri 9.0 Visibilità 9.1 Effetti della Visibilità Limitata 9.2 Illuminazione 9.3 Strumenti per l'Osservazione Notturna 10.0 Movimento dei Veicoli e Combattimento AT 10.1 Comandi 10.2 Trasporto 10.3 Fuoco dei Veicoli e VOF 10.4 Attivazione dei Veicoli, delle Unità con Capacità AT e Cannoni AT 10.5 Azioni dei Veicoli 10.6 Risoluzione del Combattimento AT 10.7 Risultati del Combattimento AT 10.8 Regole Speciali sui Veicoli 11.0 Trasporto & Pianificazione dell'Assalto 11.1 Elicotteri da Trasporto 11.2 Assalto da Elicotteri 11.3 Assalto Anfibio 12.0 Giocare una Campagna 12.1 Ottenere Esperienza Durante una Missione 12.2 Sequenza tra Missioni 12.3 Uso dei Punti Esperienza 12.4 Rimpiazzi 12.5 Altre Perdite 12.6 Livelli di Esperienza Multi-Livello delle Unità 12.7 Abilità 12.8 Vincere una Campagna 12.0 La Guerra Urbana 12.1 Carte di Terreno Urbano 12.2 Movimento & Combattimento nell'Area Edificata di una Carta Terreno Urbano 12.3 Edifici a più Piani & Tetti 12.4 Complesso 12.5 Barricate 12.6 Fare Breccia 12.7 Edifici Uniti 12.8 Limiti di Raggruppamento nell'Area 12.9 Movimento Entro la Carta 12.10 Visuale (LOS) Urbana 12.11 Granate & Pirotecnici in Terreno Urbano 13.0 Guerra Urbana 13.1 Carte Terreno Urbano 13.2 Carte Movimento in Terreno Urbano 13.3 Edifici a più Piani & Tetti 13.4 Complessi 13.5 Barricate 13.6 Breccie 13.7 Edifici Adiacenti 13.8 Combattimento Urbano 13.9 Bombe a Mano & Pirotecnici in Terreno Urbano
--	--

1. INTRODUZIONE

Campi di Fuoco è un gioco in solitario che vi dà l'opportunità di comandare una compagnia di fanteria in tre diversi conflitti. Questo significa che prendete tutte le decisioni per le vostre unità. Non vi sono dadi nel gioco, si usano invece mazzi di carte per generare il campo di battaglia, risolvere i combattimenti, ottenere possibili risultati dalle vostre decisioni, e controllare l'apparizione ed attività del nemico. Questo regolamento comprende le regole base e deve essere usato per tutti i volumi, mentre ogni volume contiene missioni uniche, pedine e regole specifiche per le campagne trattate. In questa terza edizione, sono stati apportati pochi cambiamenti alle regole base rispetto alle edizioni precedenti, al fine di chiarire ed amplificare varie situazioni senza cambiare le regole base.

Campi di Fuoco è un gioco complesso senza essere un sistema di gioco complesso. I componenti base (movimento, combattimento, ordini, comunicazioni, ecc) sono molto semplici.

Dovrete costantemente fare scelte difficili a causa della scarsità di risorse necessarie. Saranno queste scelte – le vostre scelte – a determinare il successo della vostra missione. Pertanto, la complessità risiede nelle interazioni create dalle vostre scelte, non nei meccanismi di gioco. Il gioco è una buona rappresentazione della guerra a livello aziendale e scoprirete che le tattiche della vita reale vi daranno buoni risultati. Vi invitiamo a familiarizzare con la terminologia e le note storiche fornite durante il gioco: vi aiuteranno a capire cosa sta succedendo.

STOP! Se non avete familiarità con *Campi di Fuoco* o avete bisogno di un ripasso delle regole, trovate i Manuali da Campo e seguite gli esercizi ivi inclusi, pensati per insegnarvi i concetti e le regole del gioco. Questo regolamento è da intendersi come riferimento e non è strutturato in modo da insegnare il gioco.

Il vostro ruolo nel gioco è quello di comandante di compagnia. Il vostro comando comprende un certo numero di plotoni, composti ciascuno da squadre di fucilieri, più gruppi armi di supporto.

Il personale della compagnia e il supporto di fuoco fuori mappa ti assisteranno nel tentativo di guidare con successo la vostra compagnia attraverso una campagna composta da diverse missioni. Prima di ogni missione, dovrai formulare un piano d'azione e allocare le tue risorse limitate. Durante la missione, impartirai ordini alle tue unità e sceglierai le tattiche per raggiungere il tuo obiettivo. I tuoi ordini determineranno la vittoria o la sconfitta della missione. Dopo la missione, aumenterai i tuoi Livelli di Esperienza e incorporerai i rimpiazzi per le tue perdite in preparazione della missione successiva.

1.1 Concetti

Usate quanto segue per giocare: due mazzi di carte (uno di Terreni ed uno di Azioni), pedine rappresentanti gli elementi della compagnia e le unità nemiche, e vari segnalini. Il mazzo dei Terreni forma una mappa sulla quale giocate una missione. Il mazzo di Azioni si usa per vari meccanismi di gioco, dal comando e controllo al combattimento e varie altre attività.

1.1.1 La Scala del Gioco

a. Scala del Terreno

La scala del terreno è astratta. Ogni Carta Terreno rappresenta un'area geografica dove i comandanti di Compagnia possono esercitare la funzione di comando e controllo sulle loro unità a voce e mediante segnali manuali. La dimensione di quest'area dipende dal terreno, che va da 10-20 metri in terreno difficile a 40-100+ metri in terreno aperto. Pertanto anche il Raggio e la Visuale sono astratti.

b. Scala del Tempo

Il tempo di un turno è astratto, va da circa 5 a 30 minuti. Le missioni durano un numero variabile di turni, normalmente 10, ma alcune possono avere più o meno turni a seconda della situazione storica. Il limite di turno comprende l'effetto cumulativo dell'affaticamento e dell'uso delle munizioni per le armi leggere.

c. Scala delle Unità

Le unità di fanteria hanno tra 1 e 4 livelli di forza, ognuno rappresenta da 2 a 4 uomini, a seconda della qualità dell'unità. Le unità da 2 a 4 livelli di forza sono dette squadre, quelle con un singolo livello o due sono gruppi. Un'unità veicolo o aereo rappresenta un singolo mezzo.

1.1.2. Campagne

Al momento della pubblicazione, *Fields of Fire* copre otto campagne che abbracciano la Seconda Guerra Mondiale, la Guerra di Corea e la Guerra del Vietnam. La scelta della campagna determina quali unità ed equipaggiamento sono disponibili e quali missioni devono essere completate. Le istruzioni della campagna corrispondenti nei Libri delle Missioni descrivono dettagliatamente le forze e gli equipaggiamenti alleati, nonché le forze nemiche che si possono incontrare. Giocare una campagna offre un'esperienza più ampia nel bilanciare il completamento della missione con il mantenimento di forze sufficienti per la missione successiva.

1.1.3. Missioni

Ogni campagna ha molte missioni che possono essere giocate da sole o in serie entro la campagna. Le Istruzioni della Missione forniscono le regole e tabelle specifiche per ciascuna missione. Il giocare una missione comprende due parti distinte: la preparazione e l'implementazione. La preparazione comprende il piazzamento e pianificazione della missione.

L'implementazione è la parte di movimento ed azione e viene giocata in una serie di turni divisi in una sequenza di fasi. Mentre giocate un turno i vostri elementi di comando ricevono Comandi, che a loro volta scambiano con Azioni. Questo processo di ottenere Comandi usandoli come Azioni è il cuore del gioco. Le forze nemiche entrano in gioco automaticamente come indicato dalle regole e dalle tabelle della missione, e i Controlli di Attività ne guidano le azioni. La sequenza di gioco differisce leggermente a seconda se stiate attaccando o difendendo.

1.2 Componenti

Vi sono molti tipi di componenti che si usano nel gioco. Questo paragrafo dà l'orientamento e locazione delle informazioni sui componenti, quello seguente spiega come funzionano assieme.



1.2.1. Le Carte Terreno

Ogni campagna ha uno specifico Mazza Terreno che rappresenta il terreno tipico di quell'area. Durante il gioco, si dispongono casualmente le carte Terreno in una griglia di righe e colonne, a faccia in su o a faccia in giù, come indicato per ogni missione, per creare la mappa su cui si svolge la partita. Le regole sull'uso delle carte Terreno (come muoversi tra di esse, Linee di Vista e limiti di raggruppamento) sono spiegate in dettaglio nella sezione 5. Regole aggiuntive per i mazzi Terreno Urbano sono trattate nella sezione 13.

1.2.2 Le Carte Azione

Le Carte Azione sono usate in tutte le campagne. Hanno la stessa funzione delle tabelle e dei dadi in molti wargame "tradizionali".



Le Carte Azione sono spiegate nel dettaglio nella sezione 2.

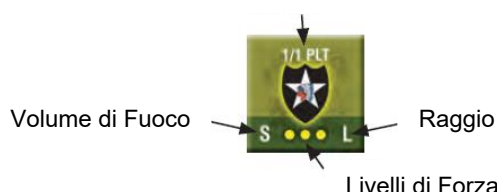
1.2.3. Unità

Qualsiasi unità non-veicolare è un'unità di fanteria ed ha un codice di identificazione, un simbolo di unità, forse un valore di Volume di Fuoco (VOF) (6.2.2), un numero di Livelli di Forza, infine un Valore di Raggio.

A. Squadre

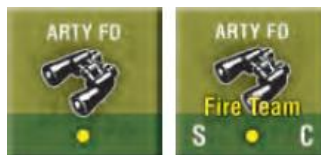
Una squadra è un'unità di due o più Livelli di Forza ed è la principale unità di fanteria di combattimento e manovra nel gioco. Le squadre di quattro livelli di forza sono rappresentate da due pedine: 4 livelli / 3 livelli e 3 / 2 livelli.

Identificazione dell'unità



B. Quartieri Generali (HQ)

Queste sono unità di un livello di forza che funzionano come elementi di comando della Compagnia. Il lato frontale di un Quartier Generale è il lato comando, utilizzato quando l'unità comanda a se stessa e ad altre unità di eseguire azioni. Questo lato non ha valori di VOF o di Raggio. I Quartieri Generali hanno anche un lato denominato Gruppo di Fuoco sul retro, con valori di VOF e di Raggio. Questo lato si usa quando l'unità ingaggia direttamente il combattimento, sia tramite un'azione (4.2.3j) sia a seguito di un COLPO in combattimento (6.4.3).



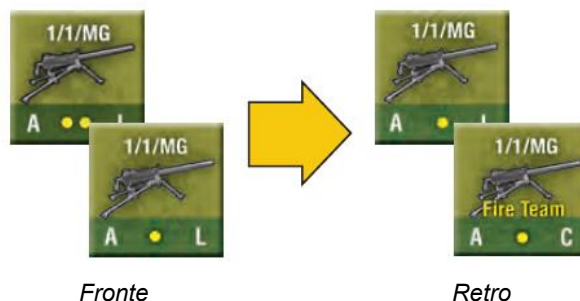
C. Osservatori Avanzati (FO)/Osservatori

Sono unità di un Livello di forza il cui fine è di chiamare le Missioni di Fuoco indiretto da mortai o artiglieria, o per controllare il supporto aereo ravvicinato. Non hanno VOF o Raggio indicato sul fronte, che è il lato dell'osservatore. Il retro è il lato del Gruppo di Fuoco che ha VOF e Valori di Raggio. Questo lato si usa quando l'unità ingaggia direttamente il combattimento, sia tramite un'azione (4.2.3j) sia a seguito di un COLPO in combattimento (6.4.3).



D. Gruppi Armi Pesanti

Queste sono unità di uno o due livelli di forza che rappresentano i serventi che operano specifiche armi pesanti come mitragliatrici, lanciarazzi, mortai e cannoni senza rinculo. I Gruppi Armi Pesanti di un livello di forza hanno la scritta Gruppo di Fuoco (*Fire Team*) sul retro della pedina. I Gruppi Armi Pesanti di due livelli di forza sono rappresentati da due pedine: 2 livelli/1 livello ed 1 livello/scritta Gruppo di Fuoco.



E. Veicoli / Aerei

Ognuna di queste unità rappresenta un singolo veicolo o aereo. Le informazioni aggiuntive per queste unità che non rientrano per questioni di spazio entro la pedina, come la dimensione dell'equipaggio ed i valori di Combattimento AT, sono indicate nella Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro.



F. Gruppi di Azione Limitata (LAT)

Queste unità sono di un livello di forza ed hanno indicazione di Gruppi di Assalto, Fuoco, Con Feriti e Paralizzati. Si creano nel corso del gioco mediante il combattimento o il comando ed ognuno ha le proprie limitazioni (4.2.5). Alcuni Gruppi di Fuoco sono collegate a un'unità specifica (Gruppi di Fuoco "con nome"). Di solito, queste si trovano sul retro dell'unità "Buon Ordine".



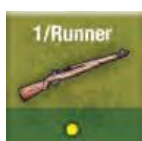
G. Perdite

Queste pedine rappresentano da uno a tre livelli di forza di soldati uccisi o feriti in modo tale da essere fuori combattimento. Questi livelli non hanno alcuna capacità. Esistono per essere potenzialmente evacuati o catturati. Non contano per i limiti di capacità di carte o copertura.



H. Staff di Compagnia (Staff CO)

Si tratta di unità mono-livello che assistono il Quartier Generale (HQ) della Compagnia o il Quartier Generale (HQ) Superiore. Differiscono a seconda della nazionalità, dell'epoca e dell'organizzazione militare.



I. Staffette

Si tratta di unità di un livello di forza senza valori sul lato anteriore (Buon Ordine) e con indicazione Gruppo di Fuoco sul retro. Permettono al Quartier Generale della Compagnia di comunicare con il Quartier Generale di Plotone quando non è disponibile una rete radio o telefonica (4.3.2).



J. Comando Superiore

Occasionalmente, i vostri superiori potrebbero comparire in missione. Al livello di Quartier Generale Superiore, potreste trovare unità come il Comandante di Reggimento/Brigata o il Comandante di Battaglione.

Nota: i segnalini unità potrebbero contenere simboli aggiuntivi non menzionati qui. Questi indicano regole specifiche della campagna e saranno trattati nei Libri delle Missioni.

1.2.4. Segnalini

Il gioco usa vari segnalini informativi per ridurre la registrazione scritta e le informazioni da tenere a memoria.



A. Combattimento (VOF, PDF, Fuoco Concentrato, Fuoco Incrociato, ecc.)

Usateli per aiutarvi a determinare chi è sotto il fuoco ed il Modificatore Netto del Combattimento (NCM) contro di essi quando si risolve il combattimento (6.2, 6.3 e 6.4).



B. Esposto / Inchiodato

Usate la parte frontale di questi per indicare le unità Esposte nel corso del movimento (5.1). Usate il retro per le unità che sono Inchiodate nel corso del combattimento (6.4). Le due parti hanno un modificatore che fa parte del Modificatore di Combattimento Netto (NCM) per qualsiasi unità così indicata.



C. Controllo Tattico

Questi segnalini rappresentano i controlli grafici che i comandanti pongono sulle loro mappe per aiutare il controllo del fuoco e della manovra (2.4.1).



D. Copertura

Vi sono quattro tipi base di segnalini di Copertura: base, urbana, caverne e fortificazione campale (come bunker, fortini, trincee e buche). Queste rappresentano "aree" specifiche entro una carta Terreno che danno maggiore protezione (5.2.3).



E. Munizioni

Si tiene conto delle Munizioni solamente per alcuni tipi di armi (7.18). La registrazione può essere effettuata sulla Scheda della Missione o con segnalini di munizioni. Le munizioni usano un tipo di pedina che può essere posta sotto l'arma presente in gioco. Il numero nella parte alta della pedina indica il numero di punti munizioni.



J. Equipaggiamento

Queste pedine rappresentano vari tipi di equipaggiamento come radio, telefoni, linee telefoniche, o congegni pirotecnici. Normalmente sono tenuti nella Tabella di Comando per indicarne l'assegnazione e ridurre il numero di pedine sulla mappa.



F. Contatto Potenziale / Attività Corrente

I segnalini di Contatto Potenziale (PC) e Attività Corrente funzionano assieme per regolare come appare il nemico nel corso di una missione (8.1).



G. Tempo / Visibilità

I segnalini Visibilità si usano per ricordare al giocatore come le condizioni di visibilità correnti influiscano sul Modificatore Netto del Combattimento (NCM) (9.0).

1.2.5. Aiuti & Informazioni sulla Campagna

A. Scheda di Missione

Una Scheda di Missione viene usata durante una missione per registrare le informazioni seguenti:

- Organizzazione della Compagnia, inclusa l'assegnazione delle unità a o da HQ diversi (2.3).
- Livelli di Esperienza delle Unità.
- Munizioni e Missioni di Fuoco disponibili ed usate (quando non si usano i segnalini sulla mappa).
- Azioni pre-designate per i segnali pirotecnici (4.4.1).
- Unità o Livelli non impiegati nella missione o rimossi a causa di eventi.

B. Tabelle di Aiuto al Gioco

Vi sono tabelle tradotte dopo il regolamento che sono necessarie al gioco.

C. Display di Comando

E' una tabella con caselle numerate per contenere equipaggiamento, prigionieri e perdite, e tracciati numerati che servono per registrare il turno, la Fase corrente, i Comandi disponibili/conservati per l'HQ/Staff. Ogni unità HQ/Staff ha due un segnalino Comando che viene posto sul tracciato numerato per indicare quanti Comandi sono disponibili.

D. Scheda di Controllo degli Elicotteri

Una scheda con caselle da usare nelle campagne che comprendono elicotteri da trasporto (11.1).

E. Foglio Pianificazione dell'Assalto

Aiuti al gioco che si usano in specifiche missioni per creare assalti pianificati come descritto nella sezione 11.

F. Fascicolo delle Missioni

Questi Fascicoli delle Missioni contengono parte o tutte le informazioni seguenti:

- Una parte introduttiva che spiega le regole specifiche della campagna.
- Dettaglio sull'organizzazione della vostra compagnia, l'equipaggiamento disponibile, e dettagli sulle forze nemiche che potreste incontrare.
- Istruzioni sulla missione, che dettagliano tutte le informazioni necessarie per piazzare e giocare ciascuna delle missioni nella campagna nonché le Assegnazioni disponibili per ciascuna missione.
- L'informazione storica per ciascuna campagna.

1.2.6. Glossario

Adiacente: Essere su una carta accanto ad una data carta significa essere Adiacente a quella carta. Incluso le diagonali, vi sono otto possibili carte adiacenti ad una qualsiasi data carta. Le carte adiacenti sono a Raggio Corto (vedere Raggio).

Area di Operazioni (AO): La AO è il terreno su cui opera la compagnia, definita da confini fissi a sinistra e a destra e da un Limite di Avanzata (2.4). la compagnia non deve abbandonare la propria AO, altrimenti interferirebbe con i piani delle compagnie adiacenti e aumenterebbe il rischio di diventare vittima di fuoco amico.

Aree di Riunione: Aree fuori mappa che sono un'astrazione di aree non direttamente coinvolte nel combattimento. Le unità muovono a e dalle Aree di Riunione nel corso di una missione. Queste aree non sono mai coinvolte direttamente nel combattimento.

Assegnazioni: Sono unità combattenti aggiuntive indicate nelle istruzioni per ogni missione, che sono disponibili per quella missione. Assegnate ogni tale unità ad un HQ specifico nella Scheda di Missione prima dell'inizio della missione (2.3.2).

(con) Capacità Anticarro: Un'unità (veicolo o fanteria) che ha un numero in almeno uno delle quattro colonne del Raggio sulla Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro. Notate che tutto il fuoco effettuato contro i veicoli, a terra o in aria, è detto "Fuoco AT (anticarro)": il bersaglio non deve necessariamente essere un "carro" (10.0).

Attacco con Granate: Termine generico utilizzato per descrivere il tentativo di effettuare non solo attacchi con bombe a mano, ma anche attacchi a distanza con lanciarazzi, mortai, Cannoni senza Rinculo (RCL) e così via (7.10).

Carte Occupate, Non Occupate, Libere e Sicure:

- Una carta Terreno Non Occupata è una carta senza unità nemiche o segnalini PC.
- Una carta terreno Occupata è una carta con almeno un'unità amica sulla carta (indipendentemente dalla presenza di segnalini PC). A seconda delle unità presenti, la carta può essere amica occupata, occupata dal nemico o occupata da entrambi (cioè con unità di entrambe le parti).
- Una carta è Libera se è una che ha iniziato la missione con un segnalino PC (o un segnalino PC programmato nel caso di missioni Difensive) ed è stata liberata sia da segnalini che da unità nemiche.
- Una carta Sicura è una carta "Libera" che è anche amica occupata.

Nota: Ignorate i segnalini Perdite o VOF su una carta quando si determina se la carta è Non Occupata o Libera.

Carta Occupata: Vedere Carta Non Occupata, Libera, e Sicura.

Carta Ripulita: Vedere Carta Non Occupata, Libera, e Sicura.

Carta Sicura: Vedere Carta Non Occupata, Libera, e Sicura.

Catena di Comando: Le unità militari hanno strutture rigide che consentono loro di operare nel caos del combattimento. Le unità possono ricevere ordini di azione solo dal loro Quartier Generale (HQ) o da un HQ superiore nella catena. Allo stesso modo, ogni HQ può impartire ordini solo a se stesso, alle sue unità subordinate o ai HQ subordinati inferiori nella catena (4.1).

Comandi ed Azioni: Gli HQ esercitano il comando e controllo mediante l'uso di Comandi. Più Comandi sono a disposizione dell'HQ, maggiore è la sua capacità di dirigere le proprie unità nel raggiungimento dei loro obiettivi. Gli HQ spendono Comandi, ordinando alle unità di effettuare varie azioni quali muovere, sparare e recuperare (vedere la sezione 4 per le regole complete sui Comandi & Azioni).

Conversione: Convertire un'unità significa cambiare le sue capacità. Convertite livelli di forza, gruppi e Gruppi Azione Limitata (LAT) in vari LAT nel corso di una missione quale risultato degli effetti del combattimento, degli ordini, degli eventi HQ o altre circostanze (come assegnare un livello di forza per fare da guardia a prigionieri secondo 8.15).



Risultato del Combattimento: Convertire un livello di forza in un Gruppo di Fuoco

Direzione di Fuoco Primaria (PDF): Un segnalino che indica la direzione del segnalino VOF di una data unità. Un segnalino PDF non viene posto quando ingaggiate un'unità nemica sulla vostra stessa carta (Raggio Ravvicinata). Osservare per le Missioni di Fuoco non pone segnalini PDF (6.3).

Equipaggiamento: Un Equipaggiamento è un sistema che migliora il comando e controllo o la visibilità. Gli equipaggiamenti includono gli artifici pirotecnici (granate fumogene e illuminanti, 4.4), radio (4.3.5) e telefoni (4.3.4). Poneteli nelle caselle appropriate del Display di Comando sino a quando non si usano. Possono anche essere posti sotto le unità cui sono assegnate, in gioco.

Fumo: Esistono diversi tipi di dispositivi pirotecnici che fanno fumo; quelli comunemente presenti in queste missioni sono l'Esacoloroetano (HC), il Fosforo Bianco (WP) e il Fumo Colorato (4.4.3).

Gruppo: Vi sono vari tipi di Gruppi che si usano nel gioco che rappresentano qualsiasi cosa da una coppia di soldati, ad una parte di una squadra per risultati del combattimento, o un gruppo di supporto di maggiori dimensioni. Sono solitamente unità di un livello di forza con la scritta Gruppo di Fuoco sul retro.

- **Gruppo Comando:** tutti gli HQ, Staff e staffette.
- **Gruppo Armi:** Un'unità di un livello di forza o die due livelli di forza composto da una particolare arma, suoi serventi, e portatori di munizioni. I gruppi armi di due livelli di forza sono di due pedine con un lato Gruppo di Fuoco sul retro di una delle pedine.
- **Gruppo FO** – Un'unità osservatore avanzato che dà il supporto di fuoco da unità fuori mappa come artiglieria, mortai ed aerei.
- **Gruppo di Azione Limitata (LAT)** – Un'unità creata da Comandi o quale risultato del combattimento nel corso della Fase degli Effetti del Combattimento. Come suggerisce il nome, hanno limitazione alle loro capacità (4.2.5). Un LAT è un'abbreviazione che fa riferimento a quattro tipi di LAT
 - Gruppi Assalto
 - Gruppi di Fuoco
 - Gruppo Con Feriti
 - Gruppo Paralizzato

HQ (Quartier Generale): Un Quartier Generale. Nel gioco sono presenti il HQ della Compagnia (Quartier Generale del Comandante) e il HQ del Plotone Fucilieri (Quartier Generale del PLT). Potresti anche imbatterti nel HQ del Battaglione (HQ BN) e in vari Quartier Generali di supporto. Ogni Quartier Generale è composto da un numero limitato di personale: operatori radio, corrieri e altro personale. Come Comandante di Compagnia, fai parte del HQ del Comandante.

Illuminato: Una carta di Terreno illuminata da dispositivi illuminanti (9.2).

Ingaggiato: Un'unità che proietta un VOF. Un'unità diviene ingaggiata quando Apre il Fuoco (6.1).

LAT (Gruppo Azione Limitata): Vedere Gruppo.

Livelli (di forza): Un Livello è la misura comune della dimensione delle unità nel gioco. Le unità hanno da 1 a 4 Livelli, ognuno rappresenta da 2 a 4 uomini. Le unità con 2 o più livelli possono dividersi in più unità nel corso del gioco, volontariamente o quale risultato del combattimento. Dal momento che queste unità hanno varie armi, vi è un diagramma in fondo al regolamento che indica come le unità si dividono.

Livello Corrente di Attività: Una indicazione della intensità relativa della situazione durante una missione. Il Livello Corrente di Attività influenza la capacità di comando, nonché controlla il rateo al quale le forze nemiche entrano in gioco. Vi sono quattro livelli: Nessun Contatto, Contatto, Ingaggiato e Pesantemente Ingaggiato (8.1).

- **Nessun Contatto:** non vi sono segnalini VOF o PDF sulla mappa (incluse le mine non attivate e i segnalini Sospeso) e non è stata Avvistata alcuna unità nemica.
- **Contatto:** una carta occupata da unità amiche o dal nemico è sotto segnalino VOF, o vi è almeno un'unità nemica Avvistata sulla mappa.
- **Ingaggiato:** Due o più carte occupate (possono includere carte occupate da unità amiche o nemiche) sono sotto segnalini VOF.
- **Pesantemente Ingaggiato:** Due o più carte occupate sono sotto segnalini VOF, ed almeno una carta ha sia unità amiche che nemiche in essa.

Livello di Esperienza: L'esperienza di un'unità determina la sua possibilità di completare con successo le azioni. Le unità Esperte hanno maggiori probabilità di completare le azioni. Tutte le unità di fanteria hanno un Livello di Esperienza che può essere Inesperta, di Linea o Veterana. Le unità iniziano una campagna al Livello di Esperienza indicato nella descrizione della Campagna. Nel corso di una missione la Compagnia riceve Punti Esperienza, che possono essere usati per aumentare il Livello di Esperienza delle unità sopravvissute per la missione successiva (12.3).

LOS: Visuale. Le carte che sono visibili ad un'unità per l'avvistamento, mira e controlli attività nemica. La LOS si estende sino a Raggio Molto Lungo ma può essere bloccata dal terreno, dalla visibilità e dal fumo (5.2.1).

Modificatore di Combattimento Netto (NCM): Questo è il valore utilizzato per determinare se un'unità è stata Colpita o Inchiodata dal fuoco. Viene calcolato per ciascuna unità applicando tutti i modificatori sulla carta Terreno, come copertura, fuoco incrociato, fuoco concentrato sull'unità o sul suo segnalino copertura, penalità di raggruppamento, ecc., al valore del VOF più forte che sta attualmente influenzando l'unità (6.4).

Raggio: Distanza da un'unità al suo bersaglio. Vi sono quattro raggi:

- Ravvicinato (P) – Stessa carta
- Vicino (C) – Carta adiacente
- Lungo (L) – A due carte di distanza
- Molto Lungo (V) – A tre carte di distanza

Ricostituire: Ricostituire significa:

- promuovere sul campo un livello di forza di un'unità in Buon Ordine per rimpiazzare il HQ di CO o un HQ di Plotone che era stato Rimosso dal gioco (6.5.2);
- per riportare in gioco una squadra nel corso di una missione riformandola da 2 o 4 gruppi (4.2.3j).
- riformare squadre, gruppi, HQ e Staff da livelli tra missioni (12.2) o tentativi di missione (3.9).

Rimosso dal gioco. Rimuovere dalla mappa qualsiasi unità sostituita da pedine LAT generiche, come un'unità senza lato con scritta Gruppo di Fuoco che diviene un Gruppo di Fuoco o Gruppo di Assalto, o qualsiasi unità il suo livello finale viene convertito in Gruppo Con Feriti, Gruppo Paralizzato, o Perdita. Un'unità amica rimossa in questo modo può tornare solo per Ricostituzione (6.5.2). Le unità nemiche tornano tra le pedine disponibili.

Supporto di Fuoco: Le unità fuori mappa che sparano, come l'artiglieria campale, i mortai, ecc. che sono disponibili per dare maggiore volume di fuoco rispetto a quello normalmente prodotto entro la Compagnia Fucilieri sulla mappa. Diverse organizzazioni sono spesso disponibili. Quando viene richiesto il loro fuoco, viene detto Missione di Fuoco. Le Istruzioni della Missione elencano le organizzazioni

disponibili, i tipi di Missione di Fuoco che possono produrre, chi sono gli osservatori disponibili, ed il numero di Carte Azione da pescare quando si richiede una Missione di Fuoco (7.16).

Tentativo: Alcune azioni (ad esempio, avvistare un nemico nascosto o richiedere il fuoco indiretto) richiedono di pescare carte Azione per vedere se viene rivelata un'icona o una parola pertinente che indica il successo. Se non viene indicato alcun successo, il Comando viene comunque speso ma l'azione prevista non viene eseguita (2.8.2).

Unità Combattenti: Le unità combattenti includono qualsiasi unità in Buon Ordine, gruppi Assalto e Fuoco, i veicoli, e qualsiasi unità con un valore VOF stampato sulla pedina.

Unità di fanteria: Qualsiasi unità che non è un veicolo è un'unità di Fanteria

Unità in Buon Ordine: E' qualsiasi unità di fanteria che non è un Gruppo Azione Limitata (LAT) e non è Inchiodata.

Veicolo: I veicoli includono gli elicotteri ed i veicoli cingolati, semicingolati e ruotati (10.0).

Volume di Fuoco (VOF): Il Volume di Fuoco rappresenta il tipo di fuoco che influenza gli occupanti di una Carta Terreno. Viene usato per determinare il Modificatore di Combattimento Netto per la risoluzione del combattimento. Diviso in VOF Base e VOF Speciale (6.2).

- **VOF Base:** Il fuoco che avviene automaticamente da un'unità combattente a seconda della pedina: Armi Leggere (S), Armi Automatiche (A) ed Armi Pesanti (H) e Inchiodate (6.2.2).
- **VOF Speciale:** VOF che richiede regole più specifiche. Indicata con un punto esclamativo sulla pedina. Include Attacco con Granate (G!), Cecchino (S!), Lanciafiamme (F!), Demolizione (D!), Mine! In Arrivo! E Attacco Aereo! (6.2.3).

VOF, Modificatori: Questi segnalini modificano il Volume di Fuoco che influenza o l'intera carta Terreno o specifiche unità sulla carta: Fuoco Incrociato, Fuoco Concentrato, Granata Mancata e Demolizione Mancata (6.2.4).

1.2.7 Generazione di Numero Casuale

Durante il gioco, estrarrete numeri casuali per determinare eventi casuali del Quartier Generale, per selezionare i gruppi nemici da posizionare sulla mappa, per determinare le decisioni che le unità nemiche e amiche potrebbero prendere, ecc.

Nella parte inferiore delle carte Azione è presente un generatore di numeri casuali. La riga superiore di numeri indica il numero di opzioni tra cui scegliere, mentre quella inferiore rappresenta il risultato da utilizzare. Ad esempio, se dovete determinare quale degli otto Eventi del Quartier Generale si verificherà, pescate una carta, trovate la colonna 8 e usate il numero sotto l'8 come risultato. Il regolamento e le istruzioni della missione utilizzano l'abbreviazione R# per indicare "Numero Casuale". Ad esempio, nel menu di un gruppo potrebbe essere scritto "Su R#1-3/10 piazza un Comandante con il gruppo", indicandovi di pescare una carta Azione, controllare il risultato nella colonna 10 e piazzare un'unità Comandante se il risultato è 1, 2 o 3.

Ogni volta che vi viene data la possibilità di scegliere tra opzioni di pari priorità (ad esempio, quando ti viene chiesto di piazzare "1-3 unità nemiche", determinare in quale direzione un'unità ripiega quando più di una posizione soddisfa i criteri, decidere dove un'unità nemica sposta il fuoco, ecc.), pescate un numero casuale per prendere la decisione finale.

Importante! Campi di Fuoco è un gioco complesso con innumerevoli possibili sivostrazioni che possono verificarsi. Se la situazione non è chiara o se hai dimenticato una delle tante regole, usa semplicemente il generatore di numeri casuali per determinare la corretta linea d'azione. In battaglia accadono spesso cose strane o illogiche, quindi l'uso della casualità non è intrinsecamente antistorico. A questo livello, i comandanti effettivi avevano spesso una visione molto limitata di questioni più ampie, il che faceva sembrare le azioni sul campo di battaglia spesso casuali.



2.0 PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE

Nessun comandante di compagnia vorrebbe entrare in battaglia senza aver prima adeguatamente organizzato il suo comando, esaminato le unità di supporto disponibili e le loro capacità, ed aver mappato il terreno sul quale i suoi soldati andranno ad operare. Prima che iniziate a giocare una missione nel gioco, dovrete anche voi trascorrere del tempo per fare queste cose.

2.1 Scegliere una Campagna e Missione

Scegliete prima una campagna tra quelle nel Fascicolo delle Missioni. Poi, scegliete una missione di quella campagna. Se volete solo giocare una singola missione a sé stante, potete scegliere qualsiasi missione. Per i principianti del sistema, provate la Missione Singola. Se però volete giocare tutta la campagna, dovrete iniziare con la Missione 1. In ogni caso, consultate l'Ordine di Battaglia della vostra compagnia per conoscere le forze disponibili, e verificate le istruzioni della missione, specialmente la parte con i Dettagli della Missione, per le informazioni di piazzamento della missione.

Nota: il regolamento della serie Campi di Fuoco fornisce le regole di base per ricreare un'ampia varietà di campagne di fanteria nel corso del XX e XXI secolo. Tuttavia, ogni libro delle missioni contiene regole aggiuntive specifiche per campagna o missione, necessarie per simulare accuratamente la situazione storica. In qualsiasi momento, se le istruzioni del libro delle missioni, le priorità del nemico, ecc. sembrano contraddire il regolamento, si presume che il libro delle missioni sia corretto.

2.1.1 Tipi di Missione

Esistono tre categorie base di missioni:

- Le missioni offensive vi vedranno avanzare sulla mappa, stanando e attaccando le unità nemiche lungo il percorso. Versioni più avanzate della missione offensiva vi vedranno impegnati in battaglia a bordo di elicotteri o veicoli anfibi (vedi sezione 11).
- Nelle missioni difensive vi concentrerete meno sul movimento e più sull'affrontare nemici spesso insidiosi che vi si parano addosso.
- Una missione di pattugliamento o combattimento è leggermente diversa, in cui un singolo plotone si avventurerà tra le linee nemiche per scoprire cosa c'è là fuori, spesso prima di una missione offensiva in una modalità campagna.

2.2 Determinare la Configurazione della Mappa

La mappa di gioco è composta da carte Terreno disposte in una griglia. I Dettagli della Missione indicano quante righe e colonne di Carte Terreno devono essere disposte. Ogni missione ha istruzioni su come disporre la mappa. Alcune sono disposte totalmente a caso, altre hanno una disposizione fissa, ed alcune hanno un misto tra sezioni fisse e casuali. Le colonne si estendono verticalmente lontano da voi, mentre le righe si estendono orizzontalmente attraverso il vostro fronte. Pertanto, una mappa con 4 colonne e 3 righe è disposta come segue.



2.2.1 Disposizione delle Carte Terreno

Disponete le Carte Terreno come specificato nelle istruzioni della Missione nel numero indicato di colonne e righe. A meno che tali dettagli non indichino diversamente, disponete le carte Terreno a faccia in su; per alcune missioni dove la qualità delle mappe disponibili nella campagna storica è scadente, porrete le carte a faccia in giù. Ma in genere sapete tutto del campo di battaglia prima che inizi la missione.

Le carte coperte vengono girate a faccia in su quando le tue unità hanno una LOS su di esse (5.2). Oltre al terreno, spesso sulla mappa è indicata un'Area di Preparazione. Questa è solitamente rappresentata da una fila di carte Terreno coperte (non usare carte Terreno della campagna che state giocando. Usate carte di una campagna diversa) (2.5).

Lasciate un po' di spazio tra le carte in modo da poter posizionare dei segnalini tra di esse quando necessario. Tenete il mazzo a portata di mano, poiché la mappa potrebbe espandersi nel corso della missione. Se giri una carta Collina, pescate un'altra carta Terreno e posizionala sopra la Collina per indicare il tipo di terreno in cima alla collina (che è di un livello superiore al "normale"). È possibile giocare più colline una sopra l'altra, ognuna delle quali aumenta il livello di uno. È utile sfalsare leggermente una carta Terreno rispetto alla carta Collina sottostante in modo che sia facilmente riconoscibile.

2.2.2 Piazzamento dei segnalini di Visibilità, Attività Corrente e Contatto Potenziale



Consultate le istruzioni della missione per il livello di visibilità e usa gli indicatori appropriati (uno per il livello di luce e uno per le condizioni meteorologiche avverse) per indicarlo. Impostate il livello di Attività Corrente selezionando l'indicatore Nessun Contatto; per definizione, ogni missione inizierà con Nessun Contatto come indicatore di Attività

Corrente. Posizionali vicino alla parte superiore della mappa, o ovunque ti servano efficacemente come promemoria.

Posizionate gli indicatori di Contatto Potenziale secondo le istruzioni della missione (8.2).

- Nelle Missioni Offensive, posizionate i segnalini PC sulla mappa durante la preparazione della missione.
- Nelle Missioni Difensive, i segnalini PC vengono posizionati durante il Segmento di Controllo dell'Attività Nemica. I segnalini PC non attivati vengono rimossi alla fine di ogni turno.
- Nelle Pattuglie di Combattimento, posizionate i segnalini PC sulla mappa durante la preparazione della missione e posizionate nuovi segnalini PC all'inizio di ogni Pattuglia.

(Vedere la sezione 8 per maggiori informazioni sui segnalini di Contatto Potenziale.)

2.2.3 Mescolate il Vostro Mazzo Azione

Il Mazzo Azione deve essere mescolato e posizionato a portata di mano accanto alla mappa. Lo userete durante la partita per determinare i risultati dei tentativi di azione, gli effetti del combattimento, il numero di Comandi disponibili e ogni volta che è necessario un numero casuale.

La maggior parte delle attività richiede l'estrazione di un certo numero di carte dal Mazzo Azione. Per garantire che il mazzo sia sufficientemente randomizzato e fornisca la corretta distribuzione dei risultati, pescate sempre il numero completo di carte, anche se il risultato desiderato appare prima. Se incontrate la carta rimescolamento, finite di pescare le carte e poi rimescolate tutte le carte, inclusa la carta rimescolamento. Notate che la carta rimescolamento non conta come una delle carte da pescare. I vari elementi che compongono ogni carta Azione sono spiegati in 2.8.

2.3 Organizzazione della Vostra Compagnia

Tutte le unità nella vostra compagnia prendono ordini dal CO HQ e dallo Staff HQ. Inoltre, alcune possono essere assegnate a Plotoni come indicato nella Tabella Organizzazione & Equipaggiamento (TO&E) e possono prendere ordini dagli HQ di Plotone.

2.3.1 Compilazione del Registro della Missione

Tutte le informazioni di cui necessitate per compilare il registro della Missione prima dell'inizio del gioco si trovano nel Libro delle Missioni. Annotate il Livello di Esperienza e di munizioni per tutte le unità disponibili e registrate le informazioni sul supporto di fuoco disponibile. Consultate la Tabella Organizzazione & Equipaggiamento per i dettagli generali della compagnia per l'intera campagna, e le

istruzioni specifiche della missione per le assegnazioni disponibili, il supporto di fuoco, ecc. Annotate i Livelli di Esperienza delle unità, le munizioni, le missioni di fuoco disponibili, ecc.

2.3.2 Designare la Relazione di Comando delle Assegnazioni

L'elenco delle unità nel TO&E rappresenta le unità principali della vostra compagnia, che prenderanno parte a ogni missione. Inoltre, alcune unità di altre formazioni saranno disponibili per essere assegnate in ogni missione; ad esempio, squadre di armi pesanti, veicoli e osservatori avanzati (FO) di mortai/artiglieria fuori mappa. Questa operazione è chiamata "organizzazione delle missioni" e le unità così assegnate sono chiamate "Assegnazioni". Consultate la Tabella delle Assegnazioni nel vostro Libro delle Missioni per scoprire quali unità sono disponibili per la vostra missione attuale. Come le normali unità di compagnia, il CO & Staff HQ possono sempre impartire ordini alle Assegnazioni. Inoltre, possono anche essere assegnate a uno dei vostri HQ di Plotone. Salvo diversa indicazione nelle istruzioni della missione, queste Assegnazioni hanno automaticamente un Livello di Esperienza di Linea e non acquisiscono Esperienza nel corso di una campagna. Decidete se una di queste unità deve essere assegnata a un HQ di Plotone e annotare l'assegnazione sul Registro Missioni. In caso di dubbi, distribuite le Assegnazioni tra tutti i tuoi plotoni; potete sempre sperimentare piani diversi nelle missioni successive.

2.3.3 Designare la Relazione di Comando delle Unità della Compagnia non Assegnate

Allo stesso modo di cui sopra, è possibile assegnare anche qualsiasi unità di compagnia regolare (come gruppi arma, mortai, jeep e così via) che non sia già assegnata al Quartier Generale di un Plotone. Tutte le unità non assegnate al HQ di un Plotone possono comunque essere comandate dal CO HQ e da qualsiasi membro dello Staff come di consueto.

Una Assegnazione o un'unità di compagnia assegnata a un Plotone è considerata parte di quel Plotone a tutti gli effetti per tutta la durata della missione. Un'unità non può essere riassegnata a un Plotone diverso durante il corso di una missione.

2.3.4 Distribuzione delle Risorse

Il TO&E può specificare come assegnare alcune delle vostre risorse. A parte questo, avrete la libertà di assegnare le risorse agli HQ Plotone, al HQ CO, allo Staff di Compagnia o ad altre unità, a vostra discrezione. Posizionate le risorse come preferite tra le apposite caselle sul Display di Comando o sotto l'unità a cui sono assegnate sulla mappa.

Dovreste anche assegnare istruzioni specifiche ai vostri segnali Pirotecnici (4.4.1). Queste istruzioni devono essere impostate prima dell'inizio della missione e non possono essere modificate in seguito, poiché lo scopo principale dell'utilizzo di tali segnali è che tutti capiscano in anticipo il loro significato quando verranno utilizzati sul campo di battaglia. In alcune missioni, le abilità saranno assegnate a un plotone. Scegliete un'abilità dall'elenco in 12.7.

2.3.5 Porre le Unità sulla Mappa

Consultate la Guida alle Unità nel Libro delle Missioni per sapere quali pedine utilizzare. Salvo diversa indicazione nelle istruzioni della missione, posizionate le unità della vostra compagnia e le Assegnazioni:

- Per una missione Offensiva, nell'Area di Raduno sotto la riga 1 (2.5).
- Per una missione Difensiva, tra la Linea di Resistenza Principale (2.4.1) e l'Area di Raduno (2.5). (Alcune unità possono essere tenute indietro nell'Area di Raduno, se lo si desidera, ma la priorità dovrebbe essere quella di impostare una linea difensiva.)
- Le pattuglie variano a seconda dell'epoca; consultate le istruzioni della missione per la disposizione. Generalmente, il plotone che esegue la pattuglia si posiziona sulla Riga 1.
- In alcune missioni di Pattugliamento di Combattimento e Difensive, potrebbe essere presente un Avamposto di Combattimento davanti alle vostre linee, dove è possibile posizionare alcune unità (2.6.1).

Ogni unità di HQ e di Staff in gioco ha un segnalino Comando equivalente. Posizionateli nelle rispettive caselle di contenimento sopra la Traccia di Comando con il lato "Attivazione Completata" rivolto verso l'alto.

2.4 Punti di Riferimento Tattico

Prima di iniziare una missione, ricevete dalla catena di comando superiore dei rigidi limiti geografici nei quali la vostra Compagnia deve operare: l'Area di Operazioni (AO). Entro la AO, dovrete indicare specifici obiettivi per vostro riferimento. Questi controlli esistono per coordinare la manovra ed il supporto di fuoco, ed anche per impedire il fuoco amico. I comandanti tracciano questi controlli sulle loro mappe tattiche; sono rappresentati qui da segnalini di Controllo Tattico.

2.4.1 Porre i Segnalini di Controllo Tattico

Vi sono due tipi di controlli tattici nel gioco: **Lineari** e **Puntuali**. I controlli Lineari seguono il percorso tra le righe o colonne delle carte di Terreno. I controlli Puntuali sono posti su una carta e sono specifici per quella carta. A meno che non sia indicato diversamente nelle istruzioni della missione, possono essere posti sia su carte a faccia in su che a faccia in giù. Molti controlli tattici sono unici per certi tipi di missione. Consultate le istruzioni di piazzamento della missione per determinare il tipo di missione e dove e come porre i segnalini di Controllo tattico (TCM) appropriati.

A. TCM per Missioni Offensive

Le Missioni Offensive usano i seguenti TCM Lineari: Confini di Destra e Sinistra, la Linea di Partenza (LOD), le Linee di Fase (PL) e il Limite di Avanzata (LOA).



La Linea di Partenza rappresenta la linea ufficiale di partenza per un attacco. Scorre orizzontalmente attraversando la mappa. A meno che non sia indicato diversamente nelle Istruzioni della Missione, ponetela tra l'Area di Raduno (2.5) e la Fila 1.



Le Linee di Fase si usano per coordinare le unità che avanzano. Potete porre sino a 2 PL, ed esse devono scorrere orizzontalmente sulla mappa. Potete usarle per Azioni chiave con segnali Pirotecnici (4.4.1).



I confini di Sinistra e Destra sono confini fissi che le vostre unità non possono mai attraversare in alcun momento. Poneteli verticalmente, lungo le colonne più a sinistra e più a destra delle carte Terreno.

Importante: sebbene le vostre unità non possano mai attraversare questi confini, le unità nemiche possono essere piazzate fuori da questi confini quando si risolvono di Contatti Casuali. Possono anche muoversi fuori da questi confini durante il Segmento di Verifica dell'Attività Nemica. In questi casi, le vostre unità possono sparare attraverso una linea di confine, ma non possono mai attraversarla.

Nota di progettazione: in simulazioni di combattimento reali, i confini sinistro e destro impedirebbero alle compagnie adiacenti di aggirarsi sul fronte della vostra compagnia ed a voi di aggirarvi sul loro fronte.



Il Limite di Avanzata definisce la linea oltre la quale non potete avanzare nel corso della missione. Ponetela orizzontalmente, lungo la riga più in alto delle carte Terreno. Come per i Confini di Sinistra e Destra, le unità nemiche possono entrare in gioco e muovere oltre la LOA; le vostre unità possono sparare attraverso di essa ma mai attraversarla. In breve, i controlli lineari formano un'area al di fuori della quale le vostre unità non possono muovere durante la missione, sebbene le unità nemiche possano apparire, muovere e sparare contro le vostre unità fuori da suddetti confini.

Le Missioni Offensive usano i seguenti TCM Puntuali:

- Posizione di Attacco (AP)
- Obiettivo Primario (OBJ 1)
- Obiettivo Secondario (OBJ 2).



Gli Obiettivi rappresentano locazioni fisiche che dovete occupare. La Posizione di Attacco è la vostra ultima posizione coperta ed occultata prima che raggiungete un obiettivo. I giocatori hanno in genere una certa discrezionalità nel porre i TCM di Posizione di Attacco ed Obiettivo, ma devono rispettare qualsiasi restrizione indicata nelle Istruzioni della Missione.

Un consiglio: è meglio designare una AP adiacente ad entrambi gli Obiettivi, e se possibile dovrete porre i TCM Obiettivo su carte con valori elevati di Copertura & Occultamento in modo da poterli difendere in modo relativamente facile una volta che li occupate.

B. TCM per Missioni Difensive



Le Missioni Difensive usano un solo TCM Lineare: Linea di Resistenza Principale (MLR). Questa rappresenta la linea di fronte alla quale l'attacco nemico deve essere bloccato. Le istruzioni della missione vi indicano dove porre la MLR. Se vi sono fortificazioni campali e linee telefoniche disponibili per la missione, queste possono essere dietro la MLR prima che inizi la missione.



Le Missioni Difensive possono anche consentirvi di porre un TCM Puntuale Avamposto di Combattimento (COP); questa è una posizione di fronte alla vostra MLR il cui scopo è di confondere e dividere un attacco nemico. Potete porre unità di un singolo Plotone sino al limite di raggruppamento in un COP.

Durante una Missione Difensiva, l'MLR può essere attraversato dalle tue unità in determinate circostanze. Ogni missione presenta una situazione unica che verrà annotata nei libri delle missioni, ma in generale valgono le seguenti regole, salvo diversa indicazione:

- Le unità designate possono muoversi avanti e indietro tra le COP.
- Le Squadre d'Assalto possono esplorare in avanti fino a una fila davanti all'MLR con azioni di Movimento o Infiltrazione.

Potreste anche avere a disposizione altri due TCM di Punto: Linee di Protezione Finali (FPL) e Fuochi di Protezione Finali (FPF). Si tratta di schemi di fuoco difensivo preparati e sono trattati in dettaglio nelle regole sulle Armi (rispettivamente 7.2.4 e 7.16.2D).



Potreste anche avere due altri TCM Puntuali a vostra disposizione: Linee Finali Protettive (FPL) e Fuoco Finale Protettivo (FPF). Questi sono schemi di fuoco difensivo preparati, e sono illustrati nel dettaglio nelle regole sul combattimento (6.4.2 e 6.7.2, rispettivamente).

C. TCM Pattuglia di Combattimento



Le Missioni di Pattuglia di Combattimento usano un TCM Lineare: la Linea Principale di Resistenza, che indica il punto dove la pattuglia esce dalle linee amiche. Altrimenti, le Missioni Pattuglia di Combattimento usano TCM Puntuali. Usate l'Obiettivo Primario (OBJ 1) per designare il punto più lontano dalla MLR che la pattuglia dovrebbe raggiungere. Dovrete anche creare Punti del Percorso per indicare il percorso che la pattuglia deve seguire. Questo percorso può attraversare o ritornare su se stesso, in modo che è possibile che una carta Terreno abbia più di un segnalino di Punto del Percorso su di essa.

D. TCM di Utilizzo Generico



Possono essere disponibili molti TCM Puntuali se le circostanze lo richiedono, indipendentemente dal tipo di missione. Alcuni di essi possono essere posti prima dell'inizio di una missione, oppure nel progredire della stessa (4.2.1I). Questi sono:

- Zone di Atterraggio (LZ; 11.1.3)
- Punti di Raduno Feriti e LZ MEDEVAC (5.1.7)
- Bersagli Registrati & Concentrazioni di Mortai/Artiglieria (7.16.5)

2.5 Aree di Raduno

Un'Area di Raduno è un'area designata nella quale le unità si preparano per la missione. Nel gioco, le Aree di Raduno funzionano come caselle fuori mappa dalle quali le vostre unità entrano sulla mappa. Le unità in un'Area di Raduno non possono sparare (né richiedere il fuoco da fuori mappa) né subire il fuoco. A differenza delle normali carte Terreno (come descritto in 5.1.5), le carte nelle Aree di Riunione non hanno limiti di raggruppamento.

A. L'Area di Raduno Principale

Le unità entrano ed escono dalla mappa a e da un'Area di Raduno Principale mediante il normale movimento. Le unità possono muovere tra le carte di un'Area di Raduno Principale come se stessero muovendo tra carte Terreno e non ricevono indicazione di Esposte. Esiste una Visuale per fini di comunicazione tra tutte le carte nell'Area di Raduno Principale. Questo significa che nell'Area di Raduno Principale potete usare automaticamente tutte le radio che richiedono una Visuale tra le unità. Tutte le carte nell'Area di Raduno sono collegate da linee telefoniche. Quindi i telefoni usati entro l'Area di Raduno Principale non necessitano di essere collegati via filo.

Un Telefono o una linea Telefonica nella riga 1 fornisce una connessione ai telefoni ovunque nell'Area di Raduno. La LOS per le comunicazioni radio esiste tra le carte nell'Area di Raduno e le carte sulla mappa adiacenti sulla riga 1.

B. Aree di Raduno per Assalto

Alcune missioni richiedono speciali Aree di Raduno: per elicotteri: la Zona di Prelievo, Arrivo, Partenza e Sorvolo, che si trovano sulla Scheda di Controllo Elicotteri, e per gli Assalti Anfibi la scheda di piazzamento LVT per quella missione. A differenza dell'Area di Raduno Principale, non trattarle come adiacenti alla mappa. Pertanto, le unità non possono usare il movimento normale per entrare nella mappa da un'Area di Raduno per Assalto. Nessuna Linea di Vista può essere tracciata all'interno o all'esterno di un'Area di Raduno per Assalto.

2.6 Pattuglie da Combattimento

Il pattugliamento è un'attività costante per le unità di fanteria in combattimento. La maggior parte delle pattuglie si svolge a livello di squadra, quindi è al di sotto del livello necessario per l'inclusione nella campagna. Le missioni di Pattuglia di Combattimento sono strutturate attorno a un plotone. Una pattuglia di queste dimensioni è in genere destinata a ingannare il nemico, negare la sua ricognizione e potenzialmente rovinare i suoi piani di attacco. Le seguenti regole sono indicative e informazioni più specifiche saranno fornite nelle istruzioni della missione.

2.6.1 Piazzamento della Pattuglia da Combattimento

Le Pattuglie da Combattimento sono missioni a plotone singolo, sebbene sia possibile assegnare anche gruppi arma, FO e Staff di Compagnia. Le istruzioni della missione indicheranno quali plotoni possono effettuare le pattuglie. La mappa a volte include posizioni di compagnia: buche, trincee, bunker o un controllo tattico di un Avamposto di Combattimento (COP). Tutte queste posizioni possono essere occupate dal resto della compagnia, che non può muoversi (tranne che per ritirarsi automaticamente come da 3.5.2), ma è in grado di supportare la pattuglia con il fuoco. È possibile posizionare unità di un singolo Plotone fino al limite di ammassamento in una COP. Le unità posizionate in una COP o in altre fortificazioni campali amiche possono essere riposizionate tra una pattuglia e l'altra. Sebbene non possano muoversi, i Quartier Generali sulla mappa che non prendono parte alla pattuglia pescano comunque per i Comandi al fine di fornire supporto quando necessario. Nessun segnalino PC viene posizionato sulla carta Terreno designata come vostra COP.

2.6.2 Obiettivi delle Pattuglie di Combattimento

Non è necessario Liberare o Mettere in Sicurezza l'obiettivo o i punti di rotta, a meno che non sia specificamente richiesto dalle istruzioni della missione. E non è necessario che ogni unità della pattuglia rimanga sul percorso dei punti di rotta. Solo un'unità deve "toccare" ogni punto durante il suo percorso (anche se più di una può farlo).

2.6.3 Piazzamento per la Pattuglia Successiva

Alcune pattuglie richiedono di preparare una nuova mappa per ogni plotone inviato. Tuttavia, se le istruzioni della missione indicano che le Pattuglie di Combattimento devono essere eseguite sulla stessa mappa:

- Posizionare nuovi segnalini PC tra ogni pattuglia, poiché si presume che queste missioni si svolgano nell'arco di giorni e settimane.
- Dopo ogni pattuglia, seguire le istruzioni del punto 3.9 per sistemare la mappa in preparazione per la pattuglia successiva, come se si stesse iniziando un normale Ri-tentativo di missione. I Punti Esperienza vengono assegnati anche se la pattuglia non riesce a raggiungere i suoi obiettivi.

2.7 Pianificazione di un Assalto Aereo/Anfibio

Alcune missioni iniziano con un Assalto Aereo o Anfibio, in cui le tue unità entrano sulla mappa a bordo di elicotteri, veicoli anfibi o mezzi da sbarco. In queste missioni, i mezzi di trasporto disponibili potrebbero dover effettuare più viaggi per trasportare tutte le tue unità. In questi casi, devi creare un Piano di Sbarco prima dell'inizio della partita, in cui specifichi l'ordine in cui le tue unità verranno trasportate sulla mappa (vedi la sezione 11 per i dettagli sulla pianificazione dell'assalto).

2.8 Comprendere il mazzo Carte Azione

A. Sezione del Comando

Questa parte, in alto a sinistra di ogni carta, riporta due numeri, uno più grande in un elmetto in alto a sinistra ed uno più piccolo entro una stella (americana) in basso ed a destra rispetto al primo numero. Il numero nell'elmetto indica quanti comandi sono disponibili ad un HQ quando viene Attivato (operando sotto il comando del suo HQ Superiore, 3.3). Il secondo numero più piccolo, entro la stella, indica quanti comandi sono disponibili ad un HQ che non è stato attivato (operante di sua iniziativa, 3.3).


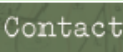











2.8.1 Sezione Comando

Questa sezione in alto a sinistra di ogni carta presenta due numeri, uno grande in un elmetto in alto a sinistra e uno più piccolo in un simbolo a stella sotto e a destra del primo numero. Il numero nell'elmetto indica quanti Comandi sono disponibili per un HQ quando è Attivato (operando sotto il comando del suo HQ Superiore, 3.3.1). Il numero più piccolo nel simbolo a stella indica quanti Comandi sono disponibili per un QG che non è stato attivato (operando di propria iniziativa, 3.3.2).

2.8.2 Sezione del Tentativo di Azione

L'intero quadrante in alto a destra della carta – nel rettangolo più scuro – è la Sezione Tentativo di Azione, e quanto contenuto in essa (come "Contatto", "Avvistato", HQ Superiore" e "Numero Anticarro") viene descritto altrove nelle regole.

 Indica un tentativo riuscito di Avvistare o Concentrare il Fuoco	 Indica il contatto nemico durante il Segmento di Valutazione Contatto Potenziale
 Indica un tentativo riuscito di Infiltrazione	 Indica un tentativo riuscito di Cercare Copertura o Recupero
 Indica un tentativo riuscito di effettuare un Attacco con Granate	 Indica che una Richiesta di Fuoco ha mancato il bersaglio. Indica anche una mina innescata.
 Indica un tentativo di Richiesta di Fuoco ed una mina innescata	 Indica un Evento HQ Superiore
 Indica un tentativo riuscito di Richiesta di Fuoco e una mina innescata. Indica anche la possibilità di una Missione di Fuoco di Battaglione, se disponibile per la missione in corso.	 Indica un fallimento catastrofico quando si esegue un Attacco con Granate a distanza con un lanciamissili o un Fuoco Concentrato con mitragliatrici, RCL e così via. (Non indica un tentativo di avvistamento riuscito)
 Modificatore per il Combattimento AT	

2.8.3 Risoluzione del Combattimento

Questa sezione appare lungo la parte sinistra della carta e verticalmente indica numeri da -4 a +6 e le diciture HIT (colpito), PIN (inchiodato), o MISS (mancato). Il numero è il modificatore netto al Volume di Fuoco più Copertura & Occultamento e varie altre condizioni. Le parole HIT (colpito), PIN (inchiodato) e MISS (mancato) indicano se il bersaglio ha subito o meno fuoco efficace (6.4.2).

2.8.4 Sezione dell'Effetto dei Colpi

Questa sezione è appena sotto la parte del Tentativo di Azione e viene usata quando un'unità di fanteria viene COLPITA per determinare l'effetto di quel colpo a seconda del Livello di Esperienza dell'unità attaccata (Veterana [Vet], Linea [Line], Inesperta Green]) (6.4.3).

2.8.5 Sezione del Numero Casuale (R#)

Lungo la parte bassa della carta vi è un generatore di numeri casuali. Molte funzioni del gioco impongono che si determini qualche effetto in modo casuale tra più opzioni (1.2.7).

2.9 Iniziare a Giocare

Ora che le vostre unità sono disposte sulla mappa, il vostro registro delle missioni è aggiornato e il vostro mazzo azioni è ben mescolato, siete pronti per iniziare la vostra missione. Il gioco segue una rigida sequenza di gioco che potete trovare nella sezione 3 di questo regolamento. All'inizio può sembrare piuttosto complesso, quindi vi consigliamo di giocare prima uno o due degli esercizi presenti nei Manuali da Campo per capire come si svolge ogni turno.

Usare il Regolamento

Consigliamo di usare i Manuali da Campo per imparare a giocare a *Campi di Fuoco*. Una volta che avrete familiarità con le basi del gioco, potrete voler consultare regole specifiche di tanto in tanto durante la partita. Il regolamento segue questa struttura:

Svolgimento del Gioco Base:

Le sezioni 4-6 forniscono una panoramica dello svolgimento del gioco base:

La **sezione 4** spiega in dettaglio la struttura di comando e come vengono trasmessi gli ordini. Tutte le azioni disponibili per le unità sono fornite nei menu Azione di questa sezione (e anche nella guida del giocatore).

La **Sezione 5** spiega come utilizzare la mappa. Tratta di movimento, terreno e come viene influenzata la Linea di Vista. Infine, la **Sezione 6** spiega i principi base del combattimento. In generale, le tue unità e quelle nemiche si ingaggeranno automaticamente in base alle priorità illustrate in questa sezione. Come Ufficiale Comandante, è vostro compito fornire il comando per dare alle vostre unità un vantaggio sul nemico. Aggirate le loro unità, decidete dove concentrare il fuoco, quando avvicinarvi al nemico e ingaggiare un combattimento Ravvicinata e quando ritirarsi e richiedere il supporto di fuoco.

Sezioni di Riferimento Detagliate

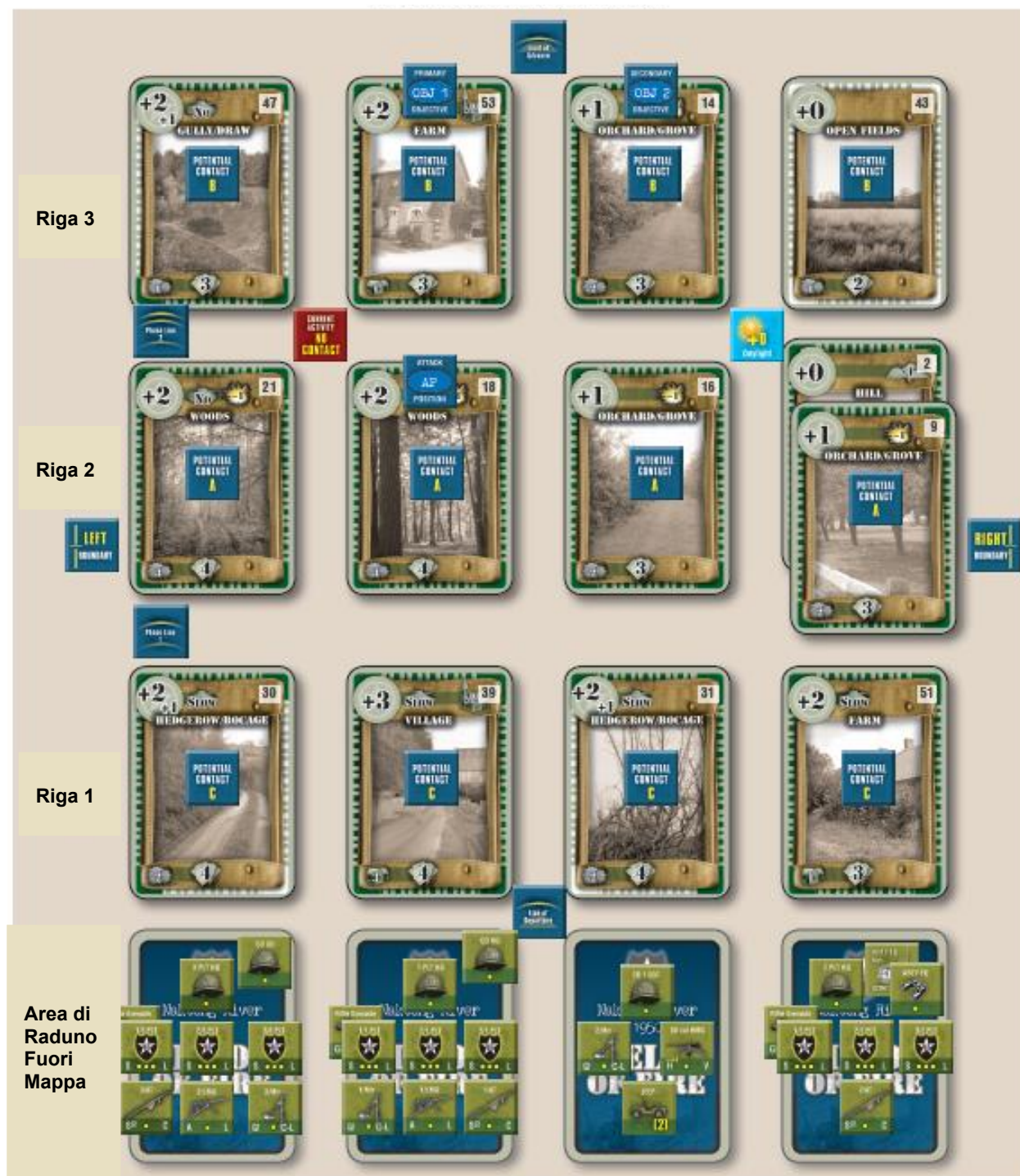
La **Sezione 7** tratta l'ampia varietà di armi e unità speciali a vostra disposizione (e del tuo nemico). Regole specifiche per le azioni che desideri eseguire possono essere consultate in base alle tue esigenze.

La **Sezione 8** fornisce dettagli su come i nemici vengono posizionati sulla mappa e su come agiscono determinate unità nemiche. In generale, le unità nemiche agiscono allo stesso modo delle tue. Tutti i principi di movimento e combattimento si applicano a loro tanto quanto alle tue unità.

Sezioni Avanzate

Le **sezioni 9-13** riguardano regole che sono richieste solo in missioni specifiche e possono essere ignorate finché non sarete pronti a includerle nelle vostre partite. Queste riguardano missioni con visibilità limitata, veicoli, combattimenti urbani e regole per l'utilizzo dei Punti Esperienza tra una missione e l'altra durante la campagna.

Preparazione per la Missione 1 Normandia



3. SEQUENZA DI GIOCO DETTAGLIATA

Una volta completata la pianificazione ed il piazzamento, giocate una missione in vari turni. Ogni turno viene diviso in Fasi, Segmenti ed Impulsi come descritto nella Sequenza di Gioco. È molto importante che seguiate rigidamente questa sequenza per completare ogni turno.

Per familiarizzare con la sequenza di gioco, che può essere piuttosto intimidatoria, leggete gli esercizi di allenamento e gli esempi di gioco nei Manuali da Campo. Giocate ogni esercizio, preparatevi e seguite ogni esempio finché non vi sentite a vostro agio con la Sequenza.

Importante! Quella che segue è la sequenza di gioco completa e tutte le istruzioni, o riferimenti alle istruzioni, presenti altrove nel regolamento che dovrete seguire in ogni Fase. Queste sono qui come riferimento. Per la vostra prima partita, vi consigliamo vivamente

di leggere attentamente il Manuale da Campo, che vi insegnerà la sequenza, un passo alla volta. Se state imparando solo con il regolamento, vi consigliamo di familiarizzare con le sezioni 4-6 prima di tornare qui.

Istruzioni Generali

Seguite la sequenza di gioco per svolgere un turno. Aggiornate i segnalini VOF e PDF (6.2) e il Livello di Attività (8.1) non appena si verificano cambiamenti sulla mappa in tutte le Fasi, i Segmenti e gli Impulsi, tranne il Segmento Effetti del Combattimento (3.7.4), dove i risultati di tutte le attività di combattimento si verificano simultaneamente. Dopo gli Effetti del Combattimento, eseguite la Fase di Pulizia, aggiornate i segnalini VOF e PDF e passate al turno successivo.

La missione non termina fino alla fine del turno finale, anche se avete conquistato i vostri obiettivi; c'è sempre la possibilità che il nemico contrattacchi. Alla fine del turno finale, se gli obiettivi non sono stati raggiunti, entrambe le parti si prendono una pausa poiché la resistenza e le munizioni si esauriscono. Seguite la sequenza descritta in 3.9 per prepararvi a un Rientro. Altrimenti, sommate i vostri Punti Esperienza e, se state giocando una campagna, consultate la sezione 12 sulla preparazione per la missione successiva.

Il Gioco Base prevede l'attivazione degli HQ per ottenere *Comandi*, la loro distribuzione in *azioni* per le unità subordinate con cui sono in comunicazione e l'esecuzione delle azioni sulla mappa. Tutte le azioni sono descritte dettagliatamente nel menu Azioni (anche 4.2.1, 4.2.2, 4.2.3 e 4.2.4).

Sequenza di Gioco

Eseguire le istruzioni in ogni Fase, Segmento e Impulso nell'ordine presentato. Completare una Fase/Segmento/Impulso prima di passare al successivo.

3.1 Fase degli Eventi da HQ Amico Superiore

(A partire dal turno 2).

- Pescate una carta Azione; se è presente l'icona radio del HQ, determinate un evento sulla Tabella degli Eventi HQ Superiore Amico pescando un'altra carta e controllando il numero R#. Seguite le istruzioni nella Tabella degli Eventi. Notate che questi eventi sono obbligatori. Le istruzioni nel riquadro dell'evento devono essere eseguite se possibile. Se un evento non è possibile, non pescare di nuovo; non ci sono eventi in questo turno.
- Se non diversamente specificato, gli Eventi Amici hanno effetto solo sulle unità Amiche (controllate dal Giocatore).

3.2 Missioni Difensive: Fase di Attività Nemica

(Vedere la sezione 8 per le regole dettagliate).

(Entrambe le Fasi di Attività Nemica, 3.2 e 3.4, sono pressoché identiche, ma la posizione nella Sequenza di Gioco cambia a seconda del tipo di missione).

3.2.1 Segmento degli Eventi da HQ Superiore Nemico

(A partire dal turno 2).

- Pescate una Carta di Azione; se è presente l'icona radio, determinate un evento sulla Tabella degli Eventi HQ Superiore.
- A meno che non sia specificato diversamente, gli Eventi Nemici influenzano solo le unità Nemiche.
- Se non è possibile un evento, non ripescate; non vi sono eventi questo turno.
- Le unità Nemiche che sono poste sulla mappa, o che effettuano azioni o tentano di effettuare azioni quale risultato di un Evento HQ Superiore, non effettuano altri Verifica di Attività in 3.2.2.

3.2.2 Segmento di Verifica dell'Attività Nemica

- Ponete i segnalini PC come indicato dalle istruzioni della missione (8.1).
- Controllate l'attività di ogni unità nemica sulla mappa (eccetto quelle interessate da 3.2.1).
 - Determinate l'ordine delle carte in modo casuale. Su ogni carta, controllate le unità in base al loro stato nelle tabelle della Gerarchia di Controllo Attività Nemica (8.6.2).

3.3 Fase di Comando Amica

(Vedere la sezione 4 per i dettagli completi di ciascun segmento di questa fase, nonché le istruzioni sui modificatori di Comando, l'idoneità, le azioni e le comunicazioni).

3.3.1 Segmento di Attivazione

3.3.1a Impulso HQ BN

- Se il HQ BN non è sulla mappa, attivate il HQ CO.
- Se il HQ BN è sulla mappa, assegnateli il numero massimo di Comandi (6 di giorno, 4 in Visibilità Limitata) e spendeteli impartendo ordini alle unità o a se stesso (4.2). Il HQ BN non conserva i Comandi.
- Se il HQ BN non è disponibile e non ci sono Staffette sulla mappa (4.3.2), passa all'Impulso di Iniziativa del HQ CO.

3.3.1b Impulso HQ CO

- Se attivato dal HQ BN, pescate una carta Azione e assegnate il numero modificato di Comandi Attivati (4.1.2).
- Conservate quei Comandi o spendeteli (insieme a tutti gli eventuali Comandi salvati) su unità fino al massimo per turno in base alla Visibilità e al Livello di Esperienza, come indicato sul Display dei Comandi.

3.3.1c Impulso HQ PLT/Staff CO

- Selezionate un HQ PLT o un Staff CO attivato dal HQ CO, pescate una carta Azione e assegnategli il numero modificato di Comandi Attivati (4.1.2).
- Conservate quei Comandi o spendeteli (insieme a tutti i Comandi conservati) su unità fino al massimo per turno, in base alla Visibilità e al Livello di Esperienza.
- Ripetete per il successivo HQ PLT/Staff CO

3.3.2 Segmento di Iniziativa

3.3.2a Impulso di Iniziativa HQ CO

- Se non attivato in 3.3.1, pescate una carta Azione e assegnate il numero modificato di Comandi di Iniziativa (4.1.2).

- Conservate quei Comandi o spendeteli (e qualsiasi Comando conservato) su unità fino al massimo per turno in base alla Visibilità e al Livello di Esperienza.

3.3.2b Impulso di Iniziativa del HQ PLT

- Selezionate un HQ PLT che non è stato attivato in 3.3.1, pescate una carta Azione e assegnatele il numero modificato di Comandi di Iniziativa (4.1.2).
- Conservate quei Comandi o spendeteli (e qualsiasi Comando conservato) su unità fino al massimo per turno in base alla Visibilità e al Livello di Esperienza.
- Ripetete per il HQ PLT successivo.

3.3.2c Impulso di Iniziativa dello Staff CO

- Seleziona uno Staff CO non attivato in 3.3.1, assegnateli un Comando.
- Conservate quel Comando o spendetelo (assieme a tutti gli eventuali Comandi conservati) su unità fino al massimo per turno, in base alla Visibilità e al Livello di Esperienza.
- Ripetete per il successivo Staff CO.

3.3.2d Impulso di Iniziativa Generale

- Pescate una carta Azione e spendete su qualsiasi unità un numero di Comandi pari ai Comandi di Iniziativa non modificati. Se si tratta di una missione con un singolo plotone, dimezzate prima il numero (arrotondando per difetto).
- I Comandi di Iniziativa Generale non possono essere conservati.

3.4 Missioni Offensive/Pattuglie da Combattimento: Fase di Attività Nemica

(Vedere la Sezione 8 per le regole dettagliate)

3.4.1 Segmento di Evento HQ Superiore Nemico

(A partire dal turno 2)

- Pescate una carta azione; se è presente l'icona HQ, determinate un evento sulla Tabella degli Eventi HQ Superiori Nemici.
- Salvo diversa indicazione, gli Eventi Nemici influenzano solo le unità nemiche.
- Se un evento non è possibile, non ripescare, non ci sono eventi in questo turno.
- Le unità nemiche che vengono posizionate sulla mappa, o che intraprendono azioni o tentano di intraprendere azioni in seguito a un Evento HQ Superiore, non eseguono ulteriori Controlli Attività in 3.4.2.

3.4.2 Segmento di Verifica dell'Attività Nemica

- Tutte le unità nemiche che sparano su carte senza bersagli validi (qualsiasi unità che non abbia subito perdite) ricevono un ordine di Cessate il Fuoco (e di Aprire il Fuoco altrove come da 6.1.1).
- Verificate l'attività di ogni unità nemica sulla mappa (eccetto quelle interessate da 3.4.1).
 - Determinate l'ordine delle carte in modo casuale.
 - Su ogni carta, controllate le unità in base alle tabelle della Gerarchia di Controllo Attività Nemica.

3.5 Fase Comune di Cattura & Ritirata

3.5.1 Segmento di Cattura

- Qualsiasi Squadra Paralizzata o Con Feriti che si trovi da sola su una carta con unità di fanteria avversarie non bloccate con un punteggio VOF viene catturata.
- Se una fazione non cattura prigionieri, Convertite i livelli catturati in perdite; altrimenti, designate un livello come guardia e rimuovete dal gioco il livello guardia e i prigionieri (8.15).
- Qualsiasi perdita nemica su carte non occupate o occupate da alleati viene automaticamente catturata e non richiede guardie. (**Eccezione:** le perdite davanti alla MLR su carte non occupate non vengono catturate; 8.15.)
- Il nemico non cattura mai Perdite.

3.5.2 Segmento di Ritirata

- Verificate gli effetti del Gas CS su qualsiasi unità di fanteria in Buon Ordine non equipaggiata con maschere antigas su una carta (o area di carta) con Gas CS come da 4.4.3.
- Ritirate qualsiasi Gruppo Paralizzato non Esposto e non Inchiodato sotto un segnalino VOF di una carta verso il bordo mappa o la Zona di Atterraggio di quel lato (11.1.3) secondo queste priorità:
 - Carta senza VOF.
 - Carta con il miglior valore di Copertura e Occultamento.
- Ritirate qualsiasi Gruppo Con Feriti non Esposto e non Inchiodato più una Perdita sotto un segnalino VOF di una carta secondo le priorità sopra indicate. La Squadra Con Feriti raccoglierà automaticamente la Perdita se si trova nella stessa area della carta. Una Squadra Con Feriti senza Perdita non si ritirerà.
- Segnate i Gruppi Paralizzati e Con Feriti Esposti come in ritirata.
- Le unità nemiche che si ritirano da una carta sul bordo mappa del loro lato si ritireranno fuori dalla mappa. Rimuovetele dal gioco. Non estendere la mappa. Daranno priorità allo spostamento fuori dalla mappa piuttosto che alle carte Terreno situate al di fuori dei confini della mappa.

Notate che la Ritirata in questa Fase annulla qualsiasi restrizione di movimento per i LAT (4.2.5) e potrebbe temporaneamente violare i limiti di accumulo di carte (5.1.5).

3.6 Fase di Combattimento AT & Movimento dei Veicoli

(Vedere la sezione 10 per le regole dettagliate)

- Muovete i veicoli ed effettuate il Combattimento AT con unità Attivate (4.2.1i). Se entrambe le fazioni hanno unità Attivate, alternatevi, iniziando dal lato del giocatore nelle Missioni Offensive e nelle Pattuglie di Combattimento, o dal lato nemico nelle Missioni Difensive.
- Girare il segnalino Attivato di ogni unità al termine.

3.7 Fase Comune di Combattimento

(Le regole dettagliate sul combattimento si trovano nella sezione 6)

Questa Fase è un'astrazione dell'azione cumulativa che avviene nel corso nel tempo compreso nel turno.

3.7.1 Segmento di Aggiornamento delle Missioni di Fuoco (7.16)

- Rimuovete i segnalini VOF *In Arrivo!* e *Attacco Aereo!* esistenti.
- Girate i segnalini In sospeso sul lato attivo.
 - Ricordati di aggiornare il Livello di Attività prima di passare alla fase successiva.

3.7.2 Segmento di Valutazione del Contatto Potenziale

(Vedere la sezione 8 per i dettagli)

- Per ogni carta con un segnalino PC e un'unità amica, valuta il segnalino PC secondo la procedura descritta in 8.2.
- Aggiorna immediatamente il Livello di Attività Attuale. Rimuovete il segnalino PC prima di passare alla carta successiva.

3.7.3 Segmento di Recupero Inchiodati

- Rimuovete i segnalini Inchiodato da qualsiasi unità veicolo o fanteria che non sono sotto un segnalino VOF (incluse le Mine che siano attivate o no).

3.7.4 Segmento degli Effetti del Combattimento

Si presume che gli effetti in questo Segmento si verifichino simultaneamente. Risolvete ogni carta in qualsiasi ordine e non aggiornate i segnalini PDF o VOF fino alla Fase di Pulizia.

- Per ogni Unità di fanteria su una carta con un segnalino VOF:
 - Risolvete eventuali Attacchi con Lanciafiamme (7.14).
 - Determinate l'NCM (6.4).
 - Pescate una carta Azione per determinare se il fuoco è efficace (6.4.1).
 - Se l'unità viene colpita, pesca un'altra carta Azione per determinare l'effetto del colpo in base all'Esperienza dell'unità (6.4.2).
- Questo è anche un buon momento per aggiornare i livelli di munizioni di tutte le unità che esercitano una VOF Base se state utilizzando le regole di registrazione delle munizioni (7.18).

3.8 Fase di "Pulizia"

- Rimuovete i segnalini Pirotecnici, Fumo, Illuminazione, Esposto, Mosso/Sparato, Fuoco Concentrato, Trappola Esplosiva, Granata, e Granata Mancata.
- Evacuate le Perdite dalle carte designate per l'evacuazione delle perdite (5.1.7).
- Tutte le unità nemiche che stanno sparando contro le carte prive di bersagli validi (qualsiasi unità non perdita) ricevono un ordine di Cessate il Fuoco (e di Aprire il Fuoco altrove secondo 6.1.1).
- Se è una Missione Difensiva, rimuovete qualsiasi segnalino PC irrisolto.
- Girate i segnalini Mine sul lato "Pescare" e toglieteli da qualsiasi unità. Togliete il VOF Cecchino da qualsiasi bersaglio non veicolo.
- Modificate il VOF, PDF e Livelli di Attività risultati dal Segmento di Effetti del Combattimento e Pulitura.

Dopo la Pulizia, spostate il segnalino di Turno in avanti di un turno sul tracciato e tornate all'inizio della Sequenza di Gioco. Se questa è la fine del turno finale come indicato nelle istruzioni della missione e gli obiettivi non sono stati ancora raggiunti, passate a 3.9.

3.9 Ritentare

Il limite di turni rappresenta l'effetto cumulativo della fatica e del consumo di munizioni per armi leggere. Dopo il turno finale, se gli obiettivi della missione non sono stati raggiunti, entrambe le parti sono esauste. Le unità offensive ripiegano su posizioni sicure per recuperare e poi lanciare un altro assalto. Questo è rappresentato dalla meccanica del Ritentare. Controllate se i Ritentativi sono disponibili nelle istruzioni della missione e seguite i passaggi seguenti per prepararvi a Ritentare.

1) Sommate i Punti Esperienza totali del tentativo precedente.

Nota: *Tenete traccia dei punti assegnati per aver ripulito e messo in sicurezza le carte. Non potete ricevere Punti Esperienza per aver ripulito/messo in sicurezza la stessa carta due volte nella stessa missione, nemmeno in tentativi separati.*

2) Recuperate tutti i gruppi armi, gli osservatori e gli HQ dalla loro parte Gruppo di Fuoco alla loro parte Buon Ordine.

3) Ricostituite le squadre, HQ e gruppi armi di compagnia (non le Assegnazioni) da LAT (indipendentemente dalla loro posizione attuale sulla mappa).

- Notate che l'assegnazione originale del plotone di un LAT non deve essere tracciata durante la partita. I LAT possono essere utilizzati liberamente per la ricostituzione.
- Ogni LAT, comprese le Squadre d'Assalto, conta come 1 livello Inesperto durante questa sequenza.
- Usate i Punti Esperienza per promuovere qualsiasi livello desiderate per potenziare le vostre squadre, HQ, Staff e gruppi armi durante la ricostituzione (secondo 12.3).
- Notate che gli HQ e lo Staff appena ricostituiti non possono essere promossi e sono sempre Inesperti, indipendentemente dal Livello di Esperienza del livello utilizzato per ricostituirli.
- I LAT rimossi come guardie a prigionieri e per altri motivi legati all'evento non possono essere utilizzati per la ricostituzione tra i Tentativi.

4) Tutti i LAT non utilizzati per la ricostituzione nel Punto 3 diventano Gruppi di Fuoco.

5) Riposizionate le unità amiche su qualsiasi carta Al Sicuro (carte amiche occupate e ripulite). Potete posizionarle sotto qualsiasi segnalino copertura già presente sulla carta. Anche le linee telefoniche possono essere riposizionate su carte Al Sicuro in questo momento, se lo desiderate.

6) Rimuovete dal gioco tutte le Perdite (amiche e nemiche). Rimuovete eventuali Squadre Paralizzate e Con Feriti nemiche.

7) Lasciate sulla mappa eventuali segnalini Copertura o Mine trovati.

8) Lasciate qualsiasi unità nemica che si trova sotto un segnalino Copertura in quella copertura, ma posizionate qualsiasi unità nemica non sotto copertura sotto il miglior segnalino copertura disponibile sulla carta (selezione casuale se ci sono più livelli nemici che coperture disponibili).

9) Girate tutti i segnalini Relitto in Fiamme sul lato del relitto.

10) Rimuovete i segnalini Inchiodato, PDF e VOF.

11) Rimuovete i Comandi conservati.

- 12) Rifornite tutti gli equipaggiamenti e le munizioni (amiche e nemiche). Ripristinate le Missioni di Fuoco disponibili al valore iniziale. Rimuovete tutti gli equipaggiamenti lasciati sulla mappa. Regolate le Linee di Fase se lo desiderate.
- 13) Posizionate il segnalino Turno al Turno 1.
- 14) Avviate la Sequenza di Gioco (notate che questo potrebbe comportare il posizionamento immediato di PDF e VOF, come previsto dai Principi di Combattimento Base descritti nella sezione 6).
- Non vengono posizionati segnalini PC aggiuntivi, lo stato di Avvistato e Non Avvistato di tutte le unità rimane invariato. L'offensiva riprende semplicemente da dove si era interrotta e si tenta di conquistare nuovamente gli Obiettivi.
- Vedere la fine della sezione 12 per una guida visiva su come ricostituire la vostra compagnia tra una missione e l'altra / tentativi di missione.

4. COMANDO & CONTROLLO

Il cuore del motore di gioco è che gli HQ ottengono un numero di Comandi e li spendono per fare *Azioni* (4.2) per controllare se stessi e le altre unità. Si pescano carte per determinare il numero di Comandi che l'HQ ha per il turno, che hanno vari modificatori. Ciò rappresenta il tempo, l'energia e la consapevolezza situazionale limitati dell'HQ durante il turno. I Comandi possono essere conservati per l'utilizzo nei turni successivi, con alcune limitazioni, il che rappresenta il tempo che l'HQ impiega per creare un piano d'azione. L'atto di scambiare Comandi con azioni è chiamato "ordini", "dare ordini" o "emettere un ordine". I Comandi sono un'astrazione dell'effettiva emanazione di ordini verbali o scritti da parte dell'HQ per comunicare efficacemente l'intento dell'HQ stesso. Come descritto in 2.3, all'inizio di una missione, le unità possono essere assegnate a un particolare HQ PLT. Il HQ e le unità dello Staff possono utilizzare i Comandi per intraprendere azioni autonomamente o per impartire ordini alle unità subordinate di intraprendere azioni, come mostrato nella tabella di Riferimento dei Comandi qui sotto.

Qualsiasi unità della vostra compagnia che non sia assegnata a un HQ di Plotone riceve ordini dal HQ CO o dal suo Staff. I Gruppi Azione Limitata non sono considerati assegnati ad alcun plotone e possono ricevere ordini da qualsiasi HQ o unità di Staff.

4.1 Comandi

Durante la Fase di Comando Amica, gli HQ ricevono Comandi. La Fase di Comando Amica nella Sequenza di Gioco (3.3) rappresenta come questi Comandi fluiscono lungo la catena di comando nella forma di ordini dal superiore all'inferiore, da Battaglione a Compagnia a Plotone. Gli HQ sono Attivati dal loro HQ Superiore (cioè ricevono un ordine per svolgere l'azione "Attivare" 4.2.1a) o devono agire di propria Iniziativa. Gli HQ che sono Attivati dal loro HQ Superiore tendono ad avere più Comandi di quelli che prendono l'Iniziativa. Tutti i Comandi devono essere usati o conservati durante l'Impulso nel quale si ricevono; cioè un Comando di HQ CO non può essere usato durante l'Impulso del HQ PLT. Scegliete voi l'ordine di pesca di quel HQ PLT o Staff CO per i Comandi nell'Impulso in cui sono attivati o nell'Impulso di Iniziativa. *Quando un HQ o Staff pesca i Comandi li deve usare, conservare, o perde l'eccedenza prima che un altro HQ o Staff inizi a pescare.*

Tabella di Riferimento dei Comandi

HQ / Staff	Può Attivare (4.2.1a)	Può dare altri ordini (a parte Attivazione) a:
HQ BN	HQ CO*	Qualsiasi unità
HQ CO	Staff CO, tutti gli HQ inferiori	Qualsiasi unità eccetto gli HQ superiori
XO CO	Nessuno	Qualsiasi unità eccetto gli HQ superiori
Serg. Maggiore	Nessuno	Qualsiasi unità eccetto gli HQ superiori e XO CO
SgtGy (compagnie USMC)	Nessuno	Qualsiasi unità eccetto gli HQ superiori, XO CO e Srg Magg
HQ PLT, HQ Gruppo Armi, HQ Carri	Nessuno	Qualsiasi unità assegnata al loro plotone. Qualsiasi LAT.

* Mentre è fuori mappa, può Attivare solo il HQ CO se è in comunicazione con la Rete TAC BN (4.3.3)

4.1.1 La Sequenza della Fase di Comando Amica

Seguite le istruzioni della Fase di Comando Amica qui sotto per attivare gli HQ e impartire ordini alle unità per eseguire le azioni. Completate le istruzioni per un Segmento/Impulso prima di passare al successivo. L'elenco completo delle azioni è disponibile nei Menu Azione, nell'Aiuto del Giocatore e in 4.2.

Segmento di Attivazione

In questo Segmento, gli HQ ricevono Comandi dagli HQ Superiori e li utilizzano. La Tabella di Riferimento dei Comandi qui sopra indica le unità subordinate a cui ogni HQ e Staff è in grado di impartire ordini in una compagnia di fucilieri dell'Esercito o dei Marines degli Stati Uniti. Il numero minimo di Comandi per un'unità attivata in questo Segmento, dopo i modificatori, è uno.

Nota: Il tracciato del Comando è diviso in zone superiori "Tracciamento Comandi" e inferiori "Comandi Conservati". Tracciate i Comandi per un HQ nella zona superiore, quindi fate scorrere il segnalino verso il basso nella zona Comandi Conservati quando terminate. Fate scorrere tutti gli HQ sul tracciato verso l'alto nella zona Tracciamento Comandi durante la Pulizia.

Impulso del HQ BN

Se non diversamente specificato nelle istruzioni della missione, il HQ BN inizia fuori dalla mappa. Se qualsiasi comandante di HQ Superiore (Comandante di Reggimento/Brigata, Comandante di Battaglione, ecc.) entra sulla mappa a causa di eventi o regole speciali, il HQ BN è considerato "sulla mappa". Se non diversamente specificato nelle istruzioni della missione, tutte le unità del HQ BN e dello Staff sono considerate avere un Livello di Esperienza pari a Linea. Utilizzare una delle seguenti procedure:

- Se il HQ BN è fuori mappa e il HQ CO è in comunicazione tramite una radio o un telefono TAC del BN (4.3), attiverà automaticamente il HQ CO. Girate il segnalino comando dell'HQ CO sul lato Comandi Disponibili.
- Se il HQ BN è sulla mappa, assegnare automaticamente all'unità del HQ BN con maggiore anzianità (ad esempio, il Comandante di Reggimento prima del Comandante di Battaglione) il numero massimo di Comandi consentiti (6 per una missione diurna o 4 per una missione notturna). Questa unità può utilizzare questi Comandi per la comunicazione degli ordini, inclusa l'attivazione del HQ CO. Non è possibile conservare i Comandi del HQ BN.
- Il HQ BN potrebbe non essere disponibile a causa di radio/telefoni danneggiati, linee telefoniche interrotte (4.3.4), eventi del HQ Superiore o dopo l'eliminazione di un comandante di HQ Superiore sulla mappa (6.5.2). In questo caso, il HQ CO non viene Attivato e il turno inizia con l'Impulso di Iniziativa del HQ CO (a meno che le Staffette del turno precedente non siano già sulla mappa - 4.3.2).

Impulso del HQ CO

Seguite la procedura seguente:

- Se il HQ CO è stato attivato nell'Impulso del HQ BN, pescate una carta azione. Il numero nell'icona dell'elmetto indica il numero di Comandi disponibili. Questo numero può essere modificato dalle condizioni elencate in 4.1.2, ma viene sempre assegnato almeno un comando. Segnare questi sul Tracciato di Comando con il segnalino Comando del HQ CO.
- Fatte salve le limitazioni di 4.1.3, i Comandi del HQ CO (inclusi i Comandi precedentemente conservati) vengono ora spesi per impartire ordini a se stesso o a qualsiasi unità subordinata amica in gioco e in comunicazione, inclusa l'Attivazione degli HQ PLT e dello Staff CO (4.2.1a), oppure possono essere conservati.
- Girate il segnalino Comando di qualsiasi HQ Attivato dal HQ CO con un'azione di Attivazione (4.2.1a) sul lato Comandi Disponibili.
- Dopo aver terminato di spendere i Comandi del HQ CO, girate il suo segnalino Comando sul lato Attivazione Completata e, se ha ancora dei Comandi che possono essere conservati, fatelo scorrere nella zona Comandi Conservati. Altrimenti, posizionatelo nella casella Attivazioni Complete.

Impulso del HQ PLT/CO

Usate la procedura seguente:

- Selezionate un HQ PLT o Staff CO Attivato e pescate una carta Azione. Il numero nell'icona dell'elmetto indica il numero di Comandi disponibili per questo HQ. Questo numero può essere modificato dalle condizioni di 4.1.2, ma viene sempre assegnato almeno un Comando. Segnatelo sul Tracciato dei Comandi con il segnalino Comando del HQ o Staff Attivato.
- Fatte salve le limitazioni di 4.1.3, il Quartier Generale PLT/Comandante di Squadra Attivato può ora spendere Comandi (inclusi i Comandi conservati) per impartire ordini a se stesso o a qualsiasi unità subordinata amica in gioco e in comunicazione, oppure possono essere conservati.
- Dopo aver terminato di spendere Comandi dal HQ PLT o dal Staff CO selezionato, girate il suo segnalino Comando sul lato Attivazione Completata, inseritelo nella zona Comandi Conservati (o nella casella Attivazione Completata), quindi selezionate il HQ Attivato successivo e ripetete il procedimento.

Nota: gli HQ PLT non devono essere selezionati in ordine numerico.

Segmento di Iniziativa

In questo Segmento, alcuni HQ possono ricevere un numero limitato di Comandi di Iniziativa e utilizzarli allo stesso modo del Segmento di Attivazione. Il numero minimo di Comandi per un'unità che riceve Comandi di Iniziativa, dopo i modificatori, è zero.

Impulso di Iniziativa HQ CO (se non Attivato nel Segmento di Attivazione)

Usate la seguente procedura:

- Se non avete attivato il HQ CO nel segmento precedente, girate il segnalino Comando del HQ CO sul lato Comandi Disponibili e pescate una carta Azione. Assegnate al HQ CO un numero di Comandi pari al numero di Comandi di Iniziativa modificato (4.1.2) (il numero più piccolo, nel simbolo della stella) sulla carta Azione. I modificatori possono ridurre a zero il numero di Comandi assegnati. Segnate questi sul Tracciato del Comando con il segnalino Comando del HQ CO.
- Fatti salvi i limiti di 4.1.3, i Comandi del HQ CO (inclusi i Comandi precedentemente conservati) possono essere spesi per impartire ordini a se stesso o a qualsiasi unità subordinata amica in gioco e in comunicazione, oppure possono essere conservati.
- Dopo aver terminato di spendere i Comandi del HQ CO, girate il suo segnalino Comando sul lato Attivazione Completata e fatelo scivolare nella zona Comandi Conservati, oppure posizionatelo nella casella Attivazioni Complete se non ha Comandi da conservare.

Impulso di Iniziativa HQ PLT (se non Attivato nel Segmento di Attivazione)

Usate la seguente procedura:

- Girate i segnalini Comando di qualsiasi HQ PLT non attivato nel Segmento di Attivazione sul lato Comandi Disponibili.
- Selezionate un HQ PLT non attivato nel Segmento di Attivazione e pescate una carta Azione per esso, assegnandogli un numero di Comandi pari al numero di Comandi di Iniziativa modificato (4.1.2). I modificatori possono ridurre a zero il numero di Comandi assegnati. Segnateli sul Tracciato dei Comandi con il segnalino Comando di quel HQ PLT.
- Fatti salvi i limiti di 4.1.3, i Comandi del HQ PLT (inclusi i Comandi conservati) possono essere spesi per impartire ordini a se stesso o a qualsiasi unità subordinata amica in gioco e in comunicazione, oppure possono essere conservati.
- Dopo aver terminato di spendere i Comandi dal HQ PLT selezionato, girate il suo segnalino Comando sul lato Attivazione Completata, fatelo scorrere nella zona Comandi Conservati (o nella casella Attivazioni Complete), selezionate il HQ successivo e ripetete il processo.

Impulso di Iniziativa Staff CO (se non Attivato nel Segmento di Attivazione)

Usate la seguente procedura:

- Girate i segnalini Comando di qualsiasi Staff CO non attivato nel Segmento di Attivazione sul lato Comandi Disponibili.
- Selezionate uno Staff CO che non è stato attivato nel Segmento di Attivazione e assegnateli un Comando. Questo numero non viene modificato. Segnate il Comando sul Display Comando con il segnalino Comando per lo Staff CO.
- Fatti salvi i limiti di cui al punto 4.1.3, i Comandi dello Staff CO (inclusi i Comandi salvati) possono essere spesi per impartire ordini a se stesso o a qualsiasi unità subordinata amica in gioco e in comunicazione, oppure possono essere conservati.
- Dopo aver terminato di spendere i Comandi dello Staff CO selezionato, girate il suo segnalino Comando sul lato Attivazione Completata, fatelo scorrere nella zona Comandi Conservati (o nella casella Attivazioni Complete), selezionate lo Staff CO successivo e ripetete il processo.

Impulso di Iniziativa Generale

In questo Impulso, la compagnia può utilizzare alcuni Comandi aggiuntivi per impartire ordini a qualsiasi unità in gioco, comprese quelle attivate nel Segmento di Attivazione.

Usate la seguente procedura:

- Pescate una carta Azione. Il numero nell'icona a stella indica il numero di Comandi di Iniziativa Generale disponibili. Se si tratta di una missione con un solo plotone (che coinvolge principalmente un solo plotone, come una pattuglia di combattimento), dimezzare questo numero, arrotondando per difetto eventuali frazioni. Nessun altro modificatore influisce su questa pescata.
- Spendete i Comandi per impartire ordini a qualsiasi unità in gioco. Oltre alle eccezioni elencate in 4.1.3, non è necessario un HQ o un'unità di Staff per impartire questi ordini. Non è inoltre necessario essere in comunicazione con un HQ.

I Comandi di Iniziativa Generale non possono essere conservati.

4.1.2 Modificatori alla Pesca dei Comandi

Quando pescate per determinare i Comandi, o nel Segmento di Attivazione o nel Segmento di Iniziativa (ma mai nell'Impulso di Iniziativa Staff CO o nell'Impulso Iniziativa Generale), modificate il numero sulla Carta Azione come segue:

A. Se il HQ o Staff è:

- Inchiodato: -1

- Inesperto: -1
- Veterano: +1
- Sotto un segnalino di Copertura (copertura base, fortificazioni o edifici): +1

B. Se il HQ o Staff è sotto un VOF:

- Armi Leggere (S): -1
- Armi Automatiche (A): -2
- Armi Pesanti, Cecchino, Granata, In Arrivo! o Attacco Aereo: -3

C. Se l'Attività Corrente è Nessun Contatto: +1

Viene preso in considerazione solo il VOF più forte (il più basso) che influenza il HQ. Si noti che gli HQ su una carta presa di mira da un Cecchino sono considerati interessati da esso indipendentemente dall'unità effettivamente presa di mira dal Cecchino nel turno precedente (7.15).

4.1.3 Limitazioni al Comando

Nel corso di una missione diurna il numero massimo di Comandi che un HQ o Staff può spendere in un Impulso è 6. In qualsiasi missione con Visibilità Limitata (vedere sezione 9) il massimo è 4. Questo è indicato sul tracciato Display di Comando. Gli HQ e Staff possono conservare i Comandi per l'uso in turni seguenti a seconda del loro Livello di Esperienza, come segue: (numero per missioni diurne / visibilità limitata)

- **Inesperto:** 3 / 2
- **Linea:** 6 / 4
- **Veterano:** 9 / 6

Vi sono alcune azioni che richiedono *sempre* ad un HQ/Staff di essere l'Origine, anche se le tentate con l'Iniziativa Generale. Queste sono:

- Esortare (4.2.1b)
- Ricostituire un HQ PLT (4.2.1d)
- Ricostituire il HQ CO (4.2.1e)
- Creare/Inviare/Congedare una Staffetta (4.2.1f, g, h)
- Designare un nuovo Controllo Tattico (4.2.1l)
- Tentare di Ricostituire una Squadra (4.2.3i)
- Sparare FPF o FPL (4.2.4m)

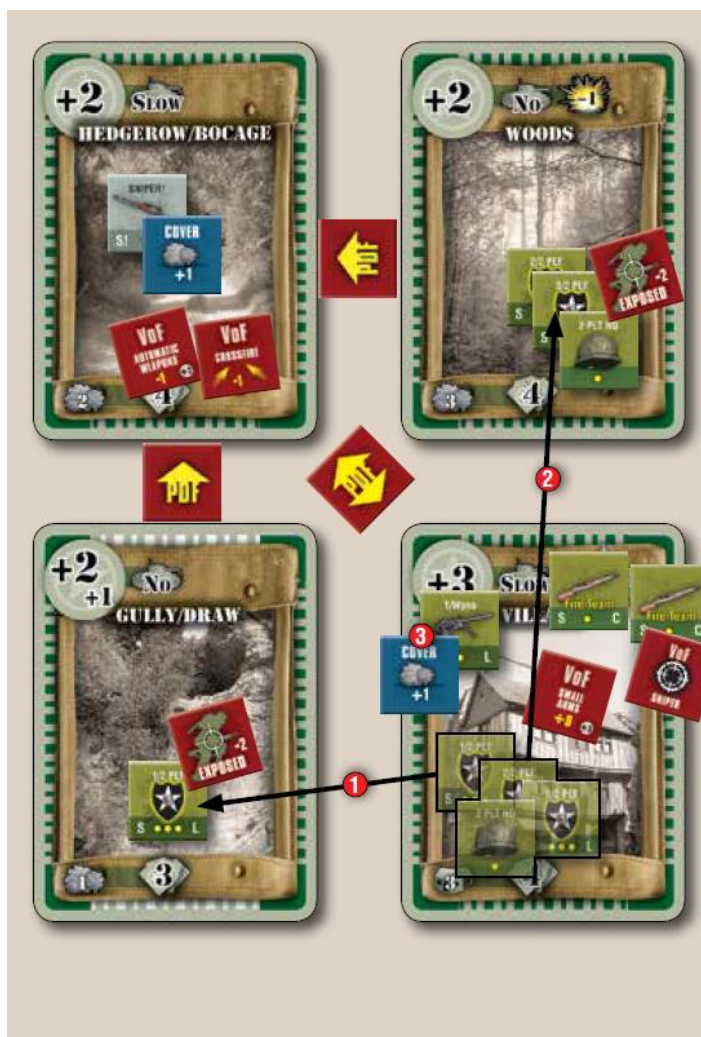
Esempio: Segmento di Attivazione - Impulso del HQ CO. Il HQ CO è stato Attivato nell'Impulso precedente dal HQ BN. Viene pescata una carta Azione, che mostra 4/3 per i Comandi, quindi il HQ CO riceve quattro Comandi perché è Attivato (utilizza il numero più a sinistra, all'interno dell'illustrazione dell'elmetto). Notate che se il HQ avesse un Livello di Esperienza di "Inesperto", quel "4" verrebbe modificato di -1, per un risultato di "3". Questo HQ CO ha un Livello di Esperienza di Linea, quindi otteniamo un risultato finale di "4".



Il HQ CO usa due di questi Comandi per attivare gli HQ del 1° e del 2° PLT e decide di conservare gli altri due Comandi per un turno successivo. Annotiamo i due Comandi conservati del HQ CO con il relativo segnalino sul Tracciato Display dei Comandi.

4.1.4 Effetti dei Colpi in Combattimento su Unità HQ & Staff

Tutti i Comandi conservati per un HQ o Staff convertito in Gruppo con Feriti, Gruppo Paralizzato o Perdita (6.4.3) vanno persi. Un HQ o Staff girato sul lato Gruppo di Fuoco mantiene i Comandi conservati, ma può impartire ordini solo a se stesso finché non torna sul lato comando. Un HQ o Staff sul lato Gruppo di Fuoco non può essere Attivato da un HQ Superiore: deve pescare per l'iniziativa. Gli HQ (ma non lo Staff) ridotti a perdite o LAT possono essere Ricostituiti durante una missione (6.5.2).



Esempio: (il Cecchino è avvistato). Il 2° HQ PLT viene Attivato e pesca una carta per determinare i suoi Comandi. La carta mostra 5/4. Il HQ 2° PLT in questo caso è Veterano (modificatore +1 ai Comandi; 4.1.2A), ma la carta contenente l'HQ ha un VOF Cecchino! su di essa (modificatore -3 ai Comandi; 4.1.2B). Quindi il HQ 2° PLT riceve 3 Comandi. Ha anche un Comando conservato da un turno precedente, portando il totale del HQ 2° PLT a quattro. I Comandi sono spesi come segue:

1 Un Comando per dare ordine al 1/2 di andare nella Gola [Gully]. Indicate il 1/2 come Esposto e ponete un PDF dalla Gola verso il Cecchino. Dal momento che il Cecchino sta ricevendo fuoco da almeno due carte, ponete anche un segnalino di Fuoco Incrociato [Crossfire] sulla carta del Cecchino.

2 Un Comando per dare ordine al Gruppo LMG di cercare copertura (Tentare di Cercare Copertura, 4.2.2e). Il Gruppo LMG pesca 3 carte, una delle quali ha la parola "Copertura" in alto. Ponete il Gruppo LMG sotto un segnalino "Copertura +1".

4 Due Comandi per un Plotone per muovere l'HQ assieme al 2/2 e 3/2 nei Boschi (Muovere un Plotone in una Carta Adiacente, 4.2.2b). Indicate tutte le unità che muovono come Esposte e ponete un PDF dal Bosco verso il Cecchino, lasciate il segnalino di PDF reciproco tra il Bocage/Siepe ed il Villaggio. I Gruppi di Fuoco li mantengono il loro fuoco.

[[Il Cecchino seguirà il protocollo e si allontanerà nella Fase di Attività Nemica (8.8), ma il 2° Plotone si è posto in posizione per cercare di trovare il Cecchino prima che esca. Notate la difficoltà che ora ha il HQ 2° PLT di controllare le sue unità in quanto sono ora sparse su tre cartel.

4.2 Azioni

L'elenco completo delle possibili Azioni viene suddiviso in quattro classi. Questo è solo per facilitare l'ordine delle stesse. Non tutte le unità possono svolgere tutte le Azioni; le limitazioni sono riassunte nel Menu Azioni. Le limitazioni specifiche per i LAT si trovano in 4.2.5. Le Azioni sono elencate per nome, costo in Comandi, tipo di Comando (automatico o necessita un tentativo), Origine (l'unità che deve spendere il Comando), unità che possono Riceverlo, ed i dettagli specifici.

Un'unità può svolgere più di una azione in un dato Impulso, ma ne può effettuare una solamente di un dato tipo per quell'Impulso, eccetto per il Movimento entro una Carta (4.2.2f). Ad esempio, un'unità può ricevere ordine di Riparare una Linea Telefonica Tagliata e Creare una Staffetta nello stesso impulso, ma non di Creare una Staffetta una seconda volta nello stesso impulso.

Un'Azione può essere automatica o richiedere un tentativo.

- Svolgete un'Azione automatica immediatamente dopo che avete usato il Comando. Non dovete pescare una Carta di Azione.
- Per un tentativo di Azione, dovete prima pescare un numero su Carte di Azione. Per tutti i tentativi di azione eccetto Cercare Copertura (4.2.2e) e la Richiesta di Fuoco da Fuori Mappa (4.2.4i), la pesca base è di 2 Carte di Azione. Il numero di carte pescato per Cercare Copertura è indicato sulla Carta Terreno stessa (5.3). Il numero di pesche per la Richiesta di Fuoco è indicato nelle istruzioni della missione. Modificate il numero di carte da pescare a seconda del Livello di Esperienza dell'unità. Come indicato nei Menu Azione, questo è +1 pesca di carta per le unità Veterane e -1 pesca di carta per le unità Inesperte.

Ogni azione richiede l'estrazione di una determinata icona o parola nella Sezione Tentativo Azione delle carte Azione per essere considerata riuscita (2.8.2). Ad esempio, un tentativo di Concentrare il Fuoco richiede l'estrazione di una carta con l'icona Mirino. (Vedere i singoli casi nei Menu Azione.)

Quando si tentano azioni:

- Per le Azioni di Movimento o Combattimento, la pesca delle carte è modificata dal Livello di Esperienza del Destinatario (l'unità che tenta l'azione).
- Per le Azioni di Recupero, la pesca delle carte è modificata dall'Origine (il HQ o lo Staff che ha impartito l'ordine).
- Quando si ordina di intraprendere azioni a sé stesso (ad esempio, un HQ che spende i propri Comandi per sé stesso, altre unità che usano l'Iniziativa Generale per intraprendere azioni, ecc.), un'unità è sia Destinatario che Origine e quindi si applica il suo Livello di Esperienza.
- Le Azioni di Comando e Controllo sono sempre Automatiche.

Note sui Menu Azione:

1. Di per sé, "carta" si riferisce a una carta Terreno. Qualsiasi riferimento a una carta Azione utilizza il nome completo.
2. Quando si esegue un'Azione di Plotone, si considera il HQ PLT come un'unità del Plotone e si pescano carte utilizzando il Livello di Esperienza di ogni singola unità che effettua il tentativo (ad esempio, il HQ PLT potrebbe essere Inesperto e la Prima Squadra Veterana, con ciascuna unità che effettua il tentativo individualmente, con il HQ PLT che pesca una carta e la Prima Squadra che ne pesca tre).

MENU DELLE AZIONI

Il numero di carte pescate viene modificato di +1 per Veterano e -1 per Inesperto a seconda dell'esperienza dell'unità che le esegue per le azioni di Movimento e Combattimento, e dell'esperienza di chi dà l'ordine per le azioni di Recupero. Tutte le Azioni di Comando & Controllo sono automatiche; non richiedono la pesca di Carte Azione.

4.2.1. Azioni di Comando & Controllo

Nome	Costo	Pesca	Origine	Destinatario	Dettagli
a. Attivare un HQ o Staff subordinato	1	Automatica	HQ CO, HQ BN	HQ CO: Qualsiasi HQ o Staff subordinato HQ BN: solo HQ CO	Sia l'Origine che il Ricevente devono essere sul loro lato comando (1.2.3B, 3.3.1). Solo il HQ BN può Attivare il HQ CO. Solo il HQ CO può Attivare HQ PLT o Staff CO. Girate il segnalino Comando dell'HQ Attivato sul lato Comandi Disponibili.
b. Esortare ¹	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Un'unità che ha appena fallito un tentativo	Potete dichiarare questa azione una volta per tentativo fallito. Pescate un'altra carta Azione.
c. Usare dispositivi Pirotecnici	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine o Gruppo di Assalto / Fuoco non Inchiodata con con dispositivi pirotecnici come equipaggiamento	Prendete il dispositivo dal Display di Comando o da sotto un'unità raggruppata con questo e giratelo dalla parte usata nella stessa carta (o adiacente per i dispositivi aerei) dell'unità che lo usa. Se vi è un'azione associata al dispositivo nella Scheda di Missione, svolgete o tentate tutte le azioni provocate (4.4.1 e 9.2).
d. Ricostituire un HQ PLT ¹	1	Automatica	Qualsiasi HQ CO o Staff CO	Staff CO o qualsiasi unità in Buon Ordine di quel plotone	Diminuite l'unità ricevente di un livello o rimuovete l'unità Staff CO e ponete il HQ PLT sulla carta a Livello di Esperienza Inesperto (6.5.2).
e. Ricostituire il HQ CO ¹	1	Automatica	HQ BN o Staff CO	HQ o Staff adatto	Potete ricostituire il HQ CO solo da una delle unità seguenti nell'ordine di precedenza esposto se quell'unità è ancora in gioco e dalla parte di comando: XO, qualsiasi HQ PLT, FO Artiglieria, Sergente Maggiore, GySgt CO, qualsiasi Livello in Buon Ordine in quel Plotone (6.5.2).
f. Creare una Staffetta ¹	1	Automatica	HQ CO	Qualsiasi unità, Gruppo di Assalto, o Gruppo di Fuoco in buon ordine	Diminuite l'unità che riceve l'ordine di un livello e ponete una Staffetta dove si trova l'unità. Non potete avere più di 2 Staffette in gioco alla volta (4.3.2).
g. Inviare una Staffetta ¹	1	Automatica	HQ CO	Staffetta in Buon Ordine	Muovete la Staffetta in qualsiasi HQ PLT o Staff CO sulla mappa che desiderate attivare nel turno seguente. Indicate la Staffetta come Esposta (4.3.2).
h. Congedare una Staffetta ¹	1	Automatica	HQ CO	Staffetta in Buon Ordine	Rimuovete la Staffetta dal gioco ed aggiungete un livello ad un'unità in buon ordine che può assorbire almeno un livello e che si trova nella stessa carta della staffetta e del HQ CO (4.3.2).
i. Attivare per Combattimento AT & Movimento del Veicolo	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi veicolo o unità di fanteria con capacità AT non Inchiodata	Indicate l'unità come Attivata. Durante la Fase di Combattimento AT & Movimento dei Veicoli potete far effettuare all'unità Azioni di Veicoli (Fuoco AT, movimento del Veicolo, ecc.) (10.5)
j. Passare con Radio / Telefono a Rete diversa	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Un'unità con radio o telefono	Sostituite lo stesso tipo di radio o telefono con uno che è stato Rimosso dal Gioco. Ad esempio, se è stata distrutta la radio TAC SCR300 BN, potete passare alla rete della SCR 300 Mtr FD con la rete TAC della SCR 300 BN TAC (4.3.4 e 4.3.5)
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	Girate il segnalino di Linea Telefonica dalla parte normale (4.3.4).
l. Designare un nuovo Controllo Tattico ¹	1	Automatica	HQ CO o Staff CO (o HQ PLT in una missione con singola pattuglia)	L'HQ stesso	Ponete una nuova misura di controllo tattico nella stessa carta dell'HQ che usa il comando (vedere 5.1.7 per i Punti Prelievo Feriti e LZ MEDEVAC; vedere 7.4.5 per le Zone di Atterraggio)

¹ Richiede un HQ/Staff di Origine per dare l'ordine anche se svolto nella Iniziativa Generale (4.1.3).

4.2.2 Azioni di Movimento (Utilizzare il Livello di Esperienza del Destinatario per il modificatore di pesca del Comando)

Nome	Costo	Pesca	Origine	Destinatario	Dettagli
a. Muovere in una carta adiacente ²	1	Automatico	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta	Muovere l'unità in una carta adiacente ed indicatela come Esposta. Se vi è un segnalino di Copertura in quella carta, potete porre l'unità sotto quel segnalino di Copertura. Non indicate l'unità come Esposta se muove da sotto un segnalino di Copertura Trincea, Bunker, o Fortino sulla prima carta, ad uno di questi segnalini nella seconda carta (5.1.2) o se muove tra Edifici Collegati su una Carta di Terreno Urbano (13.7).
b. Muovere un plotone in una carta adiacente ²	2	Automatico	HQ PLT	Tutte le unità in Buon Ordine di quel plotone sulla stessa carta che non sono indicate	Ogni unità del plotone effettua una azione di Movimento in una Carta adiacente (5.1.2). Tutte le unità muovono sulla stessa carta. (Le unità sulla carta che sono fuori comunicazione dall'Origine rimangono sul posto).

				come Esposte.	
c. Tentare di Infiltrare una carta adiacente ²	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine ¹ non indicata come Esposta, e che non ha un simbolo di A & freccia su un valore VOF H.	La carta di origine o quella di destinazione devono avere un segnalino VOF su di essa per poter usare questa Azione. Pescate Carte di Azione e verificate l'icona di Infiltrazione. Se è presente, il tentativo ha successo, muovete l'unità nella carta adiacente senza indicarla come Esposta. Se vi è copertura in quella carta, potete porre l'unità sotto un segnalino di Copertura. Se il tentativo fallisce, svolgete una normale azione di Movimento nella carta Adiacente alla carta di destinazione originariamente indicata (5.1.4).
d. Tentare di Infiltrarsi in una carta Adiacente con un Plotone ²	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.	Ogni unità nel plotone effettua l'azione Tentativo di Infiltrazione in Carta Adiacente (5.1.4). Tutte le unità muovono nella stessa carta. (Le unità sulla carta che sono fuori comunicazione dall'Origine rimangono sul posto).
e. Tentare di Trovare Copertura ²	1	# Copertura (+/-)	Qualsiasi HQ o Gruppo	Qualsiasi unità in Buon Ordine ¹ su una carta che non ha raggiunto il suo Potenziale di Copertura e non è sotto un segnalino di Copertura.	Pescate un numero di Carte Azione pari al numero di Copertura sulla carta dell'unità e cercate il testo che indica Copertura. Se è presente, il tentativo ha successo; ponete l'unità sotto un nuovo segnalino di Copertura e indicatela come Esposta. Se il tentativo fallisce, non fate nulla (5.1.1).
f. Muovere entro una Carta ²	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine ¹	Ponete l'unità nell'area desiderata della carta (sotto un segnalino Copertura, fuori dalla copertura, un'area separate di una carta Terreno Urbano, ecc.) ed indicatela come Esposta (5.1.1).
g. Tentare di Infiltrarsi entro una Carta ²	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine ¹ non indicata come Esposta e che non ha un simbolo di A & freccia su un valore VOF H	Richiede un segnalino VOF sulla carta. Pescate carte Azione e verificate l'icona di Infiltrazione. Se l'icona è presente, il tentativo ha successo; ponete l'unità nell'area desiderata della sua carta (sotto un segnalino Copertura, area fuori copertura, ecc.). Non indicatela come Esposta. Se il tentativo fallisce, , svolgete una normale azione di Movimento entro la Carta alla carta (5.1.4). <i>Nota: Non disponibile su carta Terreno Urbano (13.2.1):</i>
h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, Scendere, Imbarcarsi	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine ¹	Fate in modo che un'unità di fanteria prenda oggetti dalla carta o da un'unità diversa, oppure carichi/scarichi oggetti su/da un veicolo, o salga su un veicolo. Oppure fate in modo che un veicolo imbarchi tutte le unità di fanteria, i feriti e carichi/scarichi tutti gli oggetti nella sua area della carta. Contrassegnate tutte le unità di fanteria coinvolte come Esposte (5.1.6). <i>Nota:</i> lo scarico di oggetti può essere effettuato senza un'azione (5.1.6B) e lo Sbarco viene effettuato come parte delle Azioni del Veicolo (10.2.2).

¹ Disponibile anche alle unità Inchiodate e ad alcuni LAT con restrizioni (4.2.5).

² Non può essere usata da unità indicate sulla Tabella dei Veicoli ed Armi Anticarro come "Immobili" mentre sono sul loro Lato in Buon Ordine.

4.2.3 Azioni di Recupero (Utilizzare il Livello di Esperienza dell'Origine per il modificatore di pesca del Comando)

Nome	Costo	Pesca	Origine	Destinatario	Dettagli
a. Tentare di Rimuovere un segnalino di Inchiodato	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con segnalino Inchiodato	Se la carta del destinatario ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona "Recupero". Se è presente, il tentativo ha successo e rimuovete il segnalino Inchiodato, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (6.5.1)
b. Tentare di trasformare un Gruppo Paralizzato in Gruppo Con Feriti	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo Paralizzato non inchiodato	Se la carta del destinatario ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona "Recupero". Se è presente, il tentativo ha successo e sostituite il gruppo Paralizzato con un gruppo Con Feriti, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (6.5.1)
c. Tentare di trasformare un Gruppo Con Feriti in Gruppo di Fuoco	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo Con Feriti non inchiodato	Se la carta del destinatario ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona "Recupero". Se è presente, il tentativo ha successo e sostituite il gruppo Con Feriti con un gruppo di Fuoco, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (6.5.1)
d. Tentare di convertire un Gruppo di Fuoco in Gruppo di Assalto	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo di Fuoco non inchiodato	Se la carta del destinatario ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona "Recupero". Se è presente, il tentativo ha successo e sostituite il Gruppo di Fuoco con un Gruppo di Assalto, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla

					carta allora l'azione ha automaticamente successo (6.5.1)
e. Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco	1	Automatico	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo di Assalto non Inchiodato	Rimpiazzate il Gruppo di Assalto con un Gruppo di Fuoco.
f. Tentare di girare un'unità con un lato Gruppo di Fuoco alla parte frontale	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo di Fuoco con tale indicazione, non Inchiodato (incluso il HQ origine stesso)	Se la carta del destinatario ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona "Recupero". Se è presente, il tentativo ha successo; girate il lato Gruppo di Fuoco sul suo lato Buon Ordine. Se il tentativo fallisce, non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (6.5.1)
g. Distaccare un Gruppo	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi squadra in Buon Ordine con 3 - 4 Livelli o Gruppo Armi con 2 livelli	Riducete la squadra o gruppo armi di un livello e ponete un Gruppo di Assalto o di Fuoco in gioco sulla carta. Trasferite qualsiasi equipaggiamento al gruppo distaccato, come desiderate. Le squadre di due livelli non possono dividersi in due gruppi con questa azione.
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	Rimuovete il Gruppo ed aggiungete un livello alla squadra.
i. Tentare di Ricostituire una Squadra ¹	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Da 2 a 4 Gruppi di Fuoco o Assalto non inchiodati	Pescate Carte di Azione e cercate la parola "Recupero". Se è presente, il tentativo ha successo e rimuovete i Gruppi da 2 a 4 rimpiazzandoli con una squadra di pari numero di livelli che era stata in precedenza rimossa dal gioco, altrimenti non fate nulla (6.5.2).
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	Girate l'unità dalla parte in Buon Ordine a Gruppo di Fuoco.

¹ Richiede che il HQ/Staff di Origine lo svolga in Iniziativa Generale (4.1.3)

4.2.4 Azioni di Combattimento (Utilizzare il Livello di Esperienza del Destinatario per il modificatore di pesca del Comando)

Nome	Costo	Pesca	Origine	Destinatario	Dettagli
a. Tentare di Avvistare	1	2	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine ² con LOS ad un nemico Non Avvistato	Pescate Carte di Azione, modificate anche secondo la Tabella dei Modificatori per la Pesca dei Tentativi di Avvistamento, e cercate l'icona di Mirino. Se è presente, il tentativo ha successo, rimuovete qualsiasi segnalino usato per indicare un'unità Non Avvistata. Se il tentativo fallisce, non fate nulla (8.5).
b. Tentare di Concentrare il Fuoco	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con valore S, A, A/S o H in Buon Ordine ² che esercita un VOF su una carta con unità nemiche Avvistate	Scegliete un gruppo di unità sotto segnalino di copertura o un'unità a caso fuori copertura come bersaglio. Pescate Carte Azione e cercate l'icona di Mirino. Se l'icona è presente il tentativo ha successo; ponete un segnalino di Fuoco Concentrato sull'unità bersaglio. Se l'unità registra le munizioni, spende 2 punti munizioni invece di 1. Se il tentativo fallisce, non fate nulla (7.11).
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 che stanno esercitando un VOF su una carta con unità nemiche Avvistate	Scegliete un gruppo di unità sotto segnalino di copertura o un'unità a caso "fuori copertura" come bersaglio. Ogni unità effettua un Tentativo di Concentrare il Fuoco sul bersaglio. Ogni tentativo che ha successo nell'area "fuori copertura" viene posto su un'unità a caso (7.11).
d. Tentare di fare un Attacco con Granate	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine ²	Selezionate come bersaglio un gruppo di unità sotto un segnalino di copertura o una singola unità fuori copertura. Pescate carte Azione e controllate la presenza dell'icona Granata. Se l'icona è presente, il tentativo ha successo; posizionate un segnalino VOF Granata sul bersaglio. Se il tentativo fallisce, posizionate un modificatore di mancata attivazione Granata sulla carta. Le unità bersaglio possono effettuare un Attacco Granata gratuito in risposta (7.10).
e. Tentare di Lanciare una Carica di Demolizione	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con capacità Demo con una carica di demolizione	Pescate Carte di Azione e cercate l'icona di Granata. Se è presente, il tentativo ha successo; ponete un VOF Attacco Demo sul bersaglio. Se il tentativo fallisce, porre un segnalino Modificatore Demo Fallito sulla carta (7.13).
f. Piazzare una Carica di Demolizione	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con capacità Demo con una	Ponete un VOF Attacco Demo sul bersaglio (7.13)

				carica di demolizione e non sotto VOF	
g. Attacco con Lanciafiamme	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità Lanciafiamme con un Lanciafiamme	Ponete un VOF Attacco con Lanciafiamme sul bersaglio (7.14)
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	Selezionate come bersaglio una singola unità fuori copertura o un gruppo di unità sotto un segnalino di copertura. Fai in modo che ogni unità esegua un tentativo di Attacco con Granate sul bersaglio.
i. Tentare di Chiamare il Fuoco da un Supporto Fuori Mappa (include Attacchi Aerei ed Elicotteri da Assalto)	1	Secondo le istruzioni della missione	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi osservatore disponibile secondo le istruzioni della missione	Pescare un numero di Carte Azione indicato dalle Istruzioni della Missione (modificato dall'Esperienza) e cercate l'icona di Scoppio (pescate una Carta di Azione in più in caso di fuoco Pre-registrato, 7.16.5). Se è presente l'icona e si rispettano i prerequisiti di Richiesta di Fuoco (6.7.1), il tentativo ha successo; spendete una Missione di Fuoco disponibile indicandolo sulla Scheda di Missione e ponete un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo sulla carta bersaglio (6.7).
j. Richiedere il Fuoco Indiretto da un Mortaio sulla Mappa	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità Mortaio in Buon Ordine sulla Mappa	Porre il segnalino VOF appropriato su qualsiasi carta nemica Avvistata nella LOS dell'Origine ed entro il raggio dal mortaio sparante. L'unità mortaio sparante deve avere almeno due livelli di forza e spende munizioni (7.3.2).
k. Cessare il Fuoco	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in comunicazione che esercita un VOF indipendentemente dalla catena di comando	Rimuovete il VOF/PDF generato dagli occupanti della carta. Una volta dato l'ordine, viene passato e svolto da tutte le unità sulla carta, che siano in comunicazione o no. Notate che le unità Aprono il Fuoco immediatamente contro nemici nella LOS (6.3.3).
l. Spostare il Fuoco	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in comunicazione che esercita un VOF indipendentemente dalla catena di comando	Spostate il VOF/PDF in qualsiasi direzione desiderata, ingaggiando qualsiasi altra carta nella LOS dell'Origine, inclusa una carta non occupata (ma non una con unità avversarie Non Avvistate). Una volta dato l'ordine, viene passato e svolto da tutte le unità sulla carta, che siano in comunicazione o no (6.1).
m. Sparare FPF/FPL ¹	1	Automatica	HQ CO	FPL: unità in Buon Ordine con segnalino FPL. FPF: Se stesso	Per un FPF, porre un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo nella carta del segnalino FPF (7.16.2D). Per un FPL, porre un segnalino VOF Armi Pesanti lungo la LOS indicata dalla freccia sul segnalino FPL (7.2.4)

¹ Richiede che il HQ/Staff di Origine lo svolga in Iniziativa Generale (4.1.3)² Disponibile anche alle unità Inchiodate e ad alcuni LAT con restrizioni (4.2.5)

4.2.5 Limitazioni per Inchiodamento e LAT

Le unità che non sono Inchiodate e non sono unità LAT sono considerate in "Buon Ordine". È possibile eseguire o tentare di eseguire solo un set limitato di azioni con unità Inchiodate e LAT. Queste sono riassunte anche nella Tabella delle Limitazioni LAT (Tabelle e Aiuto per il Giocatore).

Non ci sono restrizioni sulle Azioni di Comando & Controllo, tranne quando il Menu Azione indica che un'unità in Buon Ordine è richiesta come Destinatario. Tuttavia, poiché non possono utilizzare la comunicazione Visuale-Verbale, è richiesto un mezzo di comunicazione alternativo per le unità Inchiodate per dare e ricevere ordini (4.3).

Nota: le restrizioni LAT si applicano in egual misura alle unità amiche e nemiche, ad eccezione della necessità di una carta occupata da un'unità amica su cui muoversi (8.6.1C). Si prega inoltre di notare che il movimento di Ritirata Automatica delle Squadre Paralizzate e delle Squadre Con Feriti (3.5.2) non è influenzato da queste limitazioni. Queste restrizioni non si applicano ai veicoli Inchiodati, che hanno una propria serie di penalità (10.7).

Squadra d'Assalto (Livello di Esperienza: Linea)

Azioni di Movimento (4.2.2) Consentite:

- Muoversi su una Carta Adiacente.
- Tentare di Infiltrarsi in una Carta Adiacente.
- Tentare di Cercare Copertura.
- Muoversi all'interno di una Carta.
- Tentare di Infiltrarsi all'interno di una Carta.
- Raccogliere, Caricare, Scaricare, Imbarcare.

Azioni di Raduno (4.2.3) Consentite:

- Convertire una Squadra d'Assalto in una Squadra di Fuoco.
- Integrare la Squadra.
- Tentare di Ricostituire la Squadra.

Azioni di Combattimento (4.2.4) Consentite:

- Tentare di Avvistare.
- Tentare di Concentrare il Fuoco.
- Tentare di Effettuare un Attacco con Granate.

- k. Cessare il Fuoco.
- l. Spostare il Fuoco.

Gruppo di Fuoco (Livello Esperienza: Inesperto)

Azioni di Movimento (4.2.2) Consentite:

- a. Muoversi su una Carta Adiacente, ma solo se quella carta è un'Area di Raduno o è occupata da alleati e non ha VOF su di essa.
- c. Tentare di Infiltrarsi in una Carta Adiacente, ma solo se amica occupata e non ha VOF su di essa.
- e. Tentare di Cercare Copertura.
- f. Muoversi all'interno di una Carta.
- g. Tentare di Infiltrarsi all'interno di una Carta.
- h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Imbarcare.

Azioni di Recupero (4.2.3) Consentite:

- d. Tentare di Convertire una Squadra di Fuoco in una Squadra d'Assalto.
- h. Integrare la Squadra.
- i. Tentare di Ricostituire la Squadra.

Azioni di Combattimento (4.2.4) Consentite:

- a. Tentare di Avvistare.
- b. Tentare di Concentrare il Fuoco.
- d. Tentativo di effettuare un Attacco con Granate.
- k. Cessate il fuoco.
- l. Spostare il fuoco.

Gruppo con Feriti (Livello di esperienza: Inesperto)

Azioni di Movimento (4.2.2) consentite:

- a. Muoversi su una carta adiacente, ma solo se quella carta è un'Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF su di essa.
- c. Tentativo di infiltrarsi in una carta adiacente, ma solo se quella carta è occupata da alleati e non ha VOF su di essa.
- e. Tentativo di cercare copertura.
- f. Muoversi all'interno di una carta.
- g. Tentativo di infiltrarsi all'interno di una carta.
- h. Raccogliere, caricare, scaricare, imbarcare.

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite:

- c. Tentativo di convertire un Gruppo con Feriti in un Gruppo di Fuoco.

Azioni di combattimento (4.2.4) consentite:

Nessuna.

Gruppo Paralizzato (Livello di esperienza: Inesperto)

Azioni di Movimento (4.2.2) Consentite:

- a. Muoversi su una carta adiacente, ma solo se quella carta è un'Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF su di essa*

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite:

- b. Tentativo di convertire un Gruppo Paralizzato con un Gruppo con Feriti.

Azioni di Combattimento (4.2.4) Consentite:

Nessuna.

Inchiodato

(Questo stato ha la precedenza su qualsiasi limitazione LAT elencata sopra.)

- Se l'unità ha un punteggio VOF Base (S, A, A/S o H), viene ridotta a Inchiodata (+2).
- Applicare un Modificatore Netto al Combattimento +1 quando riceve fuoco (come mostrato sul segnalino).
- Le unità Inchiodate non sono in grado di utilizzare la comunicazione Visuale-Verbale (4.3.1).

Azioni di Movimento (4.2.2) Consentite:

- a. Muoversi su una carta adiacente, ma solo se quella carta è un'Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF su di essa*
- e. Tentativo di cercare copertura
- f. Muoversi all'interno di una carta

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite:

- a. Tentativo di Rimuovere un segnalino Inchiodato.

Azioni di Combattimento (4.2.4) Consentite:

Nessuno (ma si presume che gli ordini di Cessate il Fuoco e di Spostamento del Fuoco impartiti a un'unità sulla stessa carta raggiungano anche loro).

* Le Unità Bloccate e le Squadre Paralizzate devono abbandonare tutti i mezzi o le perdite che trasportano prima di potersi spostare su una carta Adiacente (5.1.6E).

4.3 Comunicazioni

Per ordinare ad un'unità di effettuare un'Azione, l'Origine (HQ o Staff che dà l'ordine) deve essere in grado di comunicare con l'unità che Destinataria dell'ordine.

Note: When Cease Fire (4.2.4k) and Shift Fire (4.2.4l) orders are given to a unit, the order will be passed on to all occupants of a card (including Pinned units) regardless of whether they are in Visual-Verbal communication or not.

4.3.1 Visuale – Verbale

Questo è il metodo base di comunicazione ed include parlare, urlare, e segnali con mani e braccia.

Per essere in comunicazione Visuale-Verbale, entrambe le unità devono essere sulla stessa area di una carta, non Inchiodate. Ad esempio:

- a) entrambe sono sotto lo stesso segnalino di Copertura
- b) entrambe sono nell'area fuori copertura
- c) entrambe sono nella stessa Area Edificata di una Carta Terreno Urbano (sezione 13)

Eccezione: Le unità Inchiodate possono ricevere un ordine di Tentativo Visuale-Verbale o Rimuovere il segnalino Inchiodato (incluso un successivo ordine Esortare). Il loro stato di Inchiodato viene ignorato in questo caso.

Nota: quando vengono impartiti ordini di Cessate il Fuoco (4.2.4k) e di Spostare il Fuoco (4.2.4l) a un'unità, l'ordine verrà trasmesso a tutti gli occupanti di una carta (incluse le unità Inchiodate) indipendentemente dal fatto che siano in comunicazione Visuale-Verbale o meno.

4.3.2 Staffette

Le Staffette consentono al HQ CO di Attivare i suoi HQ subordinati e Staff nel turno seguente (se la Staffetta non viene colpita o Inchiodata nella seguente Fase di Combattimento). Le Staffette sono create, Distaccate e Rimosse con le Azioni corrispondenti con ordine dal HQ CO. Potete avere due Staffette in gioco in un dato momento. Quando non si usano, ponetele sul Display di Comando. Muovono automaticamente con il HQ CO e possono essere inviate o congedate con le azioni corrispondenti con ordine dal HQ CO (4.2.1g, 4.2.1h).

Le istruzioni della Campagna indicheranno se una compagnia inizia con delle Staffette. In caso contrario, è possibile creare Staffette di qualità Linea da unità esistenti (4.2.1f). È possibile avere due Staffette in gioco in qualsiasi momento.

Attivazione di HQ e Staff con Staffetta

- Fate spendere al HQ CO un Comando per Inviare una Staffetta (4.2.1g), se disponibile, e posizionate la Staffetta accanto al HQ o allo Staff del PLT che desiderate attivare al turno successivo. Segnate la Staffetta come Esposta.
- Se la Staffetta non viene Colpita o Inchiodata nel Segmento Effetti di Combattimento, nell'Impulso del HQ CO del turno successivo, purché il HQ o lo Staff del PLT siano ancora presenti e non dalla loro parte di Squadra di Fuoco, il HQ o lo Staff del PLT vengono attivati e la Staffetta torna automaticamente al riquadro del HQ CO sul Display di Comando.
- Le Staffette che non sono state in grado di impartire ordini perché Inchiodate, girate sul proprio lato Gruppo di Fuoco o perché l'unità HQ/Staff non si trova più sulla stessa carta della Staffetta, tornano al Riquadro Risorse del HQ CO sul Display di Comando all'inizio del primo Impulso del HQ CO che li informa che sono in Buon Ordine.

Questo era il metodo principale di comando e controllo prima dell'uso diffuso delle radio a livello di compagnia e plotone.

Nota: se il QG del CO diventa una Perdita mentre le Staffette si trovano nel suo riquadro Risorse, tenetele lì poiché le Staffette faranno parte del HQ CO successivo (non "lasciateli" sulla carta Terreno).

4.3.3 Reti

Per facilitare il Comando e Controllo, si creano e mantengono Reti di Radio e Telefoni Campali (RT). Le istruzioni della missione indicheranno se sono disponibili telefoni, radio o entrambi. Per le missioni che consentono entrambe, scegliete quale desiderate usare per ciascuna Rete. Alcune Reti possono usare telefoni mentre altre usano le radio nella stessa missione, ma una singola Rete deve usare o telefoni o radio, non un misto.

Gli RT comunicano solo sulle reti assegnate. Ogni pedina di telefono e radio mostra la rete a cui appartiene. È possibile far sì che le unità scambino RT persi o distrutti con RT dello stesso tipo provenienti da una rete diversa al costo di un Comando ciascuno (4.2.1j). L'organizzazione delle reti RT dipende dallo scopo della comunicazione, come segue:

1) CO TAC (Rete Tattica di Compagnia): Questa viene usata per il controllo tattico della Compagnia, e consente al HQ di Compagnia di comunicare con il suo Staff e comandanti di Plotone. Il RT del HQ CO è il centro della rete. Le RT usate dagli HQ PLT, Staff e Gruppi Armi devono collegarsi al RT del HQ CO per comunicare con la rete CO TAC. Gli FO, lo Staff di battaglione e di reggimento non possono comunicare in questa rete. Lo Staff di Battaglione può usare la Rete TAC CO se si trova con il HQ CO.

2) BN TAC (Rete Tattica di Battaglione): Questa si usa per il comando e controllo del Battaglione, e consente all'HQ di Battaglione di comunicare con il suo Staff e con gli HQ CO. Solo il HQ CO ed il HQ BN (e lo Staff del BN) possono comunicare con questa rete (ricordate: se il HQ CO non è in comunicazione con il HQ BN, il HQ CO non può Attivarsi).

Se il TAC BN sta usando telefoni, il RT del HQ CO deve collegarsi all'Area di Raduno per essere in grado di comunicare.

3) ARTY FD (Rete di Direzione del Fuoco di Artiglieria): Questa si usa per il controllo delle Missioni di Fuoco di artiglieria, e consente al FO Arty di comunicare con le unità di artiglieria che stanno fornendo il supporto di fuoco alla Compagnia. Solo il FO Arty può comunicare su questa rete. Se il FD Arty sta usando telefoni, la RT del FO Arty deve collegarsi all'Area di Raduno per essere in grado di comunicare.

4) MTR FD (Rete di Direzione del Fuoco di Mortai): Questa si usa per il controllo delle Missioni di Fuoco dei mortai, e consente al FO Mtr di comunicare con le unità di mortai che danno il supporto di fuoco alla Compagnia. Solo il FO Mtr può comunicare su questa rete. Se il FD Mtr sta usando telefoni, la RT del FO Mtr deve collegarsi all'Area di Raduno per essere in grado di comunicare.

5) AIR CTL (Rete di Controllo del Supporto Aereo): Questa si usa per il controllo delle missioni di supporto aereo, e consente al FAC di comunicare con gli aerei che danno il supporto di fuoco alla Compagnia. Solo il FAC può comunicare su questa rete. Se il CTL AEREO sta usando telefoni, la RT del FAC deve collegarsi all'Area di Raduno per essere in grado di comunicare.

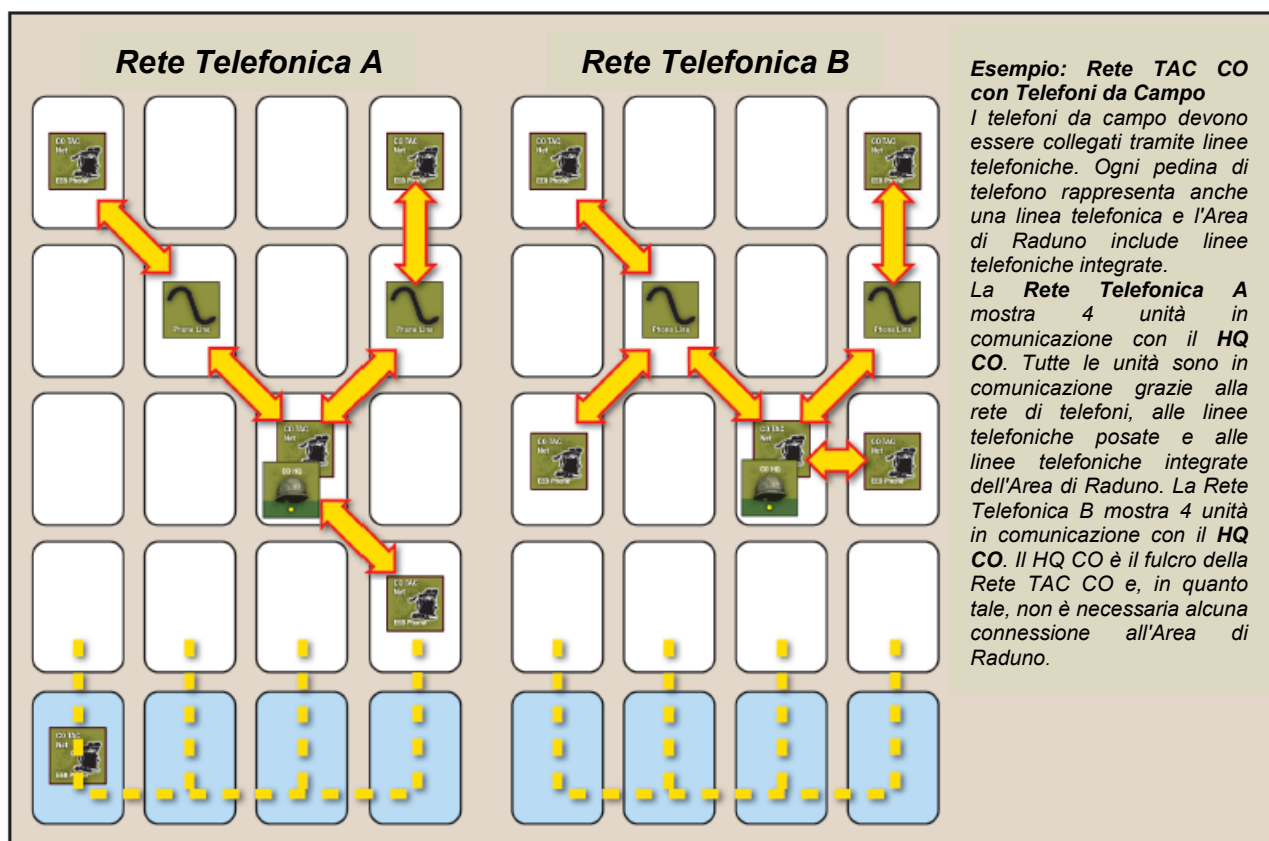
4.3.4 Telefoni da Campo

I telefoni da campo consentono la comunicazione tra unità al di fuori della comunicazione Visuale-Verbale. Vale a dire, unità su altre carte o fuori mappa, unità in aree diverse (diversi indicatori di copertura) della stessa carta e unità Inchiodate. Le seguenti regole si applicano ai telefoni da campo e alle linee telefoniche.

Collegare le Linee Telefoniche

I Telefoni da Campo devono collegarsi mediante una serie non interrotta di segnalini di linea telefonica o altri telefoni (la pedina di telefono da campo in sé agisce come linea telefonica per l'estensione di questa rete). Un qualsiasi numero di reti telefoniche possono essere supportate da una data linea telefonica (inclusi i telefoni da campo di altre reti).

Il telefono del HQ CO deve essere parte della connessione affinché la Rete TAC della CO funzioni. Le altre reti devono connettersi all'Area di Raduno. Il numero di segnalini di linea telefonica disponibili (se presenti) è indicato nelle istruzioni della missione per la campagna. Durante una missione, le unità assegnate alle linee telefoniche possono posare un segnalino di linea telefonica per carta. Questa operazione non richiede un ordine e avviene automaticamente quando un'unità che posa lascia una carta.



Danni da Combattimento alle Linee Telefoniche

Durante il Segmento Effetti del Combattimento, se una carta contenente un segnalino di linea telefonica ha un VOF "In arrivo!" o "Attacco Aereo!", pescate un numero casuale. C'è una probabilità su 2 (R#1/2) di linee telefoniche tagliate. Se la Linea Telefonica viene tagliata, girate il segnalino sul lato tagliato. Potete ripristinare una linea telefonica tagliata eseguendo un'azione nella Fase di Comando (4.2.1k).

Se un segnalino di linea telefonica si trova su una carta con un'unità nemica del Buon Ordine ma nessuna unità amica del Buon Ordine, c'è una probabilità su 3 (R#1-2/3) che il nemico scopra la linea e la tagli durante il Segmento Effetti del Combattimento.

Danni da Combattimento ai Telefoni da Campo

Se l'ultimo o l'unico livello di un'unità con un telefono diventa una Perdita, c'è una probabilità su 2 che il suo telefono venga distrutto. Rimuovete dal gioco i telefoni distrutti. Se il telefono non viene distrutto, ponetelo sulla mappa. potete far sì che un'altra unità lo raccolga e lo usi se le viene ordinato di farlo (4.2.2h).

4.3.5 Radio

Le Radio consentono la comunicazione tra unità fuori dalla comunicazione Visuale-Verbale. Cioè, le unità su altre carte o fuori mappa, le unità in aree diverse della stessa carta (cioè sotto segnalini di Copertura diversi) e le unità Inchiodate.

Le Istruzioni della Missione indicano i tipi di radio disponibili. Ponete le radio nelle caselle appropriate del Display di Comando. La tecnologia della Radio determina l'efficacia della radio stessa ed i seguenti tipi sono usati nelle varie epoche:

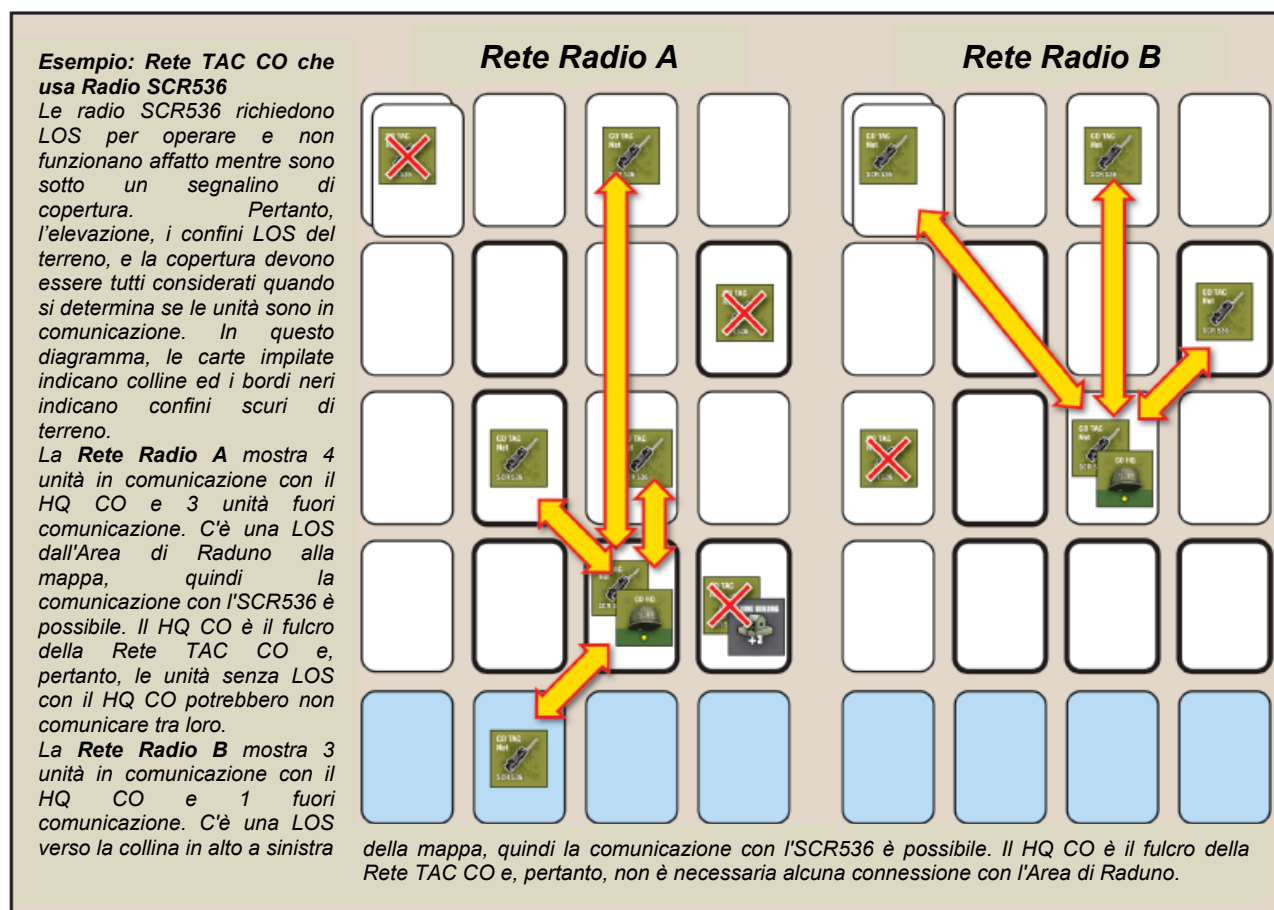
A. Prime Radio Portatili (SCR536). Per la limitata capacità di trasmissione, le radio come la SCR-536 consentono la comunicazione radio solamente entro Visuale (come se fosse Giorno, ignorando il fumo). Queste radio non funzionano da sotto un segnalino di Copertura.

B. Radio Portatili Compatte VHF-FM (SCR300, SCR610, PRC25, PRC77, PRC119) e Radio dei Veicoli. Queste possono comunicare ovunque sulla mappa con altre radio della stessa rete, a meno che le Istruzioni della Missione non indichino diversamente (talvolta il terreno della campagna interferisce con il traffico radio).

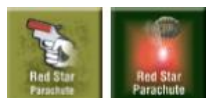
C. Radio Portatili Avanzate (ICOM, PRR, PRC148, PRC152). Quando queste squadre usano queste radio, non solo il HQ PLT è in comunicazione con il HQ CO, le squadre sono in comunicazione con il loro HQ PLT nella stessa carta ed in quelle adiacenti.

Danni per Combattimento alle Radio

Se l'ultimo o solo livello di forza di un'unità con la radio diviene una perdita, vi è una possibilità su due che quella radio sia distrutta. Se la radio viene distrutta, rimuovetela dalla mappa, altrimenti ponete il segnalino radio sulla mappa. Un'altra unità la può raccogliere ed usarla se riceve il comando per farlo (4.2.2h).



4.4 Dispositivi Pirotecnici



I dispositivi pirotecnici hanno tre utilizzi fondamentali: Segnalazione, Illuminazione e Occultamento. L'azione di usare un dispositivo Pirotecnico (4.2.1c) è la stessa indipendentemente dallo scopo per il quale viene usato.

- I dispositivi **Aerei** possono essere posizionati sulla stessa carta dell'unità che li usa o su qualsiasi carta adiacente.

- I dispositivi **Non Aerei** possono essere posizionati solo sulla stessa carta dell'unità che li usa. (Sebbene il Combattimento Urbano preveda alcune eccezioni, vedi 13.9.)

Tutti i dispositivi Pirotecnici sono Dispositivi monouso. Per usare un dispositivo Pirotecnico, ponetelo sulla carta bersaglio appropriata, girandolo sul lato usato.

4.4.1 Dispositivi di Segnalazione

Controlla il TO&E di ogni campagna per vedere quali dispositivi Pirotecnici sono assegnati alla tua compagnia, quindi assegna azioni specifiche dal menu sottostante a ciascun colore e tipo di dispositivo. Annotate l'assegnazione sul Registro della Missione. Tutte le unità con una LOS libera sul segnale eseguiranno o tenteranno di eseguire la specifica azione non appena il dispositivo Pirotecnico viene usato. Si applicano tutte le regole relative allo spostamento e all'infiltrazione su carte adiacenti (4.2.2a, 4.2.2b).

Razzi Colorati (Aerei)

I razzi colorati sono visibili da qualsiasi punto della mappa, indipendentemente dalla LOS. Sono disponibili quattro tipi di razzi colorati per la segnalazione:

- Paracadute Stella Rossa (RSP)
- Paracadute Stella Verde (GSP)
- Grappolo Stella Rossa (RSC)
- Grappolo Stella Verde (GSC)

Fumo Colorato (non Aereo)



Il fumo colorato si usa solo per le segnalazioni e non ha effetti di copertura sulla LOS o combattimento. Il fumo colorato appare solo nel livello in cui è stato posto (non sale in modo abbastanza significativo), e le unità devono essere in grado di tracciare una LOS normale a quel livello per poterlo usare come segnale. Vi sono quattro tipi di fumo colorato disponibili per le segnalazioni: Rosso, Verde, Giallo e Porpora. Il fumo colorato non può essere usato per segnalazioni nelle missioni notturne (Luna +2 o superiore) ma può essere usato durante la Visibilità Limitata causata dalle condizioni meteo.

Azioni di Segnalazione

È possibile utilizzare un Dispositivo di Segnalazione per avviare le azioni elencate nella seguente tabella, a condizione che siano soddisfatti i seguenti criteri:

- L'unità con il dispositivo deve essere quella a cui è stato ordinato di usare il Pirotecnico.
- È possibile associare una sola azione al dispositivo.

- 3) I prerequisiti per eseguire l'azione associata sono soddisfatti (ad esempio, ogni unità ha la LOS necessaria per il dispositivo, è nello stato richiesto, ecc.).

La tabella elenca le azioni per tipo di missione (Offensiva, Difensiva o Pattuglia di Combattimento) e la descrizione sintetica da inserire nel registro delle missioni.

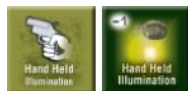
Opzioni per i Segnali Pirotecnici in Missione Offensiva	
Ordine	Abbreviazione sulla Scheda di Missione
Cessare il Fuoco	CF
Se adiacente alla PL#, muovere attraverso quella PL	XPL#
Se Adiacente all'Obiettivo Primario, muovere verso di esso	M2PO
Infiltrarsi da Posizione di Attacco all'Obiettivo Primario	InfAP2PO
Se Adiacente all'Obiettivo Secondario, muovere verso di esso	M2SO
Infiltrarsi da Posizione di Attacco all'Obiettivo Secondario	InfAP2SO
Se adiacente al segnale, muovere verso di esso	M2S

Opzioni per i Segnali Pirotecnici in Missione Difensiva	
Ordine	Abbreviazione sulla Scheda di Missione
Cessare il Fuoco*	CF
(solo HQ CO) Sparare con Fuoco Finale Protettivo (FPF)	FPF
(solo HQ CO) Sparare con Fuoco Finale Protettivo di Linea (FPL)	FPL
Se adiacente al segnale, muovere verso di esso	M2S

Opzioni per i Segnali Pirotecnici in Missione di Pattuglia	
Ordine	Abbreviazione sulla Scheda di Missione
Cessare il Fuoco *	CF
Se Adiacente al Punto di Controllo#, Muovere verso di esso	M2RP#
Se Adiacente all'Obiettivo Primario, Muovere verso di esso	M2PO
Se adiacente alla segnalazione, muovere verso di essa	M2S

* Secondo 4.2.4k, le unità Cessano il Fuoco, poi immediatamente Aprono il Fuoco contro nemici nella LOS secondo la Tabella di Priorità degli Ingaggi (6.1.1)

4.4.2 Dispositivi di Illuminazione



Illuminazione, Manuali (Aerei)

I dispositivi manuali di illuminazione si usano nelle missioni notturne per mitigare gli effetti del buio sul combattimento come descritto in 9.2.

Artiglieria o Aviolanciati (Aerei)

In alcune missioni l'illuminazione può essere anche disponibile come Missione di Fuoco (7.16.2E) o lanciata dalle Cannoniere (10.8.7).

4.4.3 Dispositivi di Occultamento

Fumo (non-Aereo)



Il Fumo HC e il Fosforo Bianco (WP) possono essere usati per fornire occultamento. Il TO&E elenca i dispositivi fumogeni disponibili per la campagna. Sia il fumo WP che il fumo HC forniscono l'occultamento difensivo stampato sul segnalino. Le unità in una carta con fumo non possono sparare fuori dalla carta, ma possono sparare all'interno della carta (5.4). Il fumo blocca la linea di vista a tutti i livelli poiché si espande in quantità significativa.

Il fumo WP ha un effetto di combattimento oltre che di schermatura. Potete usare il fumo WP come qualsiasi altro dispositivo pirotecnico, oppure potete usarlo in modo offensivo con un Tentativo di effettuare un'azione di Attacco con Granata (4.2.4d). Eseguite il tentativo normalmente (7.10):

- In caso di successo, posizionate il segnalino WP sull'unità bersaglio e applicate il risultato di combattimento indicato sul segnalino durante la sezione Effetti del Combattimento.
- In caso di fallimento, posizionate il segnalino WP sulla carta (non su un bersaglio specifico) insieme a un segnalino Granata Mancata.

Il valore di combattimento WP non ha effetto. L'effetto di schermatura del fumo WP avrà effetto indipendentemente dal risultato dell'Attacco con Granata (sebbene, come indicato in 7.10.2, il bersaglio di un Attacco con Granata riuscito non benefici mai della copertura fumogena). Il fumo WP può anche apparire come parte di una Missione di Fuoco per schermatura o come prerequisito per un attacco aereo (7.16.2). Può anche essere disponibile come munizione per Carri Armati, Aerei, Fucili Senza Rinculo o Lanciarazzi secondo le istruzioni della missione.

Gas CS (non-Aereo)

Il Gas CS ha un effetto di combattimento e di schermatura. Le unità dotate di maschere antigas che annullano l'effetto di combattimento saranno indicate nelle istruzioni della missione. Gli effetti del Gas CS sulla LOS sono identici a quelli del Fumo e forniscono un modificatore difensivo di +1.

- Nel Segmento di Ritirata (3.5.2), tutte le unità di fanteria del Buon Ordine che si trovano in una carta (o area di una carta) con Gas CS e non sono equipaggiate con maschere antigas vengono immediatamente convertite in Squadre di Fuoco (squadre di fuoco generiche o squadre di fuoco nominate, a seconda dei casi).
 - Tutte le unità controllano quindi se si ritirano. C'è una probabilità di 2 su 3 (R#1-2/3) che lo facciano. Le unità che si ritirano vengono contrassegnate come Esposte e si spostano su una carta adiacente. (Le unità già contrassegnate come Esposte non si ritirano.)
 - La prima priorità per una destinazione è una carta che si trovi fuori dalla LOS di tutte le unità avversarie. La priorità successiva è la carta con il valore di Copertura e Occultamento più alto.
 - Se più di una delle carte consentite soddisfa le priorità, la carta viene determinata casualmente. Tutte le unità che non si Ritirano vengono Bloccate.
 - Tutti i veicoli in una carta con Gas CS che non sono equipaggiati con maschere antigas vengono automaticamente Bloccati.
- Le risorse con Gas CS vengono schierate come altri dispositivi non aerei. Inoltre, le squadre equipaggiate con lanciagranate da 40 mm possono usarle fino a Distanza Vicina (non è necessaria alcuna pesca).



5. MOVIMENTO, LOS & TERRENO

5.1 Movimento

Muovete le vostre unità di fanteria sulla mappa nella Fase di Comando usando Comandi dell'HQ per emanare ordini di Azione di Movimento ad esse (4.2.2). Muovete fisicamente ogni unità non appena emanate l'ordine. Le due forme basilari di movimento sono il Movimento entro una carta (5.1.1) ed il Movimento ad un'altra carta (5.1.2).



Nota: I Cannoni AT sono trattati come unità di "fanteria" per la maggior parte degli scopi, ma molti non possono Muoversi. Sono contrassegnati da un'icona sul segnalino e sulla Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro sotto la colonna "Mobile: Sì/No". Le unità contrassegnate come "Mobile: No" non possono muoversi/infiltrarsi all'interno di una carta o in carte adiacenti, né cercare riparo mentre si trovano sul lato in buon ordine.

5.1.1 Movimento Entro una Carta

Le Azioni di Movimento possibili sono 4.2.2e (Tentare di Cercare Copertura), 4.2.2f (Muovere Entro una Carta), e 4.2.2g (Tentare di Infiltrarsi entro una Carta).

Le regole per muovere entro una carta sono:

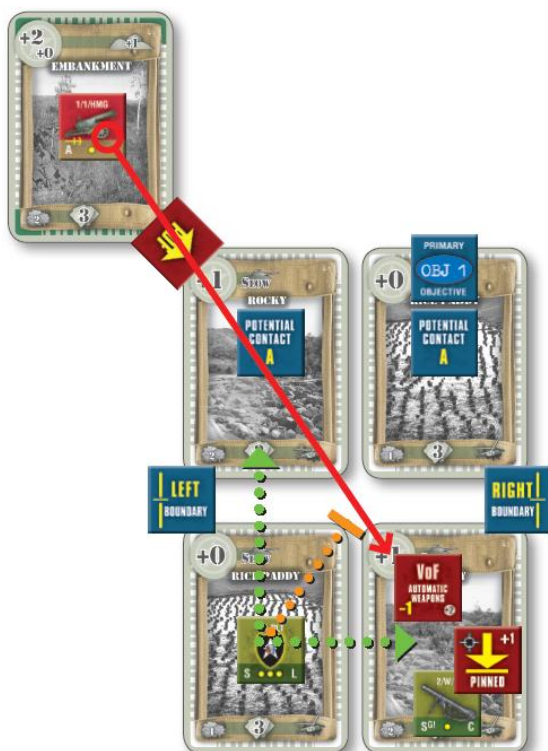
- Indicate qualsiasi unità che Muove, a meno che non si Infiltri con successo, con un segnalino Esposto (5.1.3).
- Non potete tentare di Cercare Riparo con un'unità sotto un segnalino di Copertura (4.2.2e). Ma potete muovere da un segnalino di copertura direttamente ad un altro.
- Fintanto che sono disponibili Comandi, un'unità può usare le azioni di Movimento entro una Carta (4.2.2f) per muovere tra aree entro una singola carta Terreno (sotto un segnalino di Copertura, fuori dalla copertura, un'area separata di una carta Combattimento Urbano, ecc.) un numero illimitato di volte in un dato Impulso o Fase di Comando anche se già indicata come Esposta.
- Se esistono più segnalini di Trincea, Bunker o Fortino in una data carta, potete muovere le unità tra di essi senza indicarle come Esposte.
- Le unità Inchiodate e LAT possono essere limitate su come e dove possono muovere (4.2.5).

5.1.2 Movimento ad un'Altra Carta

Il movimento avviene in una carta adiacente, anche diagonalmente. Le Azioni di Movimento possibili sono 4.2.2° (Muovere in Carta Adiacente), 4.2.2b (Muovere un Plotone in Carta Adiacente), 4.2.2c (Tentare di Infiltrarsi in una Carta Adiacente), e 4.2.2d (Tentare di far Infiltrare un Plotone in una Carta Adiacente).

Le regole per muovere in un'altra carta sono:

- Indicate qualsiasi unità che Muove, a meno che non si Infiltri con successo, con un segnalino Esposto.
- Non potete muovere un'unità che ha indicazione Esposta in una nuova carta.
- Quando entrate in un'altra carta che ha un segnalino di Copertura non occupato o amico occupato, l'unità che muove può spostarsi direttamente sotto tale segnalino di Copertura.
- Se esistono Trincee, Bunker o Fortini o segnalini di Edifici Collegati in due carte adiacenti, le unità possono muovere tra di essi senza essere indicate come Esposte.
- Le unità Inchiodate e LAT possono essere limitate su come e dove possono muovere (4.2.5).
- Sebbene il movimento sia in generale consentito, le unità di Fanteria (Amiche o Nemiche) *non possono* muovere *attraverso* un PDF quando muovono in diagonale (vedere anche 13.2.5 per ulteriori restrizioni su quando giocare le missioni di Combattimento Urbano).



Il PDF della HMG coreana blocca il movimento in diagonale all'Obiettivo Primario

5.1.3 Unità Esposte

Muovere in una zona di combattimento comporta un livello di rischio che viene rappresentato dai segnalini Esposti. Tutto il movimento che non sia una Infiltrazione che ha successo (o tra Bunker, Fortini, Trincee adiacenti [5.1.2] o Edifici Collegati [13.7]) darà all'unità che muove un segnalino Esposto. Un'unità con indicazione Esposto non può muovere in un'altra carta, ma può muovere entro la carta, incluso Cercare Riparo. Un'unità rimane Esposta sino a che il segnalino non viene rimosso in una Fase di "Pulizia".

Non indicate le unità come Esposte quando muovono tra carte nell'Area di Raduno (2.5). Quindi, allo stesso modo di quando si muove tra fortificazioni campali ed edifici, è possibile muovere le unità tra più carte nell'Area di Raduno durante una Fase di Comando fintanto che sono disponibili Comandi per farlo (ma non più di un movimento nello stesso Impulso).

5.1.4 Infiltrazione

L'Infiltrazione è il movimento sotto il fuoco nemico. Qualsiasi unità in Buon Ordine (o LAT in alcuni casi) non indicata come Esposta, e che non ha una A & simbolo di freccia o un valore VOF H, può tentare l'Infiltrazione fintanto che la carta di origine o quella di destinazione devono avere un segnalino VOF su di essa.

- Pescate due (+/-) carte Azione (modificate dall'Esperienza) e cercate l'icona Infiltrazione. Se è presente, allora il tentativo ha successo: muovete l'unità nella carta adiacente ma non indicatela come Esposta. Se vi è copertura su quella carta, potete porre l'unità sotto il segnalino di Copertura.
- Se non vi è alcuna icona di Infiltrazione, il tentativo fallisce e diviene una normale Azione di Movimento in carta Adiacente (costa ancora un Comando e viene posto un segnalino Esposto sull'unità). L'Infiltrazione entro una carta richiede che la carta abbia un segnalino VOF (4.2.2g).
- Le aree entro le carte di Terreno Urbano (Sezione 13) non possono essere attraversate con una azione "Infiltrarsi entro una Carta", quindi non è possibile muovere non esposti (**Eccezione: Edifici Collegati 13.7**).

5.1.5 Raggruppamento

"Raggruppare" ha due significati principali (oltre ad ammucciare i segnalini l'uno sull'altro per mantenere l'ordine):

1. Avere più di un'unità su una carta.

- Non potete avere più di 16 livelli e quattro veicoli per lato su una carta in qualsiasi momento durante un turno (vedi la nota qui sotto per possibili eccezioni).
- I livelli imbarcati sui veicoli non contano.
- Le perdite non contano.
- I veicoli bruciati e distrutti non contano, tranne quando si usa la carta come Zona di Atterraggio (vedi sezione 11).
- Le carte Area di Allestimento non hanno limiti di raggruppamento.

2. Avere più di un'unità sotto un segnalino copertura o in un'area di costruzione di Terreno Urbano.

- Alcuni segnalini copertura hanno un limite massimo di livelli che possono contenere. Questo è indicato sul segnalino (5.3.2).
- Ad eccezione dell'area Fuori Copertura e delle aree "esterne" sulle carte Terreno Urbano, avere più di 3 livelli in una singola area causerà penalità nel calcolo degli effetti di combattimento (5.3).

Nota: Alcune situazioni al di fuori del controllo del giocatore (Ritirata, arrivo di forze di invasione anfibie pianificate, eventi del HQ Superiore, ecc.) possono far sì che una carta venga sovraccaricata di unità di fanteria. In tal caso, è necessario spostare qualcuno alla prima occasione per rientrare nei limiti.

5.1.6 Trasporto di Attrezzature ed Unità

L'effettuare un'Azione di Raccogliere, Caricare, Scaricare, o Imbarcare con un'unità o veicolo consente a quell'unità di acquisire o scaricare attrezzature, feriti, prigionieri, munizioni e/o passeggeri.

Potete spendere Comandi per ordinare questa azione in quattro diverse situazioni:

- Un Comando per far sì che un'unità raccolga munizioni, equipaggiamento e perdite nella propria area carte (inclusi gli oggetti caricati su un veicolo).
- Un Comando per ordinare a un'unità di imbarcarsi su un veicolo.
- Un Comando per ordinare a un'unità di caricare oggetti o perdite su un veicolo.
- Un Comando per ordinare a un veicolo di caricare o scaricare munizioni, equipaggiamento e perdite e di imbarcare qualsiasi unità di fanteria. (Tutte queste azioni possono essere eseguite come un'unica azione).

Nota: come si può vedere, se qualcuno è autorizzato a impartire ordini a un veicolo, è più efficiente far eseguire l'azione al veicolo piuttosto che impartire ordini alle singole unità se si desidera eseguire sia il carico che lo scarico.

A. Capacità di Trasporto

La capacità di trasporto di un veicolo è indicata sulla sua pedina e sulla Tabella dei Veicoli ed Armi Anticarro. Questo indica il carico massimo che un'unità è in grado di trasportare da una locazione ad un'altra.

La capacità di trasporto di un'unità di fanteria è di uno per livello (ad esempio, una squadra MG a 1 livello ha una capacità di trasporto di uno, una sezione mortaio a 4 livelli ha una capacità di trasporto di quattro, ecc.).

Oltre alle risorse, un'unità di fanteria o di veicoli può trasportare uno qualsiasi dei seguenti tipi di oggetti: feriti, un tipo di munizioni o (solo per i veicoli) livelli di unità di fanteria. Le munizioni trasportate dalle unità di fanteria non contano ai fini del limite di trasporto dei veicoli.

Ogni punto di capacità di trasporto conferisce a un'unità la capacità di trasportare quanto segue:

Oggetto	Veicolo	Livello di Fanteria
Perdita	1	1
Munizioni MG	6	6
Munizioni Mortaio	2	2
Munizioni RCL o Razzi (RKT)	3	3
Lanciafiamme (2 colpi)	1	1
Carica di Demolizione	Illimitato	2+ qualsiasi altra Munizione o Equipaggiamento
Livello di unità di fanteria	1	Proibito
Attrezzature (Radio, Telefoni, Linea Telefonica, Pirotecnici, Granate da Fucile)	Illimitato	6+ qualsiasi altra Munizione

* Le armi con la propria pedina come Granate da Fucile, RPG, ecc.

Nota: La capacità di Trasporto non limita la quantità di attrezzature, munizioni e altri oggetti che un'unità può assegnare. Tuttavia, qualsiasi unità che abbia superato la sua capacità di trasporto non può muoversi, né verso un'altra carta né all'interno della propria carta.

Esempio:

- Un Gruppo demolitori (1 Livello) può portare 2 cariche di demolizione + 3 Munizioni RKT + 1 Fumo + 1 Fumo WP (2 su 6 attrezzature).
- Un HQ CO (1 Livello) può portare la Radio Rete TAC BN + Radio rete TAC CO + 4 dispositivi Pirotecnici + sino a 2 Cariche di Demolizione.

B. Raccogliere e Lasciare Carichi

Un'unità di fanteria, che sia indicata come Esposta o meno, può raccogliere e lasciare oggetti sino alla sua Capacità di Trasporto. Dovete dare ad un'unità un Comando Raccogliere, Caricare, Scaricare, Imbarcare (4.2.2h) per raccogliere qualcosa, ma potete far scaricare qualcosa da parte di qualsiasi unità, anche un Gruppo Con Feriti o Paralizzato, senza un Comando separato in qualsiasi momento in cui necessitate farlo (fuori dalla normale sequenza di gioco se necessario).

Indicate qualsiasi unità che raccoglie qualcosa come Esposta; non la dovete indicare Esposta se lascia qualcosa senza esporsi altrimenti. Se desiderate che un'altra unità raccolga ed usi quanto è stato lasciato, come munizioni, dovete ordinare all'altra unità di raccoglierle.

C. Salire e Scendere dai Veicoli

Un veicolo può far salire o scendere un'unità sino alla sua Capacità di Trasporto secondo 10.2. Dovete dare al veicolo un Comando Raccogliere, Caricare, Scaricare, Imbarcare per caricare un passeggero (cosa che accade nella Fase di Comando), ma un veicolo Attivato da scendere i suoi passeggeri entro l'azione Movimento del Veicolo (cosa che accade nella Fase di Combattimento AT & Movimento dei Veicoli). Indicate l'unità di fanteria coinvolta nella salita o discesa dal mezzo come Esposta.

D. Caricare e Scaricare i Veicoli

Un'unità, Esposta o meno, può caricare oggetti su un veicolo o scaricarli sino alla Capacità di Trasporto del veicolo. Dovete dare all'unità un Comando di carico o scarico. Indicate l'unità di fanteria coinvolta nel carico o scarico come Esposta.

E. Effetti del Combattimento

Quando un'unità dei più livelli di forza si divide in LAT separati, posizionate tutti gli oggetti trasportati con l'ultimo livello di forza non perdita. Le munizioni possono essere passate solo ai gruppi di fuoco che tracciano le munizioni, come indicato nelle tabelle di ripartizione. Qualsiasi altra munizione (trasportata o in uso) viene persa. Quando un'unità diventa una Perdita, perde la sua capacità di trasportare e abbandona qualsiasi Perdite o Equipaggiamenti che trasporta attualmente sulla sua carta. Qualsiasi munizione (trasportata o in uso) viene persa.

Quando un'unità che trasporta Perdite o Equipaggiamenti diventa Bloccata o Paralizzata, non abbandona ciò che trasporta, ma non potrà muoversi ulteriormente finché non abbandona volontariamente le Perdite e gli Equipaggiamenti che sta trasportando, o non viene Riorganizzata in uno stato che le consenta di continuare.

Se tale unità è costretta a muoversi (a causa di un evento, di una ritirata automatica, ecc.), lascerà indietro eventuali Perdite o Equipaggiamenti.

5.1.7 Evacuazione delle Perdite (Feriti)

Potete ottenere Punti Esperienza evacuando con successo le perdite (feriti) dalla mappa. Le istruzioni della campagna nel Libro delle Missioni spiegano come possono essere evacuate le perdite. Potreste doverle muovere in una carta designata come Punto Prelievo Feriti (CCP), evacuarle con elicottero o trasporto anfibio, o muoverle ad una LZ MEDEVAC con un'unità HQ o Staff (per dirigere le operazioni).

Una carta può solitamente essere designata come CCP o LZ MEDEVAC prima che inizi una missione o durante una missione con una azione Designare Nuovo Controllo Tattico (4.2.1i). La locazione può essere cambiata durante una missione ma solo una può essere in gioco in un dato momento. Una volta che una Perdita è stata trasportata e lasciata ad uno di questi punti, quella Perdita è considerata essere stata evacuata da una ambulanza o elicottero non rappresentati nel gioco. Rimuovete la Perdita nella Fase di Pulizia.

Ponete qualsiasi perdita evacuata nella casella appropriata sul Display di Comando per facilitare il calcolo dei Punti Esperienza ottenuti e del numero di feriti che tornano in servizio nella missione successiva.

5.2 Terreno

Ogni campagna ha un mazzo di carte Terreno che saranno usate per costruire la mappa. Le istruzioni nel Libro delle Missioni vi diranno quante righe e colonne di carte Terreno dovete posare per costruire la mappa. Le colonne indicano il numero di carte da posare verticalmente da sinistra a destra; le righe indicano il numero di righe da posare orizzontalmente partendo dalla vostra posizione (2.2).

Sebbene le carte terreno siano poste a faccia in su per default, le istruzioni della Missione possono talvolta indicare di porle invece a faccia in giù. Questo riproduce l'accuratezza delle mappe storicamente usate. Quando costruite una mappa a faccia in giù, le istruzioni della missione indicheranno qualsiasi carta che è già conosciuta, ad esempio quelle nella LOS dell'Area di Raduno. Giratele a faccia in su. Durante il gioco, rivelate una carta nascosta quando un'unità amica non aerea ha la LOS ad essa. Se la carta nascosta è una Collina, pescate una nuova carta Terreno da porre sopra di essa (come descritto in 2.2.1). Se pescate più carte Collina di seguito, continuate a porle l'una sopra all'altra sino a quando non pescate una carta Terreno non Collina.

Nota: A meno che non siano specificate restrizioni nel Libro delle Missioni, le carte Terreno a faccia in giù sono trattate esattamente come le carte scoperte. I nemici possono muoversi, possono essere posizionati segnalini Controllo Tattico e segnalini PC, ecc.

5.2.1. Visuale (LOS) e Raggio

Per determinare la LOS tra le unità si prendono in considerazione i confini del terreno, le limitazioni di portata, la LOS reciproca e il terreno Urbano.

Confini della LOS nella carta Terreno

Ogni carta Terreno presenta un bordo attorno al perimetro, composto da segmenti bianchi e/o verde scuro. I bordi scuri bloccano il tracciamento della Linea di Vista (LOS), ma i bordi bianchi no. Verificate il colore dei bordi laterali o degli angoli nella direzione in cui desiderate controllare la LOS. La LOS viene tracciata lungo le otto linee rette (solo) da una carta alle otto carte adiacenti e oltre. (Pertanto, non potete tracciare la LOS a sinistra/destra su due carte e poi su/giù/in diagonale su una carta.)

Indipendentemente dal colore dei bordi delle carte Terreno, potete tracciare automaticamente la LOS su tutte le carte adiacenti (Raggio Ravvicinato). Affinché la LOS livelli attraverso una seconda carta (Lunga Distanza) e una terza carta (Lunghissima Distanza), sia il lato di entrata che quello di uscita delle carte attraversate devono avere bordi bianchi.

**Esempio 1 di LOS**

La squadra tedesca 4/Gp e la squadra US 1/1 non hanno LOS l'una all'altra in quanto un solo bordo delle Siepi è bianco.

Nota: Alcune campagne presentano carte Terreno con bordi neri. Queste indicano che il movimento delle unità è impossibile in queste direzioni. La visuale attraverso questi bordi è la stessa del resto della carta (che sarà completamente bianca o completamente scura).

**Esempio 2 di LOS**

- La squadra US 1/1 ed il FO Arty nella giungla non hanno visuale diretta verso alcuna unità NVA a causa dei bordi verdi del bambù. (La squadra US 1/1 non Aprirebbe il Fuoco nemmeno con LOS diretta in questa situazione a causa della presenza del Gruppo con Feriti US.)
- La mitragliatrice NVA da 12,7 mm ha una LOS diretta sulla squadra di fanteria US nel Bamboo, poiché le carte sono adiacenti. Apre il fuoco.
- L'osservatore MTR NVA nell'Erba Elefante ha una LOS diretta sulla squadra di fanteria US nel Bamboo, poiché la LOS passa attraverso i bordi bianchi sinistro e destro della Risaia. Tenta con successo di Chiamare il Fuoco.

LOS e Limitazioni del Raggio

In condizioni di visibilità normale, la LOS massima è a Distanza Molto Lunga (3 carte, esclusa la carta iniziale), sebbene la Distanza massima delle armi reali sarà probabilmente inferiore. In condizioni di Visibilità Limitata (9.1), la LOS massima si riduce a Distanza Ravvicinata (adiacente). Trovarsi a quote più elevate (5.2.2) non aumenta la distanza dell'osservatore.

LOS Reciproca

La Linea di Vista è reciproca; ogni carta che le vostre unità possono vedere può anche vedere le vostre unità a sua volta.

Eccezione: carte con Fumo, In Arrivo! o Attacco Aereo!. Le unità esterne a una carta con Fumo, In Arrivo! o Attacco Aereo! hanno una LOS sulla carta (ma non sulle carte oltre), mentre le unità su tali carte non possono vedere all'esterno (5.4).

Anche se solo una parte di una carta è in LOS (come il Piano Superiore di un edificio a più piani), è possibile posizionare una VOF Base sulla carta. Tuttavia, per colpire singole unità o segnalini di copertura con la VOF (come Fuoco Concentrato, Attacchi con Granate o VOF da Cecchino) è necessario che il bersaglio si trovi nella LOS effettiva dell'unità che tenta di posizionare la VOF (vedi Fig. 1 sotto).

Esempi di LOS Reciproca:

Fig 1: LOS bloccata dai bordi Verdi della carta Siepi.

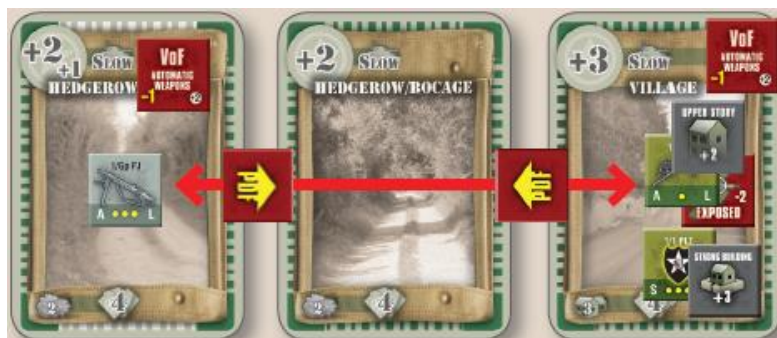


Fig. 2: La LMG US entra in copertura al Piano Superiore. La LOS può ora oltrepassare i bordi verdi. (Notate che la LOS è reciproca: anche la squadra nemica può posizionare un VOF sulla carta US)

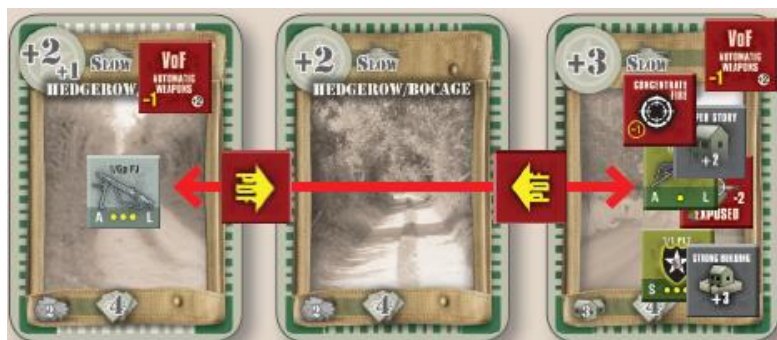


Fig. 3: La squadra nemica Concentra il Fuoco sulle unità US: solo la LMG nel Piano Superiore può essere presa di mira (il VOF di Base continua a coprire l'intera carta).

LOS Urbana

Sulle carte Terreno standard, gli edifici e i segnalini Copertura Urbana, inclusi i segnalini Multipiano, non bloccano la LOS a nessun livello. Nelle Campagne di Combattimento Urbano, la LOS è molto più restrittiva ed è dettagliata nella sezione 13.

5.2.2 Elevazione

L'Elevazione è una misura relativa nel gioco. L'elevazione base è il livello 1 per tutte le missioni. Colline e Piani Superiori aggiungono +1 all'elevazione base. Una singola collina è di livello 2. Un Piano Superiore (5.2.2B) è di livello 2. Un Piano Superiore su una collina è di livello 3. Un'elevazione maggiore consente alle unità di tracciare la LOS su terreni bloccanti a livelli inferiori come segue:

- Generalmente, le elevazioni più elevate possono vedere oltre qualsiasi elevazione inferiore nonostante la presenza di bordi scuri, ovvero le unità a livello 2 vedono oltre le carte Terreno di livello 1. Tuttavia, guardando direttamente verso l'alto o verso il basso (ovvero dal livello 3 al livello 1, ma con una carta di livello 2 con bordi scuri in mezzo), la LOS è bloccata.
- Un terreno allo stesso livello blocca la LOS su qualsiasi terreno di livello inferiore, ovvero un'unità su un terreno di livello 2 non può vedere oltre un'altra carta Terreno di livello 2 verso una carta Terreno di livello 1 oltre di essa.
- A meno che i livelli di elevazione non siano noti in anticipo, si presume che le unità nemiche sulle carte Terreno coperte siano al livello 1.

A. Colline



Le carte di Collina incrementano l'elevazione di un livello. Non danno modificatori di Copertura & Occultamento. Nel pescare una carta di Collina, pescate un'altra carta e ponetela sopra la collina ad indicare il terreno su di essa. Vi possono essere più carte di Collina sotto una carta di Terreno, ognuna incrementa l'elevazione di 1 livello. Se una carta a faccia in giù viene rivelata essere una collina, quando viene rivelata pescate un'altra carta Terreno da porre sopra di essa (per 2.2.1). A meno che non sia limitato dalle istruzioni di piazzamento della missione, non vi è limite al numero di carte Collina che si possono giocare in sequenza, ognuna con un incremento di 1 livello, prima di pescare una carta che contiene uno specifico terreno. Più colline non modificano la capacità di muovere in o fuori da una carta, ma danno solamente benefici aggiuntivi alla Visuale. I bordi scuri delle carte di Collina rimpiazzano i bordi chiari sulla carta di Terreno non collina.

B. Piani Superiori



Le carte di Terreno che hanno icone "Piani Superiori" [Multi-Story] designano aree urbane che contengono edifici che sono di altezza superiore ad un piano. Quando trovate copertura in una carta Piani Superiori ottenete sia il segnalino di Copertura – Piani Superiori che il normale segnalino di Copertura Edificio, che rappresenta il piano terra. Considerate questi segnalini di Copertura separati per il comando, combattimento e movimento.

Un'unità che scopre un edificio (copertura) su una carta Piani Superiori può muovere direttamente nei Piani Superiori dell'edificio, incrementando l'elevazione dell'unità di un livello.

Posizionate un segnalino Copertura Piano Superiore dello stesso valore del segnalino Copertura dell'edificio sopra le unità che si muovono al piano superiore di un edificio a più piani. Ricordate che qualsiasi vantaggio sulla LOS derivante dall'aumento di elevazione è reciproco (5.2.1). Le unità possono muoversi tra i due segnalini Copertura o direttamente da e verso nessuna copertura e il segnalino Copertura Piano Superiore (4.2.2f). Un segnalino Campanile della Chiesa è un tipo speciale di segnalino Copertura Piano Superiore con un limite di 1 livello di forza. Viene posizionato se viene scoperta una copertura di un edificio su una carta Terreno Chiesa. (Le carte Terreno Chiesa sono contrassegnate con un'icona Posto di Osservazione (PO) come promemoria.)

Nota: Esistono regole specifiche per i mazzi di terreno utilizzati nelle campagne di Combattimento Urbano (13.0).



C. Terreno con Elevazione

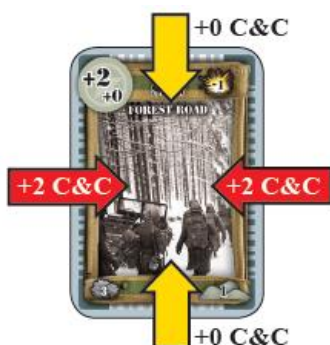
Alcuni mazzi Terreno hanno l'elevazione stampata direttamente sulla carta. In questo caso il terreno rappresentato è così collinoso o montagnoso da rendere poco pratico l'uso delle carte Collina. Tali mazzi avranno indicato generalmente il livello del terreno su ciascuna carta in modo da poter essere facilmente identificati da quelli che usano singole carte Collina come descritto in A.



Esempio: Una squadra tedesca su una collina si trova a quota 2. Ha una visuale sulle siepi verso la squadra LMG US sul lato opposto. Questa visuale è reciproca; la squadra LMG ha anche una visuale sull'unità tedesca sulla collina.

5.2.3 Valore di Copertura e Occultamento (C & C)

Se una carta Terreno ha un segnalino VOF, quella carta conferisce ai suoi occupanti il suo valore base di Copertura e Occultamento come parte del Modificatore Netto di Combattimento (NCM). Alcune carte hanno due valori di Copertura e Occultamento, con il valore più alto scritto in caratteri più grandi sopra quello più piccolo.



Su questa carta, se il fuoco entrasse contemporaneamente attraverso i bordi bianchi e scuri, useremmo il numero più grande (+2).

Determinate il valore di Copertura e Occultamento in base ai seguenti punti:

- Usate il valore di Copertura e Occultamento più alto se *qualsiasi* fuoco proviene da un bordo scuro.
- Usate il numero più basso se *tutto* il fuoco proviene da bordi bianchi, o come fuoco in arrivo, fuoco indiretto di Mortaio, o dall'interno della carta stessa.
- Se una carta ha un'icona Scoppio, aggiungete il valore di quell'icona a qualsiasi VOF In arrivo! oltre al valore di Copertura e Occultamento della carta. (Questo valore può essere positivo o negativo a seconda del terreno.)



Questi bordi della LOS possono anche influenzare l'estrazione per i tentativi di Avvistamento, come indicato nella tabella dei Modificatori di Pesca per Tentativi di Avvistamento (8.5).

5.2.4 Altre Icone sulle Carte Terreno

Altre icone sulle carte Terreno sono utilizzate nelle regole dei Veicoli nelle sezioni 10 e 11. Potreste trovare le seguenti:



Zona di Atterraggio

Indica che questa carta Terreno è adatta all'atterraggio degli elicotteri (11.1.3).

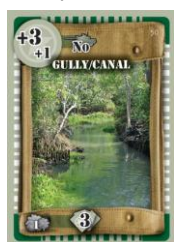


"Trafficità"

Indica la facilità con cui i veicoli possono attraversare questa carta. Vedere 10.5.2 per i dettagli sulle azioni di Movimento dei Veicoli e su come queste icone possono influenzarle.

5.3 Copertura

La copertura è una caratteristica del terreno inferiore al dettaglio che viene riportato nelle mappe tattiche standard, e viene spesso detta "micro-terreno". La copertura dà protezione dal fuoco ed incrementa il valore base di Copertura & Occultamento della carta Terreno (5.2.3). Ogni carta Terreno indica il numero massimo di segnalini di Copertura (il Potenziale di Copertura) che si può trovare sulla carta con un'azione Tentare di Trovare Copertura (4.2.2e). Altri segnalini di Copertura come piani superiori, fortificazioni nemiche, ecc. non contano per questo massimale.



Esempio: Questo Canale ha un Potenziale di Copertura pari a 1, indicato dal numero in basso a sinistra. L'icona del cespuglio indica che qualsiasi copertura scoperta su questa carta è Copertura Base +1. Il numero base di carte per effettuare un Tentativo di Cercare Copertura (4.2.2e) è indicato dal numero in basso al centro, tre.

Un segnalino di Copertura rappresenta un'"area" distinta all'interno di una carta Terreno. Una volta scoperto, un segnalino di Copertura rimane al suo posto per il resto della Missione. A meno che non sia specificato sul segnalino, non c'è limite al numero di livelli che potete posizionare sotto un determinato segnalino Copertura, ma solo le unità di una fazione possono trovarsi sotto un determinato segnalino Copertura in qualsiasi momento.

Nota: Ignorate le perdite sotto un segnalino Copertura quando determinate se il segnalino Copertura è occupato.

Tuttavia, porre troppe truppe sotto lo stesso segnalino Copertura aumenta la loro vulnerabilità al fuoco indiretto e alle granate. Per ogni livello superiore a tre che si trova sotto un segnalino Copertura, ogni unità attaccata da una VOF Granata, In arrivo! o Attacco Aereo! riceve un modificatore di penalità cumulativa di -1.

Esempio: 5 Livelli sotto un segnalino di Copertura ricevono tutti il modificatore +1 della copertura, ma se attaccati da VOF di Granate subiscono anche un modificatore -2 essendovi 2 Livelli oltre il limite di 3. Il modificatore netto in questo caso è -1. Questo si applica anche alla copertura prestampata nelle Carte Terreno urbano alle unità di entrambe le parti. Non è cumulativo tra le due parti (12.8).

Le carte di Terreno Urbano hanno la copertura stampata sulla carta invece del segnalino (13.1). Le aree di Copertura in una Carta Urbana possono essere occupate da unità di entrambe le parti, a differenza di un normale segnalino di Copertura.



5.3.1 Copertura Base

Questo segnalino aggiunge +1 al Modificatore Netto di Combattimento. Conta per il Potenziale di Copertura della carta di Terreno.

5.3.2 Fortificazioni Campali



Le Istruzioni di ciascuna missione indicano il tipo comune di fortificazioni campali che i nemici useranno e di quelle disponibili per le vostre unità all'inizio della missione. Includono segnalini di Buche, Trincee, Bunker e Fortini. Le fortificazioni campali non contano per il Potenziale di Copertura della carta Terreno.



I segnalini di Bunker e Fortino possono tenere un numero limitato di livelli di forza, indicato fra parentesi su tali segnalini. Inoltre, hanno un arco di fuoco limitato che viene illustrato dalla freccia sulla pedina. Orientate i vostri segnalini di Fortino o Bunker (quando sono disponibili) come desiderato quando li posizionate all'inizio di una missione. Per i Fortini o Bunker nemici, puntate la freccia verso l'unità che ha effettuato il contatto. Non potete cambiare tale orientamento e le unità dentro questa fortificazione possono sparare solamente nella direzione indicata. Ripescate qualsiasi risultato di attività nemica "Spostare il Fuoco".

Nota: Essere in un Bunker o Fortino non influenza la LOS di un'unità, solo la sua capacità di sparare in una data direzione.

Le unità in Bunker e Fortino non possono sparare a DistanzaRavvicinata (la stessa carta), ma possono essere attaccate da unità nemiche nella stessa carta.

Anche se le unità avversarie entrano nella carta, finché gli occupanti non escono dal Bunker o dal Fortino, continueranno a esercitare la loro VOF nella direzione indicata. Questa è un'eccezione alla regola generale che prevede che le unità nemiche occupino la stessa carta di unità amiche (6.2.1).

Durante il Segmento di Controllo Attività Nemica, le unità nemiche che pescano risultati, come "Ripiegamento" o "Attacco con Granate" in cui sono presenti unità avversarie a DistanzaRavvicinata, usciranno dal Bunker o dal Fortino per Muoversi o ingaggiare un Combattimento a DistanzaRavvicinata. Così facendo, perdono il beneficio del segnalino Bunker o Fortino e vengono contrassegnate come Esposte. Gli occupanti dei bunker possono anche essere rimossi tramite l'uso di Cariche Demolitrici e Lanciafiamme (7.13, 7.14).

Nota: le unità con archi di fuoco limitati apriranno il fuoco sulle unità nemiche che appaiono di fronte a loro, indipendentemente dalla direzione in cui stanno sparando le altre unità sulla stessa carta (vedi 6.3.5).

Esempio: la squadra 2/1/HMG (in un bunker) e la squadra fucilieri 2/1 (fuori copertura) stanno sparando a una squadra tedesca in prima linea. Una squadra d'assalto tedesca si infila nella loro carta. La squadra 2/1 sposta immediatamente il fuoco sulla squadra d'assalto come da 6.2.1. La squadra HMG nel bunker continua a sparare fuori dalla carta nonostante la presenza dell'unità tedesca (presumono di essere protetti dalla squadra).



Se il Gruppo d'Assalto tedesco si ritira nel Campo Chiuso in un turno successivo, il fuoco del 2/1 non lo seguirà poiché è già in corso un'azione di PDF dal bunker sulla carta di fronte. Non è possibile posizionare un secondo segnalino PDF se è possibile sparare contemporaneamente a un'azione di PDF esistente (6.3.5).

Nota: sebbene l'uso della freccia PDF a doppia punta per indicare il combattimento ravvicinato non sia necessario, un uso flessibile dei segnalini può aiutare a ricordare cosa sta accadendo in situazioni complesse.

5.3.3 Copertura Urbana



Consultate la Tabella delle Coperture nel vostro Libro delle Missioni quando un'azione Tentativo di Cercare Copertura viene eseguita con successo su una carta Terreno con un'icona di copertura urbana (come Fattoria, Villaggio o Chiesa). La tabella indica la probabilità di scoprire una Copertura Base (che rappresenta macerie), Edifici Leggeri o Edifici Robusti. Come per la Copertura Base, gli Edifici Leggeri e Robusti contano ai fini del Potenziale di Copertura di una carta Terreno.

Se un Edificio Leggero o un Edificio Robusto viene rivelato su una carta che contiene un indicatore di edificio multipiano o di chiesa, posiziona un segnalino Piano Superiore o Campanile della Chiesa (rispettivamente) in aggiunta al segnalino edificio indicato (5.2.2B). I segnalini Piano Superiore e Campanile della Chiesa non contano ai fini del Potenziale di Copertura di un Terreno. L'icona del binocolo sulla Torre della Chiesa indica che si tratta di un Posto di Osservazione e che solo un singolo passo può essere in questa copertura. La copertura urbana non blocca la LDV in alcun modo.



5.3.4 Caverne



Gli ingressi delle caverne hanno dimensioni diverse. Ogni caverna ha una limitazione di capacità in livelli basata sulla dimensione indicata dal numero tra parentesi sul segnalino. Inoltre, hanno un arco di fuoco limitato, come indicato dalla freccia sul segnalino. Punta la freccia sul segnalino verso la carta che ha effettuato il contatto. Non è possibile modificare l'orientamento del segnalino e le unità sotto (all'interno) del segnalino possono sparare solo nella direzione indicata.

Le unità nelle caverne non possono sparare a Distanza Ravvicinata (la stessa carta), ma possono essere prese di mira dalle unità presenti sulla stessa carta. I controlli di attività, come gli attacchi con granate e gli eventi HQ, possono richiedere alle unità nemiche di uscire dalla caverna e ingaggiare un combattimento a distanza ravvicinata, ma così facendo perdono il beneficio del segnalino Caverna. Se gli occupanti non escono dalla Caverna, continueranno a esercitare il loro VOF nella direzione indicata. Questa è un'eccezione alla regola generale che prevede che le unità nemiche occupino la stessa carta di unità amiche (6.2.1). Gli occupanti delle caverne possono anche essere rimossi tramite l'uso di cariche da demolizione e lanciafiamme (7.13, 7.14).

Nota: alcune campagne includeranno bunker, casematte, caverne e altre fortificazioni pesanti simili con una capacità massima superiore a tre. La penalità di raggruppamento (5.3) non si applica a queste strutture, tranne se colpite da attacchi con granate a Distanza Ravvicinata. Tali casi saranno indicati nelle istruzioni della missione.

Anche i colpi critici con armi a distanza di valore G!, lanciafiamme e demolizioni sono metodi efficaci per eliminare queste formidabili difese.

5.4 Fumo e Blocco della LOS

La LOS può essere bloccata a causa di Fumo (granate Fumogene, Missioni di Fuoco WP o relitti in fiamme) o segnalini In arrivo! e Attacco Aereo! (a causa di polvere e detriti sollevati dalle esplosioni). È possibile tracciare la LOS all'interno, ma non attraverso o fuori dalle carte con tali segnalini (si noti che questo crea un raro caso in cui la LOS non è reciproca).

Fumo e fumo WP forniscono un vantaggio difensivo agli occupanti della carta, ad eccezione degli attacchi In arrivo!, Attacco Aereo!, Mine! e Granate. Più fonti di fumo non sono cumulative; utilizzare solo il singolo vantaggio difensivo migliore. Fumo colorato e pirotecnici come razzi, bombe a grappolo e paracadute non bloccano la LOS.

Alla scala più complessa del Combattimento Urbano, fumo e gas CS in una parte di una carta possono impedire alle unità di sparare attraverso le aree sul lato opposto (13.9.3).

6. COMBATTIMENTO

I due componenti base del Combattimento contro bersagli di fanteria sono la Direzione Primaria di Fuoco (PDF) e il Volume di Fuoco (VOF). Questi indicano quanto ed in quale direzione l'unità sta sparando. Effettuare il Combattimento contro bersagli di fanteria è un procedimento composto da due parti:

1. Primo, nel corso di un turno di gioco, le unità amiche e nemiche si ingaggiano reciprocamente ponendo segnalini Volume di Fuoco (VOF) e Direzione Primaria di Fuoco (PDF). Questo può avvenire:
 - Automaticamente per regola in 6.1.
 - Da unità amica che riceve ordine.
 - Da un'unità nemiche che riceve ordine durante il Segmento di Controllo dell'Attività Nemica.
2. Durante il Segmento degli Effetti del Combattimento, tutte le unità ingaggiate risolvono i loro rispettivi combattimenti simultaneamente.

Tutto il combattimento contro bersagli veicoli viene risolto nella Fase di Combattimento AT & Movimento dei Veicoli come spiegato nella sezione 10.

Il Principio Base del Combattimento

Il combattimento da parte di unità con VOF Base (S, A, A/S, H, Inchiodato) è automatico (6.2.2). Non richiede Comandi. Con ciascuna attività sulla mappa, si verifica se tutte le unità amiche possono Aprire il Fuoco. Se non sono già ingaggiate, le unità con LOS ed entro il raggio ad un bersaglio idoneo Avvistato (qualsiasi unità non perdite della parte avversaria) Aprirà immediatamente il Fuoco. Qualsiasi attività nel corso di un turno può risultare nell'ingaggio tra unità. Questo vale allo stesso modo per le unità amiche e nemiche. Comunque, le unità nemiche ed amiche hanno priorità leggermente diverse quando sono disponibili più bersagli (6.1.1).

La risoluzione di tutta questa attività viene consolidata nel Segmento degli Effetti del Combattimento (6.4). Solo durante questo segmento, i VOF e PDF non sono aggiornati quando si hanno variazioni (risultati del combattimento). Aggiornare i VOF e PDF riparte nella Fase di Pulizia.



Esempio: La squadra 1/3 e il gruppo 2/W/3 MG stanno cercando il nemico sotto una forte pioggia, il che riduce la loro visibilità a distanza Vicina (carta adiacente). A seguito di un Evento Casuale Nemico (3.4.1), la pioggia cessa. Immediatamente, la mappa viene controllata per eventuali aggiornamenti necessari. Di conseguenza, Aprono il Fuoco su un Gruppo di Fuoco nordcoreano, che ora è visibile a Lunga Distanza.

6.1 Ingaggiare/Aprire il Fuoco

Nei termini di gioco, le vostre unità “Aprono il Fuoco” ponendo il loro segnalino VOF Base (6.2.2) sulla carta bersaglio e ponendo un segnalino PDF che punta dall'unità sparante al bersaglio (se la carta bersaglio non è anche la carta dell'unità sparante). Alcuni VOF Speciali richiedono di dare un ordine e passare un tentativo mediante una verifica prima di porre un segnalino VOF (6.2.3).

A meno che non sia possibile il Fuoco sulle Teste (7.2.3), il VOF di base viene sempre posizionato sulla *carta occupata più vicina* lungo il PDF e si sposterà se le carte intermedie vengono occupate come indicato in 6.1.2.

6.1.1 Aprire il Fuoco

Un'unità non Ingaggiata apre il fuoco (diviene Ingaggiata) con il suo VOF Base quando ha Avvistato un bersaglio idoneo (un'unità non perdita della parte avversaria contro la quale è possibile aprire il fuoco) entro il raggio e Visuale. Questo è automatico ed obbligatorio. Questo può accadere quando si hanno cambiamenti sulla mappa, ad esempio:

- Il movimento di unità amiche e nemiche.
- L'avvistamento che rivela un'unità nemica precedentemente non Avvistata.
- La rimozione di segnalini Fumo o In Arrivo!
- Il piazzamento di un'unità sulla mappa nel risolvere un contatto potenziale.

Se più carte con unità avversarie Avvistate entrano in visuale nello stesso momento, un'unità ingaggia con le seguenti priorità:

Unità Amica	Unità Nemica	Cecchino (amico o nemico)
1. Carta più vicina	1. Carta con il maggior numero di livelli di forza amici (a caso se uguali)	1. Carta con HQ, Staff o Comandante presente (più vicina, poi a caso)
2. Carta che esercita il VOF più forte (inferiore) (a caso se uguali)	2. Se si sceglie un bersaglio sulla stessa carta: segnalino Unità/segnalino di Copertura con il maggior numero di livelli di forza	2. Carta che esercita il VOF più forte (inferiore) (maggior numero di livelli di forza se uguali, poi a caso)

- Le unità amiche non Apriranno automaticamente il Fuoco su una carta in cui sono presenti unità di entrambi gli schieramenti.
- Quando vengono piazzate per la prima volta, le unità nemiche che piazzano un PDF/VOF apriranno sempre il fuoco sulla carta che ne ha attivato il piazzamento (8.4.3).
- Come da 7.15, sulla carta che ingaggiano, i Cecchini sceglieranno un singolo bersaglio casuale, dando priorità alle unità Esposte, per il loro VOF Cecchino (anche se sono presenti unità HQ).

Una volta che le unità sono Ingaggiate, non Cesseranno o Sposteranno il Fuoco senza Ordini, anche se unità del loro schieramento entrano nella carta bersaglio o se tutte le unità avversarie si sono spostate fuori dal raggio d'azione o sono state eliminate.

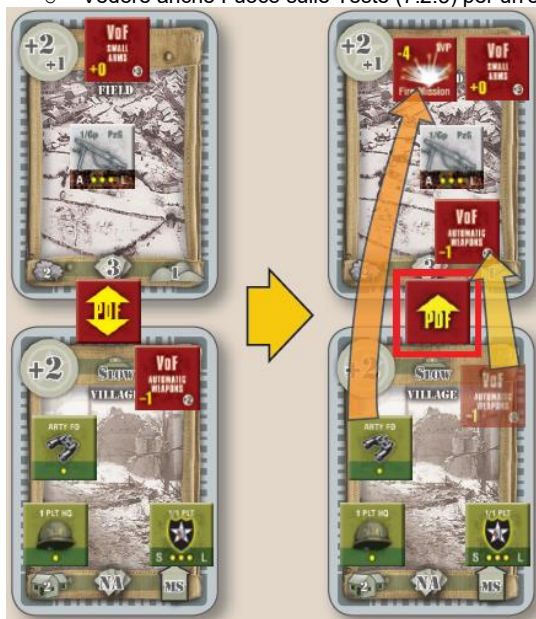
Se un'unità entra in una carta in cui è già in corso un fuoco (ad esempio, ha un indicatore PDF rivolto verso l'esterno, o è occupata sia da unità nemiche che amiche), l'unità entrante si unisce al fuoco in corso. Potrebbe essere necessario regolare il segnalino VOF, tuttavia, a seconda del valore VOF dell'unità appena entrata nella carta (6.2).

6.1.2 Continuare a Sparare

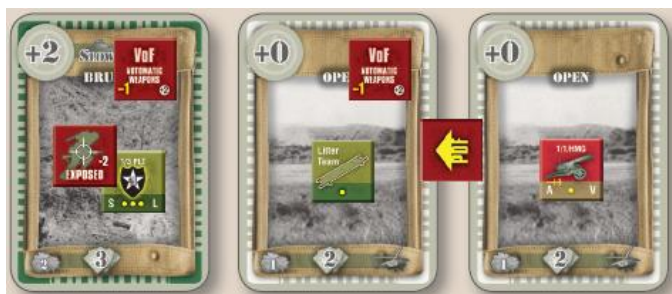
Un'unità Ingaggiata continuerà a sparare sulla stessa carta finché:

- Non riceve l'ordine di Cessare il Fuoco o Spostare il Fuoco.
 - Usate questi ordini per preservare le munizioni e prevenire incidenti di fuoco amico (6.3.3). Le unità nemiche riceveranno ordini di Cessare il Fuoco in determinati momenti durante la Sequenza di Gioco se non ci sono bersagli idonei sulla carta a cui stanno sparando (8.6.4).
- Non riceve l'ordine di spostarsi su un'altra carta.
 - Le unità Cesseranno il Fuoco automaticamente, quindi Apriranno il Fuoco come da 6.1.1 sulle unità in LOS dalla loro nuova posizione.
- Un segnalino di fonte di Fumo (come un relitto in fiamme, WP, ecc.), In arrivo! o Attacco Aereo! appare sulla carta dell'unità che spara o lungo la PDF.
 - I segnalini di fumo, In arrivo! e Attacco Aereo! lungo la PDF bloccheranno il fuoco attraverso la carta con il segnalino (5.4). Spostate il VOF indietro lungo la PDF dalla carta bersaglio alla carta con il Fumo bloccante. Se l'unità sta ora sparando a Distanza Ravvicinata, il segnalino PDF può essere rimosso come di consueto.
- Un'unità Avvistata del lato avversario entra nella sua carta.
 - Le unità Spostano automaticamente il Fuoco su qualsiasi unità avversaria Avvistata che entra nella loro carta (o quando unità avversarie sulla stessa carta che in precedenza non erano presenti o attaccabili diventano attaccabili) se sono in grado di farlo (alcune unità non sono in grado di sparare Distanza Ravvicinata).
- Un'unità di entrambi i lati entra nella sua PDF in una carta più vicina del bersaglio corrente.

- Quando spara lungo una PDF in un'altra carta, il VOF viene esercitato sulla carta occupata più vicina. Se un'unità di entrambi i lati entrano in una PDF in una carta più vicina, il VOF viene spostato sul bersaglio più vicino. Questo può causare incidenti di fuoco amico se non affrontato rapidamente. **Eccezione:** a meno che non siano in grado di fare Fuoco Radente (7.2.2), le unità spariranno oltre le unità Non Avvistate del lato avversario come se non fossero presenti.
- Vedere anche Fuoco sulle Teste (7.2.3) per un'eccezione a questa regola.



Esempio 1: La squadra tedesca 1/Gp è impegnata con unità US su una carta Terreno Villaggio adiacente. 1/Gp esercita un VOF Armi Automatiche, la squadra US esercita una VOF Armi Leggere. Il FO US chiama una missione WP con successo sulla carta dell'unità tedesca. La LOS di 1/Gp è persa, quindi la PDF viene rimossa e il VOF con Armi Automatiche dell'unità tedesca viene posizionato sulla sua carta per ricordare che sta ancora sparando e utilizzerà munizioni. (Questo VOF influenzerà tutte le unità US che entrano nella carta.) Le unità US hanno LOS sulla carta con fumo, quindi il loro VOF con Armi Leggere rimane al suo posto.



Esempio 2: Deve essere possibile piazzare un VOF su un bersaglio per poter aprire il fuoco (6.1.1). In questa situazione, la squadra 1/1 entra nella carta a sinistra. Sebbene una squadra HMG NKPA sia in LOS, la squadra 1/1 non apre il fuoco poiché non è possibile piazzare un VOF sull'unità nemica (il VOF viene sempre piazzato sulla carta occupata più vicina, quindi si fermerebbe sulla squadra Con Feriti statunitense, non un bersaglio valido). Le unità non tenteranno mai di aprire il fuoco se ciò non è possibile (a causa delle limitazioni della PDF dovute al terreno, agli archi di fuoco, alla gittata, all'interposizione di unità non avversarie, ecc.). La HMG NKPA può sparare su entrambe le unità US grazie alla sua capacità di fuoco radente (7.2.2).



Esempio 3: 1/1 sta sparando attraverso un Campo Aperto contro un Gruppo Con Feriti asserragliato in una Fattoria. Un VOF di Armi Leggere viene posizionato sulla Fattoria. Nel Segmento di Risoluzione del Contatto Potenziale, un Gruppo da Assalto innesca un contatto, un Gruppo LMG Esposto che non posiziona alcuna PDF/VOF, sul fronte destro, a distanza Vicina. Il gruppo LMG viene

posizionato nel campo. Tutte le unità (amiche e nemiche) posizionano il proprio VOF sull'unità più vicina lungo la propria PDF, quindi il VOF di 1/1 viene spostato dalla fattoria al campo. Se 1/1 avesse armi in grado di effettuare Fuoco Radente, potrebbe colpire entrambe le unità tedesche. Il VOF non si muoverebbe se un'unità non avvistata fosse apparsa lungo la PDF. Continuerebbe a essere attraversata dal fuoco, venendo influenzata solo se il Fuoco Radente colpisse la sua carta.



Esempio 4: Una HMG NVA in un bunker sta sparando attraverso il terreno aperto contro unità US. L'unità con capacità di Fuoco Radente (7.2.2) posiziona un VOF Armi Pesanti su tutte le carte Terreno nella sua LOS. Non volendo sganciare l'artiglieria sulle proprie unità, il FO US ordina una Missione di Fuoco WP nel terreno aperto tra le due fazioni. L'HMG NVA ora può sparare solo fino al segnalino fumo WP.

6.2 Segnalini Volume di Fuoco (VOF)

I segnalini VOF indicano l'ammontare del fuoco che influenza una carta. Viene usato per calcolare il Modificatore Netto al Combattimento (NCM) durante il Segmento Effetti del Combattimento (6.4). Il VOF migliore che entra in una carta è l'unico che viene usato, con i numeri più bassi che sono migliori di quelli più alti. Alcuni VOF influenzano l'intera carta (tutte le carte avversarie di una carta nel combattimento a Distanza Ravvicinata); altri sono più localizzati, influenzano una singola unità o gruppo sotto un segnalino di copertura. Il segnalino VOF che un'unità sparante genera si basa sul valore VOF dell'unità sparante.

6.2.1 Porre Segnalini VOF

Ponete i segnalini VOF sulle carte bersaglio con questa procedura:

- Se tutte le unità che esercitano VOF Base (S, A, H, Inchiodato), o Supporto di Fuoco fuori mappa, stanno sparando in una carta Terreno da fuori, il VOF influenza tutte le unità, amiche e nemiche, sulla carta. Ponete un segnalino VOF sulla carta. Questo segnalino VOF riflette il valore VOF migliore (più basso) di tutte le unità o Supporto di Fuoco che arriva da fuori.
- Se unità di entrambe le parti occupano una carta, sparano l'una contro l'altra (il loro VOF influenza solo le unità avversarie). Si pongono sino a due segnalini VOF. Ponete il segnalino VOF amico migliore in alto a sinistra se è migliore (più basso) di qualsiasi VOF che influenza l'intera carta (vedere (a) sopra). Ponete il segnalino VOF nemico migliore in basso a sinistra se è migliore (più basso) di qualsiasi VOF che influenza l'intera carta.
- Ponete qualsiasi VOF che influenza una singola unità o singolo gruppo di unità sotto un segnalino di copertura (come Attacco on Granate o Cecchino [6.2.3]) sopra le unità attaccate.

Quando calcolate il NCM (6.4) per ciascuna unità nel Segmento Effetti del Combattimento, si applica solamente il migliore VOF (più basso) che influenza quell'unità (a parte i VOF che influenzano l'intera carta, il VOF di unità avversarie sulla stessa carta, e il VOF localizzato posto direttamente su quell'unità).



Esempio 1: Il HQ del 1° PLT, la Squadra 2/1 e il gruppo MG 1/W/1 si trovano su una carta e vengono colpiti da un VOF di Armi Leggere (+0) da una squadra a sinistra e da un VOF di Armi Automatiche (-1) da una HMG a destra. Saranno influenzati solo dal VOF di Armi Automatiche (-1) nel Segmento Effetti del Combattimento. (Vedere anche Modificatore di Fuoco Incrociato 6.2.4.)



Esempio 2: il HQ del 1° PLT, la Squadra 2/1 e il Gruppo 1/Mtr si trovano su una carta e vengono colpiti da Artiglieria (-5 VOF). La Squadra 2/1 è anche il bersaglio di un attacco Panzerschreck riuscito (-4). In questo caso, il VOF di Artiglieria è migliore (inferiore) del Panzerschreck, quindi tutte e tre le unità sono influenzate dall'Artiglieria (-5) nel Segmento Effetti di Combattimento. Il VOF del Panzerschreck viene ignorato (ma consuma comunque munizioni).



Esempio 3: Il HQ del 1° PLT, la Squadra 1/LMG e la Squadra 2/1 si trovano su una carta Terreno con unità tedesche Avvistate 4/Gp e 5/Gp. Una sezione di mortai tedeschi da 81 mm sta sparando contro la carta dall'esterno. Un VOF Armi Pesanti (-3) per la sezione di mortai viene posizionato in cima alla carta (questo influenzerà tutte le unità di entrambi i lati). Il VOF più alto esercitato dalle unità US è Armi Automatiche (-1) da 1/LMG. Il VOF più alto esercitato dalle unità tedesche sulla carta è Armi Leggere (+0). Nessuna di queste unità viene posizionata e il VOF Armi Pesanti verrà utilizzato per calcolare l'NCM per tutte le unità nel Segmento degli Effetti del Combattimento.



Esempio 4: Il HQ del 1° PLT, il Gruppo 2/AT Bazooka e la Squadra 2/1 si trovano su una carta Terreno con un'unità tedesca Avvistata da 88 mm. L'unità tedesca 1/LMG sta sparando contro la carta dall'esterno. Il VOF Armi Automatiche (-1) viene esercitato da 1/LMG e posizionato sulla carta. Il VOF migliore esercitato dalle unità US è quello delle Armi Leggere (+0), che non viene posizionato in quanto non è migliore del VOF Armi Automatiche. L'88mm tedesco esercita il VOF Armi Pesanti (-3), che è migliore (inferiore) del VOF Armi Automatiche, pertanto un segnalino VOF Armi Pesanti viene posizionato in basso a sinistra della carta. Nel Segmento degli Effetti del Combattimento, le unità US saranno influenzate dal VOF delle Armi Pesanti, mentre l'unità tedesca sarà influenzata dal VOF delle Armi Automatiche dall'esterno.

6.2.2 Valori VOF Base

I Valori VOF Base sono i VOF stampati sulla pedina, nella parte in basso a sinistra. A meno che non siano altrimenti ingaggiate, le unità con VOF Base Aprono il Fuoco automaticamente e pongono i seguenti segnalini VOF su qualsiasi su qualsiasi unità che entra nella loro LOS. Solitamente non richiedono Comandi o Tentativi per usarli.



Valore VOF dell'Unità	Segnalino VOF posto	Valore
S	Armi Leggere	+0
A	Armi Automatiche	-1
H	Armi Pesanti	-3
A/S	VOF ¹ A o S	-1 / 0
Inchiodato	Tutti Inchiodati ²	+2

¹ Le unità con un valore VOF A/S sono equipaggiate con fucili da assalto o automatici. Generano un segnalino VOF Armi Automatiche a Distanza Ravvicinata (stessa carta) ed un segnalino VOF di Armi Leggere a qualsiasi altra distanza.



² La VOF Inchiodato è esercitata da un'unità Inchiodata al posto della VOF Base. Quando tutto il fuoco che influenza una carta Terreno deriva da unità Inchiodate (significa che è ora il migliore VOF che influenza la carta), si usa il segnalino VOF Tutti Inchiodati.





6.2.3 VOF Speciale

Alcune unità hanno valori VOF Speciali che hanno regole uniche o potrebbero richiedere ordini per essere eseguite. Alcuni VOF Speciali influenzano l'intera carta come i VOF Base, altre prendono di mira singole unità o coprono i segnalini. Le unità e le armi speciali sono trattate in dettaglio nella sezione 7. L'uso dei VOF Speciali più comuni è descritto in 6.3.6 "Tabella riassuntiva dei VOF, modificatori e relazione con la PDF". In una tipica campagna potreste incontrare le seguenti unità e segnalini VOF speciali:



Valore VOF	Tipo di Attacco	Regola di Riferimento
Mine!	Mine	7.9
G!	Attacco di Granate	7.10
D!	Demolizione	7.13
F!	Lanciafiamme	7.14
S!	Cecchino	7.15
In Arrivo!	Mortai o artiglieria in arrivo	7.16



Le unità con VOF Base seguita da una sovrascritta VOF Speciale Apriranno il Fuoco con il loro VOF Base automaticamente e potranno anche usare azioni speciali come attacchi con Granate o Lanciafiamme.

6.2.4 Modificatori al VOF

I modificatori sono segnalini aggiuntivi posizionati su una carta in seguito ad azioni o altre situazioni. Alcuni influenzano l'intera carta, mentre altri influenzano singole unità o gruppi di unità sotto segnalini di copertura. Tutti i modificatori che influenzano un'unità vengono presi in considerazione nel calcolo dell'NCM nel Segmento degli Effetti del Combattimento (6.4).

Modificatore per Fuoco Concentrato: -1



Influenza una singola unità a caso fuori da copertura o un gruppo di unità sotto un segnalino di copertura.

Ponete un segnalino Modificatore Fuoco Concentrato su un'unità o gruppo di unità sotto un singolo segnalino di Copertura, quale risultato di una Azione *Tentativo di Fuoco Concentrato* (7.11) che ha avuto successo. Un'unità può essere bersaglio di più fuochi concentrati, tutti i quali sono cumulativi.

Modificatore per Fuoco Incrociato: -1



Influenza l'intera carta

Ponete questo Modificatore su una carta quando vi sono due o più PDF dirette contro una data carta. Non ponete più di un tale segnalino in una data carta. Le unità Inchiodate possono essere usate per generare il Fuoco Incrociato.

Nota: Più VOF esercitate dalla stessa direzione ma da elevazioni diverse (per il Fuoco sulle Teste) non si qualificano per il Fuoco Incrociato.

Modificatore per Granata Mancata: -1

Influenza l'intera carta

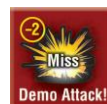


Ponete un segnalino Modificatore Granata Mancata quando un tentativo di Attacco con Granate fallisce (7.10). Ponete un solo segnalino *Granata Mancata* indipendentemente dal numero di tentativi falliti.

Nota: Se non rimangono altri PDF/VOF sulla carta, un Modificatore Granata Mancata agisce come VOF -2 di per sé influenzando l'intera carta (soggetto a tutti i modificatori VOF standard).

Modificatore per Carica di Demolizione Mancata: -2

Influenza l'intera carta



Ponete un Modificatore Demo Mancata quando un Tentativo di Lanciare una Carica di Demolizione fallisce (7.13). Ponete un solo Modificatore Demo Mancata indipendentemente dal numero di tentativi falliti.

Nota: Se non rimangono altri PDF/VOF sulla carta, un Modificatore Demo Mancata agisce come VOF -2 di per sé influenzando l'intera carta (soggetto a tutti i modificatori VOF standard).

6.3 Segnalini Direzione Primaria di Fuoco (PDF)

I segnalini Direzione Primaria di Fuoco (PDF) sono di aiuto mnemonico per mostrare dove ha origine un VOF. Quando un'unità esercita un VOF Base (S, A, H o Inchiodato) contro qualsiasi carta bersaglio che non sia la sua carta, si deve porre anche un segnalino PDF.

6.3.1 Porre Segnalini PDF

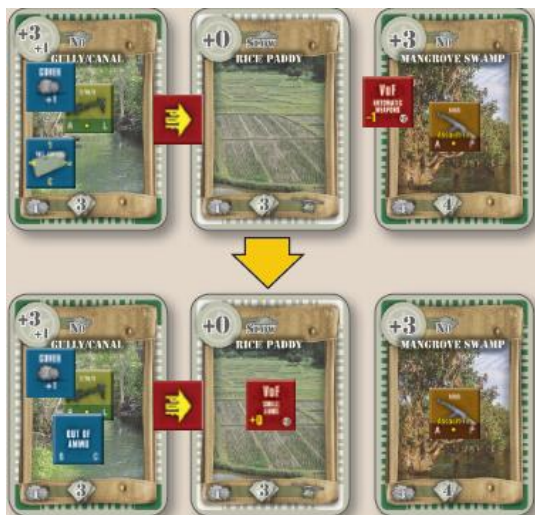
Posizionate il segnalino sul bordo della carta di fuoco con la freccia rivolta verso la carta bersaglio. Tutte le unità in grado di farlo sparano lungo la PDF. Quando c'è una PDF reciproca, il segnalino PDF può essere girato sul retro, mostrando una freccia a due punte per ridurre l'ingombro.

Una PDF non limita la possibilità di tentare l'Avvistamento in qualsiasi direzione alle carte all'interno della LOS. Le restrizioni PDF non si applicano nemmeno agli FO quando richiedono il fuoco. In altre parole, possono Richiedere il Fuoco in qualsiasi direzione, incluso richiedere il fuoco altrove quando ci sono unità nemiche sulla propria carta.

6.3.2 Sparare Lungo una PDF

Dopo aver piazzato una PDF, *tutte* le unità sulla carta sparante in grado di farlo continuano a sparare lungo la PDF finché il segnalino VOF non viene rimosso. I tentativi di Concentrare il Fuoco e le azioni di Attacco con Granate a Distanza possono essere tentati solo lungo la PDF. Ricordate, dovete porre un segnalino VOF e PDF quando le unità con un valore VOF stampato che non sono già impegnate hanno Avvistato unità nemiche entro il raggio d'azione e la LOS (6.1.1). Le unità che entrano in una carta che ha già un segnalino PDF aprono immediatamente il fuoco lungo la PDF. Quando un'altra unità entra nella carta, o un'unità che traccia le munizioni si esaurisce, la VOF può cambiare, ma la PDF rimane invariata.

Nota: Il terreno e la copertura possono causare situazioni in cui alcune unità su una carta non sono in grado di aprire il fuoco lungo la PDF corrente; queste unità potrebbero persino finire per sparare in una direzione diversa in seguito (vedi 6.3.5).



Esempio: Un gruppo MG 2/W/3 (VOF a Distanza L) sta attaccando un'unità nemica due carte a destra. Dopo aver esaurito le munizioni, la VOF della Squadra 2/W/3 viene ridotta ad Armi Leggere (+0) e la sua distanza scende a Vicina (carta adiacente). La PDF rimane invariata (destra) ma la sua VOF viene spostata sulla carta adiacente.

6.3.3 Cessare il Fuoco e Spostare il Fuoco

Le unità che hanno Cessato il Fuoco, ma hanno ancora bersagli idonei entro il raggio d'azione e la LOS, Aprono automaticamente il Fuoco di nuovo secondo le priorità di 6.1.1 (costringendo al posizionamento immediato di un nuovo segnalino VOF e PDF).

Nota: questo significa che cessare il fuoco è realmente efficace solo se non ci sono più unità avversarie entro il raggio d'azione o la visuale.

Gli ordini di Spostamento del Fuoco possono essere utilizzati per spostare un PDF esistente su una carta diversa. Le carte non occupate possono essere prese di mira se si ritiene che ci sia un vantaggio strategico nel farlo. Tuttavia, le carte con unità nemiche Non Avvistate non possono.

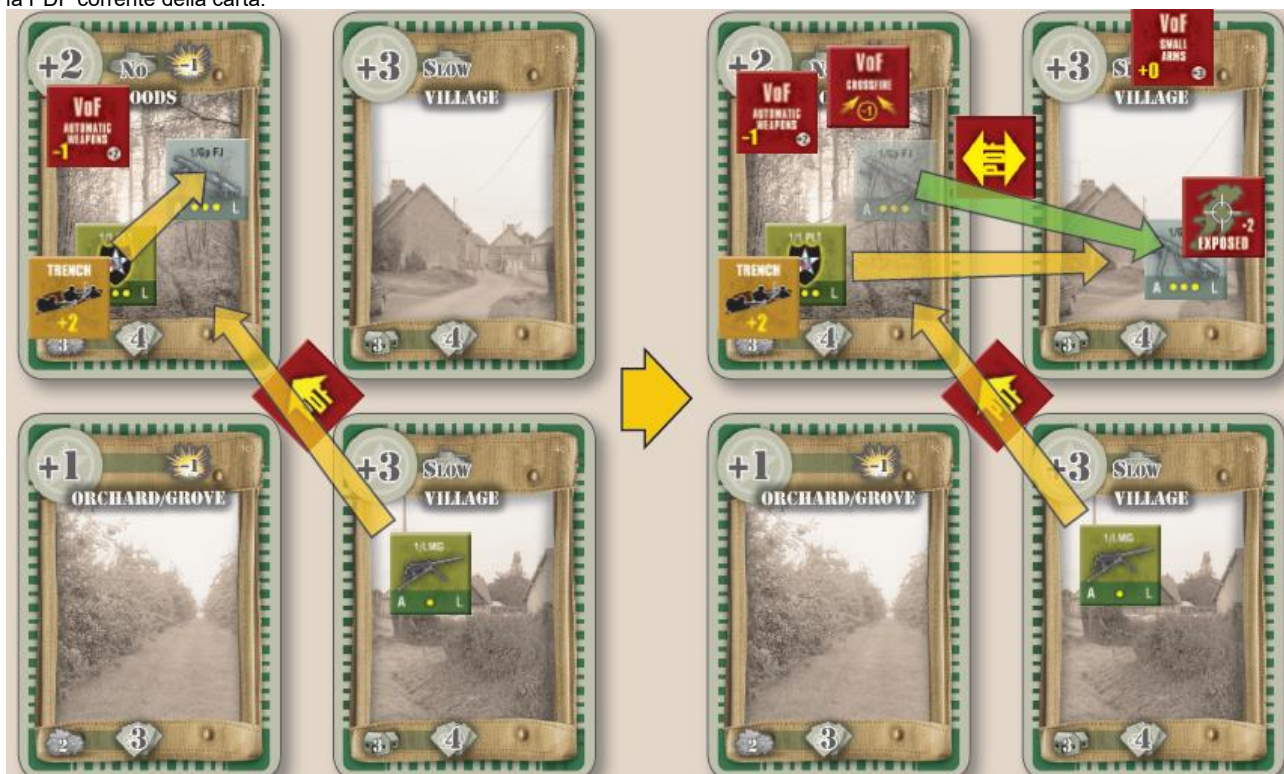
6.3.4 Muovere Lungo una PDF

Come indicato in 6.1, la VOF di un'unità viene sempre posizionata sulla carta occupata più vicina lungo la PDF. Ciò significa che se l'ultima unità con la VOF di un'unità avversaria sulla sua carta si sposta su una carta più lontana in LOS, entro il Raggio e lungo la stessa PDF, o se un'unità si muove verso un'unità avversaria lungo la PDF dell'unità avversaria, la VOF si sposterà con l'unità sulla nuova carta. La PDF non cambia mai direzione in risposta al movimento dell'unità avversaria.

Durante il combattimento a distanza ravvicinata, se l'ultima unità sotto una VOF di un'unità avversaria sulla stessa carta si sposta su una carta adiacente (in qualsiasi direzione), il fuoco dell'unità avversaria segue l'unità in movimento fino alla nuova carta. Spostate la VOF sulla nuova carta e ponete un segnalino PDF.

6.3.5 Carte con PDF Multiple

Angoli di fuoco limitati, capacità di Fuoco sulle Teste (e mancanza di essa) e altri problemi di LOS (particolarmente diffusi nel Combattimento Urbano) fanno sì che non tutte le unità su una carta siano in grado di aprire il fuoco lungo una PDF. Queste unità potrebbero aprire il fuoco in un secondo momento, quando compaiono i nemici che sono in grado di prendere di mira, causando così il posizionamento di una seconda PDF. Le unità che entrano in una carta con più PDF lungo cui potrebbero sparare apriranno il fuoco lungo la PDF che meglio soddisfa i criteri della 6.1.1. Le unità non posizioneranno mai una PDF extra se sono in grado di sparare lungo la PDF corrente della carta.



Esempio: La squadra 1/1 e il Gruppo 1/LMG stanno sparando a una squadra tedesca sulla stessa carta di 1/1. La squadra tedesca si sposta verso il Villaggio. La VOF di Armi Leggere di 1/1 la segue e una PDF viene posizionata tra il bosco e il villaggio. Poiché la

squadra tedesca non si è mossa lungo la PDF di 1/LMG, 1/LMG continua a sparare nella stessa direzione. Lo spostamento fa cessare il fuoco alla squadra tedesca (6.1.2), che apre immediatamente il fuoco sulla carta Bosco poiché è la carta in LOS e gittata con il maggior numero di livelli di forza (6.1.1). Pertanto, 1/1 non viene colpito solo dal fuoco amico, ma anche dal Fuoco Incrociato.

6.3.6 Tabella che riassume il VOF, Modificatori e relazione con la PDF

6.2.1 Tabella che riassume i VOF, modificatori e relazione con la PDF					
		Area Influenzata	PDF	Note	
VOF	Base	Inchiodato	Intera Carta	Le unità con VOF di valore S, A, A/S e H che sono Inchiodate pongono una PDF automaticamente	Tutto il VOF Inchiodato viene posto automaticamente quando tutto il fuoco proviene da unità Inchiodate.
		Armi Leggere (S)	Intera Carta	Le unità con VOF di valore S pongono una PDF automaticamente	Posta automaticamente da unità con VOF di valore S
		Armi Automatiche (A)	Intera Carta	Le unità con VOF di valore A pongono una PDF automaticamente	Posta automaticamente da unità con VOF di valore A
		Armi Pesanti (H)	Intera Carta	Le unità con VOF di valore H pongono una PDF automaticamente	Posta automaticamente da unità con VOF di valore H. posta anche quale risultato di una azioni di Fuoco Indiretto da sezioni mortai sulla mappa.
	Speciale	Granate (G!)	Singola unità fuori da copertura / Gruppo di unità sotto un segnalino copertura	Gli Attacchi con Granate a Distanza seguono il PDF di una carta, se esiste. Non pone una PDF. Eccezione: Gruppi Mortai (7.3)	Richiede un Tentativo di Attacco con Granate per essere posto. Più VOF possono essere posti su una carta, incluso su una singola unità/segnalino di copertura; sono cumulativi. Non si applicano modificatori per la visibilità (7.10).
		Cecchino (S!)	Singola unità	Le unità con VOF Speciale S! pongono una PDF automaticamente	Posto automaticamente da un'unità Cecchino. Si applica anche VOF Armi Leggere all'intera carta. Il Modificatore -3 Pesca Comando influenza tutti gli HQ sulla carta (7.15).
		Mine!	Unità bersaglio (possibile multiple)	Non pone una PDF	Posta sopra tutte le unità sulla sua carta che falliscono un controllo mine (7.9). Non influenza altre unità sulla carta. Non si applicano modificatori di visibilità.
		In Arrivo! / Attacco Aereo!	Intera carta	Può attaccare qualsiasi carta nella LOS dell'Osservatore indipendentemente dalla PDF esistente. Non pone una PDF.	Richiede un tentativo di Chiamare il Fuoco per porlo (7.16). Non si applicano modificatori di visibilità.
Modificatori	Fuoco Incrociato	Intera carta	Si ha quando 2 PDF entrano in una carta da fuori della carta	Modifica qualsiasi dei VOF sopra (uno per carta)	
	Fuoco Concentrato	Singola unità fuori da copertura / Gruppo di unità sotto un segnalino copertura	Si può porre solamente lungo una PDF. Viene rimossa se la LOS è persa, l'unità bersaglio muove, o lo sparante sposta il fuoco.	Modifica qualsiasi dei VOF sopra per il bersaglio influenzato. Si possono porre più segnalini, inclusi su una singola unità / segnalino di copertura (7.11).	
	Granata Mancata	Intera carta	Se non esiste altro VOF, agisce come VOF -1 di per sé (non pone una PDF)	Modifica qualsiasi dei VOF sopra (uno per carta)	
	Demolizione Mancata	Intera carta	Se non esiste altro VOF, agisce come VOF -2 di per sé (non pone una PDF)	Modifica qualsiasi dei VOF sopra (uno per carta)	
Notate che durante il combattimento a Distanza Ravvicinata il "VOF su intera carta" creato dalle unità sulla carta influenza solo le unità avversarie. Il "VOF su intera carta" creato da fuori della carta influenza tutte le unità di entrambe le parti. Vedere 6.2.1, Esempio 4.					

6.4 Risoluzione & Effetti del Combattimento

Durante il Segmento degli Effetti del Combattimento, calcolate il Modificatore di Combattimento Netto (NCM) per ogni unità per determinare se viene influenzata dal fuoco.

La formula è:

NCM = migliore modificatore VOF (il più basso) (Inchiodato, S, A, H, G!, S!, Mine!, In Arrivo!, Attacco Aereo!) che influenza quell'unità.
 + tutti i Modificatori VOF che influenzano quell'unità (Fuoco Concentrato, Fuoco Incrociato, Demo Mancata, Granata Mancata)
 + il modificatore netto per la visibilità, illuminazione, e sistemi di osservazione (sezione 9)
 + tutti i modificatori applicabili basati sullo stato del difensore (Inchiodato, Esposto, ecc.), copertura del terreno e segnalini di copertura

Il NCM Minimo è -4 ed il Massimo +6. Un NCM inferiore a -4 è considerato -4 ed uno superiore a +6 è considerato un +6.

Quando più VOF influenzano una carta, considera il loro valore dopo i modificatori per determinare quale sia il migliore (il più basso). I livelli di luce (9.0) e i modificatori di copertura (5.3) possono modificare armi diverse in modi diversi.



Esempio 1: La squadra fucilieri 1/1, il 1/LMG e un Gruppo di Assalto vengono attaccati in una giornata nebbiosa mentre attraversano un Campo Aperto. Il 1/LMG e un Gruppo di Assalto sono sotto Copertura Base +1, la squadra 1/1 è Inchiodata allo scoperto. Un cannone FlaK da 88 mm nemico (H VOF) spara da destra, una squadra tedesca A VOF Inchiodata spara da sinistra. Inoltre, un Gruppo Panzerschreck posizionato con l'88 ha effettuato con successo un Attacco con Granate contro le unità sotto il segnalino di copertura. L'NCM è calcolato come segue:

1/LMG e Gruppo di Assalto
 VOF: Granata: -4 (Migliore tra Armi Pesanti,

Inchiodato e Granata)

Visibilità: Nessuna (Gli Attacchi con Granata non sono influenzati dalla visibilità)

Stato/Copertura: Terreno +0, Copertura Base +1

Modificatori: Fuoco Incrociato -1 (Armi Pesanti e Inchiodato che entrano nella carta dall'esterno)

NCM Totale -4 (Risolto separatamente per ciascuna unità)

Squadra 1/1

VOF: Armi Pesanti: -3 (Migliore tra Inchiodato e Armi Pesanti)

Visibilità: Nebbia +2

Stato/Copertura: Immobilizzato +1, Terreno +0

Modificatori: Fuoco incrociato -1 (Armi Pesanti e Inchiodato che entrano nella carta dall'esterno)

NCM Totale -1

Esempio 2: Le squadre US 2/1, 3/1 e 2/LMG affrontano due squadre tedesche (una di livello S e una di livello A) in un caotico scontro a Distanza Ravvicinata in un frutteto. 2/1 e 3/1 sono sotto Copertura Base +1, 2/LMG è Inchiodata allo scoperto. La squadra tedesca di livello S effettua un Attacco con Granata contro il segnalino di copertura US, ma fallisce il tentativo; la Granata rimbalza a caso, chissà dove finirà... 2/1 e 3/1 effettuano Attacchi con Granata gratuiti in risposta, 2/1 manca il bersaglio, 3/1 ha successo. 2/1 concentra il fuoco sulla squadra di livello A, 3/1 concentra il fuoco sulla squadra di livello S. L'NCM è calcolato come segue:

Squadre US 2/1 e 3/1

VOF: Armi Automatiche: -1 (il meglio tra Armi Automatiche e Armi Leggere)

Visibilità: Nessuna (diurna)

Stato/Copertura: Terreno +1, Copertura Base +1

Modificatori: Granata Mancata -1 (2 mancate, ma viene applicato un solo Modificatore)

NCM Totale +0 (risolvete ciascuna unità separatamente)**2/LMG US**

VOF: Armi Automatiche: -1 (il meglio tra Armi Automatiche e Armi Leggere)

Visibilità: Nessuna (diurna)

Stato/Copertura: Inchiodato +1, Terreno +1

Modificatori: Granata Mancata -1

NCM Totale +0**Squadra tedesca (valore A)**

VOF: Armi Leggere: +0 (Migliore tra Inchiodato e Armi Leggere)

Visibilità: Nessuno (Diurna)

Stato/Copertura: Terreno +1

Modificatori: Fuoco Concentrato -1

Granata a vuoto -1

NCM Totale -1**Squadra tedesca (valore S)**

VOF: Granata: -4 (Migliore tra Armi Leggere, Inchiodato e Granata)

Visibilità: Nessuna (Diurna)

Stato/Copertura: Terreno +1

Modificatori: Fuoco Concentrato -1, Granata Mancata -1

NCM Totale -5

(La Granata viene applicata in quanto è il VOF migliore (il più basso) nella squadra tedesca di valore S, ma ciò non significa che l'unità non sia anche sotto Fuoco Concentrato. I modificatori VOF [Fuoco Incrociato, Fuoco Concentrato, Granata Mancata, Demo Mancata] si applicano sempre).

**6.4.1 Effetti del Combattimento**

Nel Segmento degli Effetti del Combattimento, si risolvono tutti gli effetti del fuoco contro le unità di fanteria (vedere la sezione 10 su come risolvere il combattimento contro i veicoli).

Tutti gli effetti del combattimento si considerano accadere simultaneamente. Dovete risolvere gli effetti del combattimento su ogni unità su una carta contenente un segnalino VOF, e farlo per ogni unità individualmente. Poiché il risultato di un combattimento non ha effetto sugli altri risultati del combattimento, potete scegliere l'ordine di risoluzione. Solo durante questo segmento, non aggiornate i segnalini VOF e PDF finché tutte le risoluzioni del combattimento sulla mappa non sono state risolte. Per ogni unità, trovate il Modificatore Netto di Combattimento (NCM) secondo la formula in 6.4. Una volta determinato l'NCM, pescate una carta Azione e trovate l'NCM nella sezione Risoluzione di Combattimento lungo il lato sinistro della carta. Accanto al modificatore, troverete il suo effetto.

Ci sono tre possibili risultati: MANCATO, INCHIODATO o COLPITO. Se pescate una carta con un risultato COLPITO, risolvete immediatamente l'effetto di quel COLPITO. Pescate un'altra carta e fate riferimento all'area Effetto del Colpo in basso al centro della carta per trovare l'effetto sull'unità bersaglio.

6.4.2 Usare la Sezione Risoluzione del Combattimento di una Carta Azione

La prima colonna di questa sezione contiene numeri tra -4 e +6 corrispondenti al NCM dell'unità bersaglio. La seconda colonna indica il risultato del Fuoco, COLPITO, MANCATO o INCHIODATO. Gli effetti di questi risultati sono:

A. MANCATO

Nessun effetto ma, se l'unità è Inchiodata, rimuovete il segnalino Inchiodata (vedere B. INCHIODATO, qui sotto).

B. INCHIODATO

Ponete un segnalino Inchiodato sull'unità. Per comodità potete raggruppare più unità sotto un singolo segnalino Inchiodato. Le unità Inchiodate sono considerate unità in "Buon Ordine", e subiscono le limitazioni alle loro azioni, potenza di fuoco e abilità di comunicare (vedere 4.2.5). Un segnalino Inchiodato viene rimosso quando:

- Un'unità passa con successo un Tentativo di Rimuovere un segnalino Inchiodato (4.2.3a).
- Riceve un segnalino MANCATO a seguito di un attacco.
- Un'unità non è influenzata da un VOF all'inizio del Segmento del Recupero Inchiodati.
- L'unità viene eliminata (diviene una Perdita).

Un'unità Inchiodata genera un VOF Tutti Inchiodati. Se tutte le unità che sparano contro una carta sono Inchiodate, ponete un segnalino VOF Tutti Inchiodati sulla carta attaccata.

C. COLPITO

Pescate un'altra carta per determinare l'effetto del colpo (6.4.3). Dopo aver implementato gli effetti, indicate l'unità (o più unità se divisa in più parti) con un segnalino Inchiodato.

6.4.3 Usare la Sezione Effetti del Colpo di una Carta Azione

L'area Effetti del Colpo della carta Azione viene raggruppata a seconda del Livello di Esperienza dell'unità. Sotto ciascun Livello di Esperienza vi è una o due lettere. Si applica la procedura seguente:

- Verificate la colonna corrispondente al Livello di Esperienza dell'unità che subisce un Colpo. Ogni lettera indica il Gruppo Azione Limitata (LAT) in cui si converte un Livello di forza dell'unità.
- Se il risultato è di due lettere, implementate la prima lettera al primo livello di forza e la seconda lettera al secondo livello di forza. Se un'unità ha un solo livello di forza, usate solo la prima lettera.
- Quando uno o più livelli di forza di un'unità di più livelli si converte in Gruppo di Fuoco, consultate la tabella di ripartizione per quell'unità nel vostro Libro delle Missioni per determinare quali pedine usare. I Gruppi di Fuoco sono armati in modo diverso a seconda dell'epoca e del tipo di unità.
- Se l'unità non ha un lato di un livello di forza in Buon Ordine, l'ultimo livello di forza si converte in Gruppo di Fuoco come indicato nella tabella della ripartizione.
- Un LAT che pesca lo stesso risultato di se stesso è ancora Inchiodato, ma non subisce effetti aggiuntivi (ad esempio un Gruppo Paralizzato che pesca un risultato P rimane Paralizzato).

I possibili effetti sono:

C = Perdita

Un Livello di Forza dell'unità è stato eliminato. Ponete una pedina Perdita [*Casualty*] sulla carta e riducete l'unità di un livello di forza. Se questo era l'ultimo livello dell'unità, l'unità originaria viene Rimossa dal Gioco (1.2.6) e tutti gli equipaggiamenti e perdite trasportati dall'unità sono lasciati sulla carta (5.1.6E).

Le perdite durano per tutta la missione e non possono recuperare. Non possono muovere né sparare. Dovreste farle evacuare da altre unità il più presto possibile. Non risolvete il combattimento contro le perdite. Non devono essere indicate come Inchiodate.

Nota: Controllate per il danno a radio/telefoni se applicabile secondo 4.3.4/4.3.5.

P = Gruppo Paralizzato

Un livello di forza dell'unità è diventato Paralizzato.

- Ponete un Gruppo Paralizzato sulla carta.
- Riducete l'unità originaria di un livello di forza. Se questo era l'ultimo livello di forza dell'unità, l'unità originaria viene Rimossa dal Gioco (1.2.6).

L = Gruppo con Feriti

Un livello di forza dell'unità è diventato un Gruppo con Feriti.

- Ponete un Gruppo con Feriti sulla carta.
- Riducete l'unità originaria di un livello di forza. Se questo era l'ultimo livello di forza dell'unità, l'unità originaria viene Rimossa dal Gioco (1.2.6).

F = Gruppo di Fuoco

Un livello di forza dell'unità si converte in un Gruppo di Fuoco con la seguente procedura:

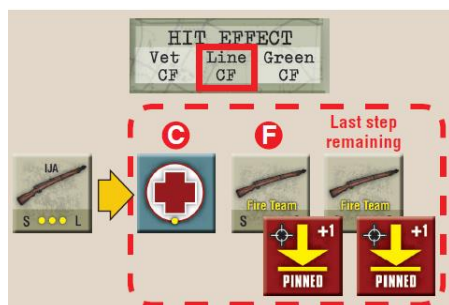
- Se l'unità colpita ha più di un livello, ponete un Gruppo di Fuoco, come indicato nelle tabelle di ripartizione, e riducete l'unità di un livello di forza.
- Se l'unità colpita è un'unità da 1 livello con indicato un Gruppo di Fuoco con nome sul retro, giratela sul lato Gruppo di Fuoco.
- Se l'unità colpita è un'unità da 1 livello senza una Squadra di Fuoco con nome sul retro, o è un LAT, sostituirla con un Gruppo di Fuoco generico come indicato nella tabella di ripartizione. L'unità originaria viene rimossa dal gioco (1.2.6).

Nota: i gruppi armi da 2 livelli sono composti da due pedine, il lato del Gruppo di Fuoco con nome si trova sul retro del secondo segnalino.

A = Gruppo da Assalto

Un livello di forza dell'unità si converte in un Gruppo da Assalto, o forse un Gruppo di Fuoco, con la seguente procedura:

- Se l'unità colpita ha più di un livello, controllate la tabella di ripartizione:
 - Se per questo livello è indicata un Gruppo di Fuoco con nome, ponetelo sulla carta e riducete l'unità di un livello.
 - Altrimenti, ponete un Gruppo da Assalto generico per l'epoca indicata sulla carta e riducete l'unità di un livello.
- Se l'unità colpita è un Gruppo di Fuoco con nome, non si verifica alcun effetto (a parte il divenire Inchiodato).
- Se l'unità colpita è un'unità a un livello con una Squadra di Fuoco con nome sul retro, girala sul lato della Squadra di Fuoco.
- Se l'unità colpita è un'unità a un livello senza un Gruppo di Fuoco con nome sul retro, o è un LAT, sostituirla con un Gruppo a Assalto generico come dalla tabella di ripartizione. L'unità originaria viene Rimossa dal Gioco (1.2.6).



Esempio: Una squadra giapponese di tre livelli di forza viene colpita da un colpo CF. Il livello 1 viene convertito in una Perdita. Il livello 2 viene convertito in un Gruppo di Fuoco. Rimane solo un livello, che diventa un Gruppo di Fuoco. I due livelli vengono contrassegnati come Inchiodati poiché un risultato di Colpo Inchioda anche tutti i livelli dell'unità interessata.



Un gruppo Bazooka di un livello di forza viene colpito da un colpo LC. Il primo livello di forza si converte in Gruppo con Feriti. Non vi sono altri livelli di forza rimanenti cui assegnare colpi, quindi ci fermiamo qui. Come al solito, un risultato di Colpo causa anche l'Inchiodamento dell'unità che influenza.

Nota: la risoluzione dell'Effetto Colpo è una combinazione degli effetti fisici e morali del ricevere fuoco. Poiché il combattimento può influenzare i soldati in vari modi, sia positivi che negativi, le unità possono convertirsi in qualsiasi tipo di Squadra Azione Limitata. Ad esempio, una Squadra Paralizzata potrebbe decidere che l'unica via d'uscita dalla situazione è combattere e convertirsi in una Squadra d'Assalto, il che rappresenta un miglioramento del suo stato. Potrebbe anche convertirsi in una Squadra con Feriti o in una Squadra di Fuoco, oppure rimanere Paralizzata.

6.5 Recupero & Ricostituzione

Durante il gioco, le unità saranno ridotte a LAT a causa degli effetti del combattimento e di determinati ordini. È possibile migliorare lo stato di un'unità ridotta durante una missione recuperandola o riportando in gioco un'unità precedentemente Rimossa dal Gioco ricostituendola. I LAT sono Gruppi di Fuoco con nome che mantengono un collegamento con l'unità originale (solitamente stampato sul retro della pedina), oppure LAT generici (Gruppi Paralizzati e Con Feriti, nonché Gruppi di Fuoco e d'Assalto generici). I Gruppi di Fuoco e d'Assalto generici differiscono a seconda dell'epoca. I segnalini da utilizzare sono indicati nella tabella di ripartizione delle unità nei Libri delle Missioni.

Nota di Progettazione: è intenzionale che non ci sia un meccanismo per tenere traccia di quali LAT generici provengano da quali unità specifiche. Le unità ridotte a LAT generici diventano piccoli gruppi di uomini con obiettivi diversi. Nel vivo della battaglia, vengono riorganizzati così come sono. La loro collocazione può essere decisa in seguito.

6.5.1 Recupero

Le unità possono essere recuperate da vari stati con azioni dal Menu Azioni di Recupero secondo le istruzioni seguenti. Per tutte queste azioni, il successo è automatico se non c'è VOF sulla carta, altrimenti pescate 2 carte, modificate dall'Esperienza dell'unità che impartisce l'ordine (HQ o Se stessa se si tenta con Iniziativa Generale), e cercate la parola "Recupero" nella Sezione Tentativi di Azione.

Recupero di Unità Inchiodate

Le unità Inchiodate possono essere recuperate nella Fase di Comando con un'azione Tentativo di Rimozione di un segnalino Inchiodato (4.2.3a). Se un Tentativo ha successo, rimuovete il segnalino Inchiodato e aggiornate qualsiasi VOF se necessario. In eccezione alle normali regole di Comunicazione, un'unità Inchiodata può essere considerata in comunicazione Visuale-Verbale ai fini della ricezione di questo Ordine (e di un ulteriore Tentativo di Esortazione).



Recupero di Unità dal Lato della Squadra di Fuoco

I gruppi Armi, gli HQ, lo Staff CO, gli FO e alcune altre unità hanno segnalini Gruppo di Fuoco con nome. Di solito si trovano sul lato opposto dell'unità, a meno che l'unità non abbia più livelli. Una volta non Inchiodate, queste unità possono essere riportate sul lato originale in Buon Ordine al loro Livello di Esperienza originale con un Tentativo di Capovolgere un'unità con un'azione "Fianco a Fronte" del Gruppo di Fuoco (4.2.3f).

Recupero dei LAT Generici

È possibile migliorare lo stato di un'unità non Inchiodata effettuando con successo azioni di Recupero. Ognuna delle seguenti azioni è un'azione separata e quindi può essere eseguita da un'unità più volte in un Impulso, purché siano disponibili sufficienti Comandi.

- Convertire un Gruppo Paralizzato in un Gruppo con Feriti (4.2.3b)
- Convertire un Gruppo con Feriti in un Gruppo di Fuoco (4.2.3c)
- Convertire un Gruppo di Fuoco in un Gruppo d'Assalto (4.2.3d)

Gli ordini di Recupero non possono trasformare i LAT generici in unità in Buon Ordine o in Gruppi di Fuoco con nome. Ad eccezione di alcuni HQ e squadre che possono essere Ricostituiti (6.5.2), le unità che sono diventate LAT Generici non possono tornare durante un tentativo di missione.

6.5.2 Ricostituzione

Squadre ed HQ che sono stati Rimossi dal Gioco possono essere Ricostituiti durante il gioco secondo le regole seguenti. La Ricostituzione avviene anche tra una missione e l'altra durante la modalità Campagna (vedi sezione 12).

Nota: tutte le azioni di Ricostituzione richiedono che un HQ dia l'ordine, anche se usate durante l'Iniziativa Generale.

Non è mai possibile ricostituire un'unità in modo tale che si ritrovi con una potenza di fuoco maggiore di quella iniziale. (Vedi esempio sotto.)

I LAT generici non vengono mai ricondotti alla loro unità originale, quindi se squadre d'arma, FO, HQ o Staff CO vengono trasformati in Squadre Paralizzate o Con Feriti, possono essere radunati in Gruppi di Fuoco o d'Assalto generici e utilizzati per ricostituire le squadre come descritto di seguito.

Squadre

È possibile ricostituire una squadra che è stata Rimossa dal Gioco. Due, tre o quattro Gruppi di Fuoco/Assalto possono ricevere l'ordine di Tentare di Ricostituire Squadra (4.2.3i). Pescate carte Azione, modificate in base al Livello di Esperienza del HQ che impartisce l'ordine, e controllate la presenza della parola "Recupero". Se viene pescata una carta Recupero, il tentativo ha successo; rimuovete i Gruppi di Fuoco/Assalto e sostituiteli con una squadra precedentemente rimossa con lo stesso numero di livelli. Pertanto, in pratica, una squadra regolare può recuperare il suo segnalino Buon Ordine originale durante una missione, prima riunendo i livelli fino ai Gruppi di Fuoco/Assalto e poi ricostituendo i gruppi in una squadra. Il Livello di Esperienza dell'unità Ricostituita, tuttavia, si basa sul Livello di Esperienza dei LAT utilizzati per la ricostituzione (Linea per i Gruppi di Assalto, Inesperto per tutte le altre) e sulla tabella dei Livelli di Esperienza delle Unità Multi-Livello presente nel manuale di gioco (anche 12.6).



Esempio: Un Gruppo di Fuoco tedesco di valore A potrebbe unirsi a un Gruppo di Fuoco di valore S per Ricostituirsi in una squadra tedesca di valore A a due livelli di forza (o in una squadra di valore S se tutte le squadre di valore A sono già sulla mappa). Tuttavia, due Gruppi di Fuoco tedeschi di livello S potrebbero Ricostituirsi solo come una squadra di livello S. Scegliete casualmente tra tutte le squadre idonee disponibili quando le unità nemiche Recuperano. (Le squadre d'assalto generiche di livello A con raggio d'azione a Distanza Ravvicinata non sono armate di mitragliatrici, quindi due di loro non potrebbero ricostituirsi in una squadra di livello A completa.)

Quartieri Generali (HQ)

Ricostituire un HQ significa riportare sulla mappa un'unità del HQ che è stata rimossa dal gioco convertendo un livello di Buon Ordine idoneo nell'unità del HQ desiderato. Gli HQ Ricostituiti entrano sempre in gioco come livello di Esperienza Inesperto. Seguire le istruzioni seguenti a seconda del tipo di HQ da ricostituire. Lo Staff CO non può essere ricostituito durante una missione.

A. Ricostituire un HQ di Plotone (HQ PLT)



Un HQ di Plotone può essere ricostituito da un'unità di Staff CO, o da qualsiasi livello di Buon Ordine di quel Plotone con un'azione "Ricostituire un HQ PLT" (4.2.1d). Non è richiesto alcun Tentativo per questa azione; tuttavia, è necessario che un HQ dia l'ordine, anche se eseguita come parte dell'Iniziativa Generale.

È possibile utilizzare qualsiasi unità idonea; nessuna catena di comando limita chi può essere utilizzato in sequenza per sostituire un HQ PLT. Posizionare l'unità di HQ ricostituita sulla carta e ridurre di un livello l'unità utilizzata per la

Ricostituzione (rimuovere dal gioco l'unità di Staff CO se utilizzata, posizionare un Gruppo di Fuoco o un Gruppo d'Assalto a piacere se rimane solo un livello di una squadra).

B. Ricostituire il HQ di Compagnia (CO HQ)

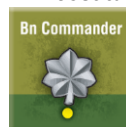


Ricostituire il HQ CO dal suo vice in comando (ad esempio, l'XO in una compagnia US). Se il vice in comando è già stato rimosso dal gioco, ricostituirlo da uno dei seguenti, in questo ordine: qualsiasi HQ di Plotone, FO Artiglieria, Staff CO (in ordine decrescente di grado, ad esempio 1° Sergente seguito da Sergente Maggiore in una compagnia di Marines). Se un'unità di grado superiore è ancora in gioco, ma dalla parte del suo Gruppo di Fuoco, deve prima essere Recuperata (6.5.1), quindi utilizzata per ricostituire il HQ CO; non può essere saltata a meno che non sia Rimossa dal

Gioco.

Ad esempio, per utilizzare il 1° Sergente, l'XO, gli HQ PLT e il FO Artiglieria devono essere stati tutti Rimossi dal Gioco. Non è necessario alcun tentativo per risolvere un'azione di Ricostituzione del HQ CO (4.2.1e); tuttavia, l'ordine deve essere impartito dal HQ BN o dallo Staff CO, anche se eseguito come parte dell'Iniziativa Generale. Fuori mappa, il HQ BN può ordinare la Ricostituzione del HQ CO da un'unità idonea dotata di radio/telefono TAC del BN durante l'Impulso del HQ BN.

C. Ricostituire il HQ BN



Se un HQ di livello superiore viene eliminato (ridotto a perdita o LAT) mentre si trova sulla mappa, il HQ BN non sarà disponibile a impartire ordini nel turno successivo, mentre si ricostituisce. Posizionare l'unità del HQ di livello Superiore eliminata sul tracciato dei turni due turni più avanti come promemoria. Una volta ricostituita, sarà disponibile fuori mappa nell'Impulso del HQ BN.

Nota: un HQ sul lato Gruppo di Fuoco non ha bisogno di essere Ricostituito e può essere girato sul lato comando al suo Livello di Esperienza originale tramite un'azione di Recupero (6.5.1).

Ricostituzione & Recupero



Esempio: Il HQ del 1° PLT, la squadra 2/1 (4 livelli) e la 1/1/MG (2 livelli) sono sotto fuoco pesante e subiscono colpi. Il HQ del 1° PLT è stato Rimosso dal Gioco dopo essere diventato un Gruppo Paralizzato generico; anche la squadra 2/1 è stata Rimossa dal Gioco dopo che tutti i suoi livelli sono stati ridotti a LAT generici (1 Gruppo Paralizzato, 2 Perdite e un Gruppo di Fuoco). La 1/1/MG ha perso un livello come Gruppo con Feriti, ma poiché l'unità è ancora presente, girata sul lato di Gruppo di Fuoco con nome, non è considerata "Rimossa dal Gioco". Un paio di turni dopo, quando il fuoco si è fermato, appare il Primo Sergente e tenta di rimettere insieme le unità. Essendo stato Rimosso dal Gioco, il recupero del HQ del 1° PLT è una priorità. Tuttavia, un HQ ridotto a una LAT generico non può essere recuperato tramite azioni di Recupero. Pertanto, il Primo Sergente spende 5 Comandi come segue:

1 per Recuperare uno dei Gruppi Paralizzati in un Gruppo con Feriti.

1 per Recuperare questo nuovo Gruppo con Feriti in un Gruppo di Fuoco generico.

1 per Recuperare l'altro Gruppo con Feriti in un Gruppo di Fuoco generico.

Avendo tre Gruppi di Fuoco disponibili, il Primo Sergente tenta di Ricostituire la squadra 2/1. Il tentativo ha successo e 2/1 viene posizionata sulla carta sul lato a tre livelli. I tre Gruppi di Fuoco generici vengono rimossi. Questo costa 1 Comando. Con solo 1 Comando rimasto, il Primo Sergente ricostituisce il HQ del 1° PLT dalla squadra 2/1. 2/1 viene ridotto a una squadra a due livelli e il HQ del 1° PLT viene posizionato sulla carta. Successivamente, il Primo Sergente può usare un ordine di Recupero per riportare 1/1/MG sul lato Buon Ordine a un livello. Notate come non sia necessario tenere traccia di quali LAT provenissero originariamente da quali unità. Non importa che il Gruppo con Feriti fosse in realtà un livello di forza della squadra 1/1/MG; possiamo ancora usarla per Ricostituire la squadra 2/1.



7. ARMI E SUPPORTO DI FUOCO

Durante le varie campagne di *Campi di Fuoco*, incontrerete un'ampia varietà di armi, dai fucili di precisione individuali, alle armi di supporto di squadra, fino ai gruppi di supporto a livello di compagnia e alle mitragliatrici pesanti montate sui veicoli.

Ogni tipo di arma genererà un VOF specifico e alcune hanno capacità aggiuntive, come la possibilità di sparare sopra le unità in avvicinamento, creare linee di fuoco, fornire fuoco indiretto o affrontare veicoli in un ruolo Anticarro. Consultate la Tabella delle Capacità delle Armi nella sezione "Tabelle" del manuale di gioco per un riepilogo delle capacità dei vari tipi di armi.

Nota: quando unità con capacità diverse condividono una carta, a volte alcune unità apriranno il fuoco, mentre altre non saranno in grado di farlo. Queste unità potrebbero quindi aprire il fuoco altrove, man mano che appariranno altri bersagli idonei. Consultate il paragrafo 6.3.5 per le situazioni in cui vengono piazzati più PDF da una singola carta.

7.1 Armi Leggere



I Fucili, carabine, fucili mitragliatori, fucili da assalto e mitragliatrici alimentate a nastro producono VOF di Armi Leggere (S). Le unità equipaggiate con fucili da assalto e con un gran numero di fucili mitragliatori possono invece produrre un VOF di Armi Automatiche (A), ma solo a Distanza Ravvicinata, il VOF A/S (6.2.2).

7.2 Mitragliatrici



Sono mitragliatrici alimentate a nastro che generalmente producono un VOF di Armi Automatiche (A).

7.2.1 Mitragliatrici Montate su Treppiede



Un simbolo a freccia sopra il valore VOF indica che la MG è montata su un treppiede pesante. Le mitragliatrici montate su treppiede beneficiano di una base di mira più stabile e di una capacità di fuoco sostenuto e sono spesso di calibro maggiore. Di solito producono un VOF di Armi Automatiche (A), sebbene alcune possano produrre un VOF di Armi Pesanti (H). Si applicano le seguenti regole aggiuntive:

- Le mitragliatrici montate su treppiede sono in grado di effettuare *Fuoco Radente* (7.2.2), *Fuoco sulle Teste* (7.2.3) e

Linee di Protezione Finale (FPL) (7.2.4).

- Pesca una carta extra quando effettui un Tentativo di Fuoco Concentrato con una mitragliatrice montata su treppiede (7.11).
- Le mitragliatrici montate su treppiede non possono sparare affatto se contrassegnate come Esposte e non possono mai usare il movimento di Infiltrazione.

7.2.2 Fuoco Radente

Normalmente, quando si spara lungo una PDF verso un'altra carta, il VOF viene esercitato sulla carta occupata più vicina lungo la PDF che si trova entro la LOS. Tuttavia, se un'unità con mitragliatrice montata su treppiede spara a distanza (non a Distanza Ravvicinata), esercita il suo VOF su ogni carta lungo la sua PDF fino alla sua gittata massima, purché tutte le carte siano alla stessa elevazione, o tutte in salita/tutte in discesa (vedi diagramma sotto) e la LOS esista.

Nota che:

- Le unità in grado di effettuare Fuoco Radente non apriranno il fuoco attraverso le unità sul proprio lato.
- Tuttavia, apriranno il fuoco se le unità sul proprio lato si trovano dietro l'unità che ha attivato il fuoco, indipendentemente dal rischio di Fuoco Radente.

7.2.3 Fuoco sulle Teste

Le mitragliatrici montate su treppiede e le unità con un valore VOF Armi Pesanti sono in grado di effettuare il Fuoco sulle Teste. Le seguenti unità intermedie possono essere colpite con queste armi:

- Un'unità che si trova allo stesso livello del bersaglio e almeno un livello più in basso rispetto all'unità che spara.
- Un'unità che si trova allo stesso livello dell'unità che spara, ma almeno un livello più in basso rispetto al bersaglio.
- Un'unità che si trova a un livello inferiore sia rispetto all'unità che spara che al bersaglio.

Non posizionare un segnalino VOF sulla carta su cui si sta effettuando il fuoco. Come altre unità, le armi in grado di effettuare il Fuoco sulle Teste eserciteranno automaticamente il loro VOF sulle unità avversarie più vicine lungo la loro PDF (come da 6.1.2), ma possono ricevere l'ordine di spostare il fuoco sulle unità più in basso per colpire i nemici più lontani, se necessario.



Esempio di Fuoco Radente: Una HMG giapponese montata su treppiede viene posizionata nel Segmento di Valutazione del Contatto Potenziale e apre il fuoco contro un Gruppo d'Assalto US in avvicinamento dalle Dune. La LOS sulla spiaggia e sul Bagnasciuga è libera. Il fuoco automatico VOF viene posizionato su tutte le carte fino alla Distanza V della HMG.



Esempio 1 di Fuoco sulle Teste: Una mitragliatrice montata su treppiede si trova a livello 2 di elevazione, un'unità amica è adiacente a livello 1 e un'unità nemica a lungo raggio si trova a livello 3. La mitragliatrice montata su treppiede apre il fuoco sull'unità nemica e nessun VOF amica viene posizionato sulla carta occupata dall'unità amica.



Esempio 2 di Fuoco sulle Teste: una mitragliatrice montata su treppiede è al livello 1, un'unità amica è adiacente, anch'essa al livello 1, e un'unità nemica a lungo raggio è su una collina al livello 2. La mitragliatrice montata su treppiede può sparare all'unità nemica e sulla carta amica non viene piazzata alcun VOF.

7.2.4 Linee Finali Protettive (FPL)



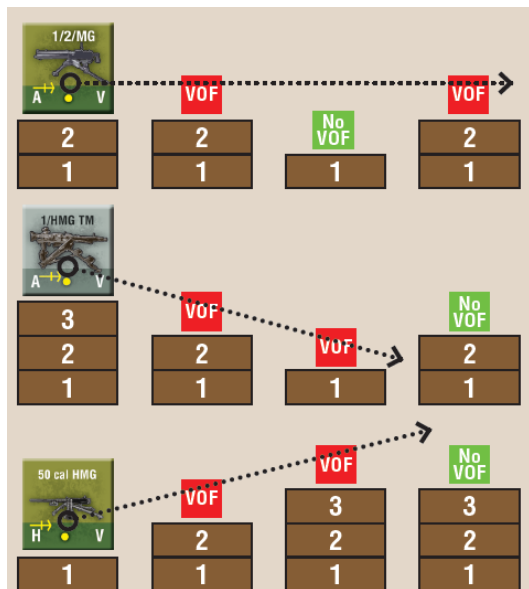
Il FPL è una forma di fuoco di "emergenza", in cui le mitragliatrici montate su treppiedi sparano ininterrottamente lungo una linea fissa lungo il fronte delle unità amiche, come ultimo tentativo di fermare un assalto nemico. Si applicano le seguenti regole:

- Nelle Missioni Difensive, i segnalini FPL possono essere posizionati sulle mitragliatrici montate su treppiedi per indicare che sono pronte per il FPL (limitato dal mix di segnalini di controllo).
- Il segnalino FPL indica la direzione (sempre diagonale) in cui verrà esercitato il FPL una volta attivato.
- Le mitragliatrici designate con un controllo FPL non reagiscono alle unità nemiche che compaiono nella loro LOS o entrano nella loro carta, a meno che non ricevano un ordine di fuoco di spostamento. In tal caso, perdono il loro segnalino FPL e iniziano a comportarsi come normali unità di mitragliatrici montate su treppiedi.
- Mentre sono contrassegnate con un segnalino FPL, le mitragliatrici non possono essere spostate né su una carta adiacente né all'interno della loro carta attuale.
- Per avviare il FPL, è necessario impartire un ordine dal HQ CO (direttamente o con un dispositivo pirotecnico).
- Una volta che l'FPL inizia a sparare, continuerà finché non esaurirà le munizioni o non riceverà un ordine di Cessare il Fuoco o di Spostare il Fuoco. In tal caso, il segnalino FPL verrà rimosso e le unità inizieranno a comportarsi come normali unità con mitragliatrici montate su treppiedi.
- Indipendentemente dal valore VOF dell'unità, un FPL genera un VOF per Armi Pesanti (-3) su tutte le carte in LOS lungo la PDF diagonale e consuma due punti munizioni per turno. Non applicare modificatori o restrizioni di gittata causate dalla Visibilità Limitata.
- Il FPL può sparare lungo una singola elevazione (utilizzando il Fuoco sulle Teste), in salita o in discesa, ma non in entrambe le direzioni (vedi diagramma sotto).

7.2.5 Gruppi Mitragliatrici di due Livelli di Forza

Alcune squadre di mitragliatrici sono composte da due fasi. Una fase rappresenta la mitragliatrice vera e propria e i suoi operatori. L'altra rappresenta uomini aggiuntivi incaricati di trasportare munizioni. Durante una missione, il livello di forza dei portatori di munizioni può essere separato come un generico Gruppo di Assalto o di Fuoco (4.2.3g). Girate il Gruppo MG sul lato 1 livello e ponete un Gruppo di Assalto o di Fuoco sulla carta.

Nota: questo processo non può essere invertito, quindi è meglio attendere che la squadra MG abbia esaurito le munizioni.



Esempio: Fuoco Radente ed FPL posizionano il VOF lungo tutte le carte nel raggio e alla stessa elevazione se sparano in linea retta. Possono sparare in salita o in discesa, ma non in entrambe le direzioni. Quando c'è la possibilità di scegliere tra due direzioni di fuoco (ad esempio, in discesa o direttamente attraverso una valle), le unità capaci di fuoco Radente mireranno prima all'unità nemica più vicina lungo la loro PDF.

7.3 Gruppi Mortai e Sezioni Mortai

7.3.1 Restrizioni

Le seguenti regole si applicano ai gruppi mortai e alle sezioni di mortai:

- Le unità con mortai non possono sparare a Distanza Ravvicinata (sulla propria carta).
- Non è possibile farli sparare da coperture di Edifici, Bunker, Caverne o Fortini.
- Non possono sparare se contrassegnati con un segnalino Esposto e non possono mai usare il movimento di infiltrazione.

- Sia le unità di mortai amiche che quelle nemiche possono sparare attraverso (sopra) le carte occupate dalle proprie truppe senza colpirle. Possono farlo indipendentemente dall'elevazione (a differenza del Fuoco sulle Teste).
- Non possono sparare da determinati terreni, come Boschi e Giungla, come indicato nelle istruzioni della campagna.

7.3.2 Mira Diretta e Indiretta con Unità Mortaio

I mortai sulla mappa hanno due metodi di fuoco, "mira" indica il modo in cui ingaggiano i bersagli. La Mira Diretta si verifica quando i serventi del mortaio possono osservare il bersaglio da soli e non hanno bisogno di un osservatore. Quando vengono utilizzati in questo modo, sparano come qualsiasi altra unità di fanteria. Le squadre di mortaio di un livello di forza possono usare solo la Mira Diretta. Le unità di mortaio a più livelli di forza che sono in comunicazione con un HQ possono anche essere utilizzate per la Mira Indiretta. Ciò richiede un ordine Richiesta di Fuoco Indiretto da mortaio Sulla Mappa (4.2.4j).

Mira Diretta

Quando si spara con la Mira Diretta, la sezione mortaio di valore H piazza automaticamente un VOF Armi Pesanti di Base e una PDF, come qualsiasi altra unità di valore H. Le squadre mortaio di valore G1, come le altre unità di valore G1, devono ricevere l'ordine di Tentare un Attacco con Granate, e questo deve sparare lungo una PDF esistente.

A differenza delle altre unità di livello G1, tuttavia, se non esiste alcuna PDF, piazzano la propria. Questa PDF la rende idonea a contribuire alla qualificazione per il Fuoco Incrociato, anche se il tentativo fallisce. Rimuovete la PDF del Gruppo mortaio nella Fase di Pulizia. Come altre unità di fuoco diretto, la Mira Diretta è soggetta agli Effetti del Terreno dettati dai bordi delle carte che il fuoco attraversa (5.2).

Mira Indiretta

La Mira Indiretta prevede l'impiego di fuoco indiretto con l'ausilio di un osservatore, proprio come l'artiglieria e i mortai fuori mappa (7.16). Solo la sezione mortaio con più livelli di forza può utilizzare la Mira Indiretta. La Mira Indiretta richiede che qualcuno, in possesso dei requisiti per impartire ordini al mortaio, lo individui e gli dia l'ordine di chiamare il fuoco. Questo potrebbe essere il HQ CO, lo Staff CO o un HQ PLT a cui è assegnata la sezione mortaio (2.3). Il mortaio può avere una propria radio o telefono oppure essere collocato nella stessa area di una carta con un altro HQ dotato di radio o telefono (questo è considerato "sufficiente": il HQ si limita a trasmettere l'ordine; non è necessario che sia in possesso dei requisiti per impartire ordini alla sezione mortaio).

Non è necessario pescare carte; è sufficiente posizionare la VOF Armi Pesanti sulla carta bersaglio. Notate che il mortaio non continuerà a farlo ogni turno: dovrà ricevere l'ordine ogni volta che si desidera che spari indirettamente. Rimuovete la VOF Armi Pesanti nella Fase di Pulizia. Gli ordini di Mira Indiretta sostituiscono quelli di Mira Diretta. Quindi, se a una sezione di mortai riceve ordine di effettuare una Mira Indiretta, non piazzerà una PDF di Mira Diretta e qualsiasi PDF e VOF di Mira Diretta già piazzati verranno rimossi.

Quando si usa la Mira Indiretta, il bersaglio deve trovarsi nella LOS dell'osservatore (il HQ che ordinerà il fuoco). La sezione di mortai stessa non deve tracciare una LOS dritta verso il bersaglio, ma deve trovarsi entro il raggio tracciato sulle carte, anche in diagonale, esclusa la carta occupata dal mortaio. Una carta occupata sia da unità nemiche che amiche è un bersaglio valido per la Mira Indiretta.

Quando si spara con la Mira Indiretta, il mortaio non piazza una PDF, quindi non contribuisce a qualificare una carta per il Fuoco Incrociato. La Mira Indiretta è trattata come In arrivo! per quanto riguarda gli effetti del terreno (vale a dire, può usare il numero "inferiore" e anche il modificatore di scoppio su alcune carte). È trattato come un normale VOF di Armi Pesanti per tutti gli altri modificatori.



Esempio di Mira Indiretta:

La sezione mortai è assegnata al 1° Plotone. Ha automaticamente piazzato una PDF e un VOF Armi Pesanti sul Gruppo con Feriti tedesco nella sua LOS (il che rappresenta un uso piuttosto inutile delle sue munizioni).



Il HQ del 1° PLT ha LOS sulla squadra tedesca sulla destra. Essendo in comunicazione con la sezione mortai, può ordinare la Mira Indiretta. La sezione mortai non necessita di LOS; deve solo essere entro la gittata (a 2 carte di distanza, non è necessaria una linea diretta). L'ordine viene impartito e il VOF per Armi Pesanti della sezione mortai viene posto sulla carta della squadra tedesca per il resto del turno.

7.4 Lanciarazzi (RKT) / Cannoni Senza Rinculo (RCL)



I Lanciarazzi leggeri ed i cannoni senza rinculo hanno valore VOF di tipo Granata (G!) (7.10). Le versioni pesanti montate su treppiede hanno VOF di Armi Pesanti (H). nessun lanciarazzi o cannone senza rinculo può sparare da una copertura Edificio, Bunker o Fortino. Le unità con VOF H possono effettuare il Fuoco Sopra le Teste ma non possono sparare affatto quando sono indicati con un segnalino Esposto.

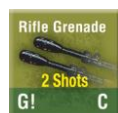
Alcuni tipi di lanciarazzi entrano in gioco come pedine di equipaggiamento con unità regolari e si consumano come tali quando sono usati; ad esempio Panzerfaust ed RPG.



7.5 Bombe a Mano

È possibile utilizzarle solo a Distanza Ravvicinata (anche se vedere 13.9 per le eccezioni nel Combattimento Urbano). Tutte le unità di fanteria con valori VOF sono equipaggiate con bombe a mano e non devono essere tracciate (7.10).

7.6 Granate da Fucile



Le Granate da Fucile hanno valore VOF Granata (!). Alcune unità hanno una disponibilità di una o due Granate da Fucile all'inizio di una missione. Quando si sparano sono usate (che abbiano successo o no). Le unità equipaggiate con Granate da Fucile pongono il loro normale VOF basandosi sul loro valore VOF, ma possono anche ricevere ordine di Tentare di Fare un Attacco con Granate con le loro Granate da Fucile (7.10).

Queste armi erano armi ad alto angolo di tiro, quindi come per i mortai, non potete spararle da dentro un segnalino di Copertura Edificio, Bunker, Caverna o Fortino.

7.7 Lanciagranate (dal Vietnam in poi)



I Lanciagranate hanno valore VOF Granata (!). Potete sparare con un lanciagranate da sotto un segnalino di Copertura Edificio, Bunker o Fortino in quanto la sua traiettoria è molto più tesa di una granata da fucile. Dal momento che le munizioni dei lanciagranate sono piccole e leggere e la disponibilità standard è ampia, non dovete registrare l'uso di queste munizioni. Le squadre fucilieri dal Vietnam in poi che hanno la sovrascritta G! sul VOF sono considerate avere Lanciagranate dedicati (M79) o sotto la canna (M203). Queste sono limitate a Distanza Vicina (carta adiacente). Tali squadre non sono influenzate dai risultati di Inceppamento (7.12).

7.8 Veicoli Corazzati da Combattimento (AFV) / Carri Armati



Tutti i carri medi e pesanti hanno VOF Armi Pesanti (H), che è una combinazione delle mitragliatrici e cannoni del veicolo. Come per le unità con VOF H, questi veicoli possono effettuare il Fuoco Sopra le Teste. I carri leggeri e gli altri veicoli corazzati possono avere VOF A o G!

7.9 Mine e Claymore

7.9.1 Mine



Le mine antiuomo producono un VOF che colpisce principalmente le unità di fanteria, ma ha un effetto limitato anche sui veicoli (contro ruote/cingoli). Fate in modo che qualsiasi unità di fanteria o veicolo, amico o nemico, che entra o si muove all'interno di una carta minata verifichi la presenza di un attacco di mina pescando tre carte per ogni unità (come indicato sul segnalino).

Se una carta contiene un'icona di Scoppio (incluse le icone di Scoppio multiplo e corto), l'unità è stata colpita; girate il segnalino Mina sul lato esplosione e posizionatelo sulle unità interessate come promemoria per implementare il colpo/i durante il Segmento Effetti di Combattimento. I controlli delle mine devono continuare a essere effettuati ogni volta che una nuova unità entra o si muove all'interno della carta, anche dopo essere stati attivati. Posizionate tutte le unità appena colpite sotto il segnalino Mina. Un'unità di fanteria sotto un segnalino Mina non può muoversi all'interno della sua carta o su una carta adiacente in questo turno.

Non è necessario verificare la presenza di un attacco di mina quando un'unità esce da una carta minata. Salvo diversa indicazione nelle istruzioni della missione, non è possibile rimuovere un campo minato. Girate il segnalino Mine sul lato "pescate tre" e spostatelo da tutte le unità rimanenti nella Fase di Pulizia.

7.9.2 Mine Claymore



Le mine Claymore possono essere disponibili come equipaggiamento in alcune missioni. Le istruzioni della missione indicheranno come posizionarle. Al termine del Segmento di Controllo dell'Attività Nemica e del Segmento di Valutazione del Contatto Potenziale, se non è già stata posizionata, la Claymore viene posizionata su un'unità nemica sulla sua carta. Se sono presenti più unità, si determina casualmente quale attaccare. Si risolve un -4 VOF contro quell'unità nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Si rimuove la Claymore nella Fase di Pulizia.

Nota: Mine e Claymore non sono influenzate dai modificatori di Visibilità.

7.10 Attacchi con Granate



Per Attacco con Granate si intende qualsiasi attacco con un'arma di valore G!. Rappresenta l'uso di bombe a mano in assalti ravvicinati, ma anche quando un proiettile esplosivo viene sparato contro il bersaglio, come granate a distanza o lanciarazzi, e persino cannoni Anticarro di piccolo calibro a fuoco lento.

Nota: gli assalti ravvicinati sono astratti in Campi di Fuoco, ma un attacco con granate contro unità o veicoli sulla stessa carta rappresenta un avvicinamento al nemico e l'uso di tutte le armi disponibili, comprese bombe a mano e baionette, per liberare la posizione.

Gli Attacchi con Granate si svolgono secondo le regole che seguono:

7.10.1 Tentativo di Effettuare un Attacco con Granate (4.2.4d)

Dirigete un Attacco con Granate contro un'unità specifica fuori da copertura o un gruppo di unità sotto un segnalino di Copertura.

- Qualsiasi unità di fanteria con un valore VOF stampato può Tentare di effettuare un Attacco con Granate contro un'unità nemica (fanteria o veicolo) sulla stessa carta. Questo non utilizza munizioni, anche se l'unità è equipaggiata con un'arma con capacità di Attacco con Granate a distanza.
- Un'unità con un valore VOF G! o un sovrascritta G! sopra un diverso valore VOF può Tentare di effettuare un Attacco con Granate fino alla sua Gittata stampata. **Eccezione: i Lanciagranate sono limitati alla Distanza Corta (7.7).**
- Gli Attacchi con Granate a Distanza devono seguire la PDF di una carta, se presente, e non possono essere effettuati mentre un'unità è impegnata in un combattimento a Distanza Ravvicinata. Altrimenti, un Tentativo può essere effettuato contro qualsiasi bersaglio di fanteria in LOS e entro la gittata dell'arma. Salvo diversa indicazione nella Tabella delle Capacità delle Armi, gli Attacchi con Granate a Distanza non possono essere effettuati attraverso altre unità (amiche o nemiche).
- Le armi a distanza devono usare le regole del Combattimento AT per sparare contro i veicoli (10.5.1).

Pescate due carte, modificate in base al Livello di Esperienza dell'unità che spara. Il tentativo di effettuare un Attacco con Granate ha successo se l'icona Granata è presente su una delle carte. Ponete un VOF Granata sul bersaglio (una singola unità fuori copertura o un gruppo di unità sotto un segnalino di Copertura).

Nota: un'icona Inceppamento annulla qualsiasi estrazione riuscita se l'unità è soggetta a inceppamento (7.12).

7.10.2 Valore VOF dell'Attacco con Granate

Le istruzioni della missione vi indicheranno quale valore, -3 o -4, usare per ciascuna fazione. Le granate US hanno generalmente un valore -4. Non applicate i modificatori Meteo, Fumo o Livello di Luce a questo VOF quando calcolate il NCM.

A differenza di altri VOF, più VOF di Granate possono essere piazzati su un singolo bersaglio di fanteria; il valore VOF è cumulativo. Il valore totale dei segnalini VOF di Granate accumulati deve essere preso in considerazione quando si determina il VOF migliore (il più basso) da utilizzare nei calcoli NCM (6.4). Il valore AT di un Attacco con Granate è sempre -2, indipendentemente dal numero di segnalini accumulati (10.5.3).

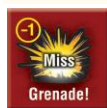
Nota: Come da 5.3, quando un gruppo di unità sotto un segnalino di copertura viene attaccato da un VOF di Granate, per ogni livello superiore a tre nel gruppo, ogni unità attaccata riceve una penalità di -1 NCM.

7.10.3 Colpo Critico degli Attacchi con Granate

Se vengono pescate due o più carte con icone granata, si verifica un Colpo Critico con i seguenti risultati:

- Il bersaglio perde il beneficio dei segnalini di copertura (incluse fortificazioni campali ed edifici) durante il calcolo dell'NCM durante gli Effetti del Combattimento. Ponete un segnalino Colpo Critico Granata come promemoria. Questo si applica indipendentemente dal VOF utilizzato per calcolare l'NCM nel Segmento degli Effetti del Combattimento.
- Se l'unità bersaglio non è sotto un segnalino di copertura, vengono posizionati due segnalini VOF Granata su di essa ed entrambi vengono conteggiati nel calcolo dell'NCM (quindi un VOF di -8 per un Attacco con Granata USA).
- L'estrazione di un Colpo Critico non influisce sul valore AT di un Attacco con Granate a Distanza Ravvicinata.

7.10.4 Granata Mancata



Se un Attacco con Granata fallisce, posizionate un segnalino Modificatore Granata Mancata sulla carta bersaglio, se non ne è già presente uno (6.2.4). Tutti gli occupanti della carta subiscono gli effetti.

Se il bersaglio di un Attacco con Granata riuscito si sposta prima del Segmento Effetti di Combattimento, su una carta diversa o all'interno della sua carta attuale, l'Attacco con Granate viene considerato un Attacco con Granata Mancato. Se un segnalino Modificatore Granata Mancato rimane da solo su una carta senza altri segnalini VOF, viene considerato un

segnalino VOF -1 nel Segmento Effetti di Combattimento (soggetto a tutti i modificatori VOF standard - questo non è un Attacco con Granata Mancato).

7.10.5 Risposta Gratuita all'Attacco con Granate

Quando un'unità in Buon Ordine subisce un Attacco con Granate (che abbia successo o meno) dalla stessa carta, effettua automaticamente un tentativo gratuito di effettuare un attacco con granate contro l'unità che ha tentato di attaccarla, a meno che l'unità attaccante non sia Invisibile. Un LAT non Inchiodato con una VOF effettuerà un tentativo gratuito di effettuare un attacco con granate contro qualsiasi unità Avvistata che effettui un Attacco con Granate con successo contro di essa. Si noti che se un gruppo di unità sotto un segnalino Copertura è stato attaccato, ogni unità idonea a effettuare una risposta Gratuita all'Attacco con Granate risponderà.

7.10.6 Pulizia

Rimuovete qualsiasi segnalino VOF Granata e Modificatore Granata Mancata nella Fase di Pulizia.



Esempio 1: Il HQ del 3° PLT e la squadra 1/3 sono impegnati in un Combattimento a Distanza Ravvicinata in un Villaggio (con copertura di terreno +3). Notando che i tedeschi hanno sovraffollato la loro copertura leggera, il HQ del 3° PLT ordina alla squadra 1/3 di effettuare un Attacco con Granate. Il tentativo viene effettuato, ma non va a segno. Le due unità tedesche in Buon Ordine effettuano una Risposta all'Attacco con Granate. 1/1 PLT non va a segno. 1/LMG mette a segno un Colpo. La Squadra d'Assalto tedesca non è idonea a effettuare una Risposta con Attacco con Granate contro un attacco mancato.

NCM tedesco = +3 (+3 terreno, +1 copertura, -1 Granata Mancata, +0 Fuoco di Armi Leggere)

NCM US = 0 (+3 terreno, +3 copertura, -4 Granata, -1 Granata Mancata, -1 penalità di raggruppamento per avere 4 livelli di forza sotto la copertura)



Esempio 2: La squadra 1/1, 1/LMG e 1/Mtr sono sotto un VOF di Armi Automatiche (-1). La squadra 1/1 subisce due Attacchi con Granata -4 riusciti e una Granata Mancata. L'NCM è calcolato come segue:

1/LMG & 1/Mtr

Terreno: +2

VOF Automatiche: -1

Modificatore: Granata Mancata: -1

Notate come gli Attacchi con Granate che hanno Successo sono cumulativi, e che i Modificatori come Granata Mancata colpiscono sempre tutti.

1/1 squad

Terreno: +2

2x VOF Granata: -8

Modificatore: Granata Mancata: -1

7.11 Attacchi di Fuoco Concentrato

Un Modificatore Fuoco Concentrato rappresenta VOF in aggiunta al VOF Base contro specifici bersagli entro la LOS e lungo la PDF dell'unità sparante. Contribuisce con un -1 al Modificatore Netto di Combattimento.

7.11.1 Idoneità alla Concentrazione del Fuoco

Potete Tentare di Concentrare il Fuoco con qualsiasi Unità Combattente non Inchiodata con Valore VOF S, A, A/S o H. Il bersaglio può essere:

- un gruppo di unità Avvistate sotto un segnalino di Copertura
- un'unità nemica scelta a caso ed Avvistata fuori da copertura (pescate un #Casuale per scegliere)
- i passeggeri in un veicolo dove possono essere presi di mira (come una Jeep, autocarro o carro armato con trasportati- 10.8)

Nota: Pescate un nuovo bersaglio casuale per ciascun tentativo nell'area fuori dalla copertura durante un Tentativo di Fuoco Concentrato di Plotone (4.2.4c).

7.11.2 Pesca per il Fuoco Concentrato

Pescate due carte, modificate a seconda del Livello di Esperienza (più una carta se si spara con una mitragliatrice montata su treppiede). Il tentativo ha successo se è presente l'icona di Mirino in almeno una delle carte. Se il tentativo fallisce, non accade nulla, non si spendono munizioni aggiuntive né vi sono modificatori.

Se il tentativo ha successo, ponete un segnalino di Fuoco Concentrato sul bersaglio. Se il bersaglio è un segnalino di Copertura, l'azione ha effetto su tutte le unità sotto il segnalino di Copertura.

Più segnalini di Modificatore Fuoco Concentrato possono influenzare una singola unità, i modificatori sono cumulativi.

Nota: Un'icona di Inceppamento annulla qualsiasi tentativo riuscito di estrazione se l'unità è soggetta a inceppamento. Non indica mai un tentativo riuscito di Concentrare il Fuoco, anche se l'unità in questione non è soggetta a inceppamento (7.12).

7.11.3 Consumo di Munizioni

Se l'unità sparante registra le munizioni, usa un punto munizioni aggiuntivo per ciascun tentativo che ha successo nel corso del turno.

7.11.4 Colpi Critici con Fuoco Concentrato

Se vengono pescate due o più carte con icone a forma di mirino, si verifica un Colpo Critico con i seguenti risultati:

- Il bersaglio perde il beneficio dei segnalini di Copertura (inclusi fortificazioni campali ed edifici) durante il calcolo dell'NCM durante gli Effetti del Combattimento. Ponete un segnalino di Colpo Critico Fuoco Concentrato come promemoria.
- Se l'unità bersaglio non è sotto un segnalino di Copertura, vengono posti due segnalini di Fuoco Concentrato su di essa ed entrambi vengono conteggiati nel calcolo dell'NCM.

7.11.5 Rimozione dei Segnalini Fuoco Concentrato

Il segnalino Fuoco Concentrato viene rimosso se la LOS viene successivamente persa a causa di Fumo o In arrivo!, se l'unità si sposta o Cessa il Fuoco, se il bersaglio si allontana (verso un'altra carta, dentro, fuori o tra i segnalini di copertura, salendo/scendendo da un veicolo, ecc.) o se l'unità perde in altro modo il suo VOF (viene rimossa dalla mappa, viene girata su un lato senza VOF contrassegnato, ecc.). In questo caso non vengono utilizzate munizioni aggiuntive. Tutti i segnalini Fuoco Concentrato vengono rimossi nella Fase di Pulizia (3.8).

7.12 Inceppamento

Le seguenti unità sono soggette a inceppamento:

- Squadre con armi con VOF A, G! ed H e Cannoni AT.
- Squadre di valore A che tracciano le munizioni (ovvero sono armate con mitragliatrici a nastro).

Un'unità soggetta a inceppamento che visualizza l'icona Inceppamento quando tenta di Concentrare il Fuoco o di effettuare un Attacco con Granate a Distanza ha subito un grave malfunzionamento dell'arma: rimuovete immediatamente l'unità dal gioco e sostituite i suoi livelli con Gruppi di Fuoco generici. Una carta Inceppamento annulla qualsiasi carta successo pescata per il tentativo.

Nota: le squadre armate di Lanciagranate non sono influenzate dai risultati di Inceppamento (7.7).

7.13 Attacco con Cariche di Demolizione (Demo)



Le Cariche di Demolizione (DEMO) possono avere diverse funzioni nel gioco. Possono essere usate per attaccare un specifico Segnalino di Copertura occupato, ridurre una fortificazione campale, sigillare l'entrata di una caverna, o creare una breccia nel terreno urbano. Le istruzioni della Missione / Campagna indicano quali unità possono usare le Cariche di Demolizione e quante sono disponibili. Le Cariche di Demolizione sono Equipaggiamenti e sono spese come le munizioni.

Le Cariche di Demolizione possono essere lanciate o posate. Quando si usa una Carica di Demolizione in una carta con un VOF (che stia influenzando o no l'unità con la Demo) in gioco, deve essere lanciata, altrimenti viene posata.

Quando una Carica di Demolizione viene Posata (4.2.4f), viene semplicemente posto un segnalino Attacco Demo sul bersaglio; non è necessario alcun tentativo. Quando viene lanciata (4.2.4e), è trattata come un Attacco con Granate (richiede quindi un tentativo). Se il tentativo ha successo, ponete un segnalino Attacco Demo sul bersaglio. Se il tentativo fallisce, allora si pone un segnalino Modificatore Demo Mancata (NCM -2) che influenza tutti gli occupanti della carta nel Segmento degli Effetti del Combattimento.

A differenza degli Attacchi con Granata, se gli occupanti di un Attacco di Demolizione che ha successo lasciano il segnalino di Copertura, fortificazione campale, entrata di caverna o terreno urbano prima del Segmento degli Effetti del Combattimento, l'attacco *non* è trattato come Demo Mancata; l'attacco avrà ancora il suo effetto sotto indicato. Rimuovete tutti i segnalini Demo e Demo Mancata nella Fase di Pulizia. Le Cariche di Demolizione che sono lanciate con successo o posate su uno specifico segnalino di Copertura o fortificazione campale hanno i seguenti effetti nella Fase di Combattimento:

1. Tutti gli occupanti divengono Perdite.
2. Se la fortificazione campale è un Bunker o Fortino, viene rimossa e rimpiazzata con buche.
3. Se la fortificazione campale è l'Entrata di una Caverna, viene sigillata e rimossa dal gioco.
4. Tutti gli altri segnalini di Copertura rimangono in gioco.

In Terreno Urbano (13.0), una Carica di Demolizione posata o lanciata con successo avrà i seguenti effetti nella Fase di Combattimento:

1. Tutti gli occupanti nemici in una area della carta bersaglio (13.6.1) sono considerati COLPITI. Pescate immediatamente una carta per ciascuna unità al fine di determinare l'effetto del colpo.
2. Si pone un segnalino di Breccia (13.6).

7.14 Attacco con Lanciafiamme



I lanciafiamme, sia portatili che montati su veicolo, possono essere usati per attaccare uno specifico segnalino di Copertura o fortificazione campale nemica (inclusi caverne ed edifici).

Si usa la procedura che segue:

- Non è necessaria alcuna pesca per il Tentativo per effettuare un Attacco con Lanciafiamme.
- Quando si riceve l'ordine, ponete il segnalino Attacco con Lanciafiamme sulla Copertura o fortificazione campale nemica bersaglio e spendete uno dei colpi di carburante.
- Nella Fase di Combattimento, prima che sia risolto un altro combattimento, qualsiasi bersaglio di un Attacco con Lanciafiamme è considerato automaticamente COLPITO, il risultato del colpo viene determinato normalmente.
- Se il bersaglio era un Bunker o Fortino, viene rimosso dal gioco.
- I Lanciafiamme non possono essere usati da dentro edifici o da qualsiasi area di copertura che impedisce gli attacchi a Distanza Ravvicinata (bunker, fortini, ecc.)

Infine, qualsiasi occupante che non viene Ferito viene posto fuori dalla fortificazione campale o Copertura e viene indicato come Esposto, a questo punto sono poi attaccati dal VOF generale e dai Modificatori VOF per la carta. Rimangono anche soggetti a qualsiasi Fuoco Concentrato che stava attaccando la Copertura o fortificazione campale.

I Lanciafiamme montati sui veicoli funzionano allo stesso modo, ma alcuni potrebbero essere in grado di attaccare sia a Distanza Corta che a Distanza Ravvicinata. Nel Combattimento Urbano (13.0), una singola area di un Edificio viene presa di mira da un Lanciafiamme proveniente dall'area "In Strada". Nella fase finale, ponete gli occupanti in un'area esterna (cortile se disponibile, poi un'area "In Strada" casuale).

7.15 Cecchini



Le unità con un valore VOF di S! sono Cecchini. A meno che non vengano ingaggiati diversamente, i Cecchini Apriranno il Fuoco automaticamente in base alle priorità bersaglio dei cecchini (6.1.1). Pongono due segnalini VOF sulla loro carta bersaglio: Armi Leggere (+0) e Cecchino (-3). Il valore VOF di un Cecchino Inchiodato viene ridotto a Inchiodato e pertanto non piazzano un VOF Cecchino.



All'inizio di ogni Segmento degli Effetti del Combattimento, selezionate un bersaglio casuale sulla carta con i VOF del Cecchino e spostate il VOF Cecchino su di esso. Le unità sotto segnalino di copertura sono bersagli idonei, ma solo un'unità sarà interessata. Se alcune unità sulla carta sono contrassegnate come Esposte, selezionate il bersaglio solo tra quelle unità. Il resto della carta sarà interessato solo dal VOF Armi leggere Base.

Anche un veicolo è un bersaglio idoneo. Se selezionato, lasciate la VOF del Cecchino sul veicolo finché non viene risolta nella Fase di Movimento del Veicolo del turno successivo (se il Cecchino si muove o sposta il fuoco prima di questo, il bersaglio è perso). A meno che non venga selezionato in questo modo, solo la VOF Armi Leggere può essere risolta contro i veicoli nella Fase di Movimento del Veicolo (il Cecchino richiede tempo per prendere di mira l'equipaggio di un veicolo). La VOF del Cecchino ha un modificatore AT di +1. Gli HQ e lo Staff su una carta presa di mira da un Cecchino subiscono una penalità di -3 alla pesca del Comando, indipendentemente dal fatto che siano stati precedentemente presi di mira o meno.

Spostate le VOF del Cecchino dai bersagli di fanteria nella Fase di Pulizia e posizionatele in cima alla loro carta terreno. I Cecchini nemici si comportano in modo diverso dalle normali unità nemiche. Il loro comportamento è trattato in 8.8.

7.16 Missioni di Fuoco Indiretto

Le Missioni di Fuoco sono le richieste di supporto dall'artiglieria, mortai e appoggio aereo, e sono dette tutte Supporto di Fuoco. Le istruzioni nel vostro Libro della Missione elencherà il Supporto di Fuoco Disponibile per la vostra missione inclusi i seguenti dettagli:



- Le organizzazioni che danno il Supporto di Fuoco
- I tipi disponibili di Missioni di Fuoco
- Il VOF di ciascun tipo di Missione di Fuoco
- Gli osservatori disponibili ed il numero di carte che ciascuno può pescare quando tenta l'azione di Richiesta di Fuoco
- Il numero di Missioni di Fuoco disponibili per ciascun tipo di Missione di Fuoco.

Per poter ricevere il Supporto di Fuoco dovete prima fare un'Azione di Richiesta di Fuoco. Assicuratevi prima di rispettare i prerequisiti (7.16.1), poi scegliete il tipo di Missione di Fuoco che intendete condurre (7.16.2). Infine, risolvete il tentativo (7.16.3).



7.16.1 Prerequisiti per la Richiesta di Fuoco

Bersaglio

Potete tentare una azione Richiesta di Fuoco solo contro un bersaglio valido. Per gran parte delle Missioni di Fuoco, una carta con un'unità nemica Avvistata, anche una su una carta occupata da entrambe le parti o anche la stessa carta dell'Osservatore, è un bersaglio valido. Per il Fumo / Fosforo Bianco inteso per occultare o schermare il movimento, però, può attaccare una carta non occupata, o una carta che contiene unità nemiche Non Avvistate (7.16.2C).

Eccezione: Un Osservatore può Richiedere il Fuoco su una carta vuota su cui ha buone ragioni di credere che un veicolo Avvistato si muoverà durante la Fase di Movimento del Veicolo, per coglierlo di sorpresa mentre si muove.

Disponibilità

Potete tentare una azione Richiesta di Fuoco solo se avete disponibile una Missione di Fuoco (FM). La colonna del numero #FM (missione di fuoco) nella Tabella di Disponibilità del Supporto di Fuoco, nelle istruzioni della missione nel Libro della Missione, indica quante missioni sono disponibili. Annullatele sulla Scheda della Missione quando le usate.

Idoneità

Le colonne di Pesca nella Tabella di Disponibilità del Supporto di Fuoco indicano quali unità possono funzionare da osservatore: cioè quali unità possono tentare una azione Richiesta di Fuoco. Potete usare solo queste unità per la Richiesta di Fuoco. Alcune missioni consentono al HQ CO (ed anche al HQ PLT) di Richiedere il Fuoco. Il numero di carte da pescare dipende dall'osservatore effettivo. Le carte da pescare per gli HQ sono inferiori per riprodurre che il processo è meno efficiente quando non è gestito da un Osservatore Avanzato (FO).

Nota di Progettazione: Per varie ragioni storiche, l'artiglieria proveniente da formazioni diverse da quelle a cui appartengono i vostri FO è spesso disponibile a richiedere il fuoco.

Visuale (LOS)

L'osservatore idoneo deve avere Visuale al bersaglio.

Comunicazione

L'osservatore idoneo deve essere in comunicazione sia con l'Origine che con l'agenzia¹ sparante; cioè un FO che riceve ordine da un HQ di Richiesta di Fuoco deve essere in comunicazione con quell'HQ per ricevere l'ordine e deve essere in grado di comunicare con l'appropriata Rete Direzione di Fuoco (FD). Dal momento che non possono usare la Rete TAC CO, generalmente devono muovere con un HQ o operare su Iniziativa Generale.

Esempio: Un FO di Artiglieria può ricevere ordine di tentare una azione Richiesta di Fuoco da parte di un HQ in comunicazione Visuale-Verbale. Il FO Arty comunica con l'Artiglieria quale agenzia sparante, con la radio della Rete FD Arty.

Uso di Altre Reti

- Quando le istruzioni della missione indicano che il HQ CO è autorizzato a richiedere il fuoco, utilizza la rete TAC del Battaglione per comunicare con l'agenzia di fuoco.
- Quando i HQ PLT sono idonei, utilizzano la rete TAC del Comandante per comunicare con qualsiasi agenzia di fuoco (il HQ CO inoltra al HQ PLT alla rete appropriata senza l'utilizzo di comandi aggiuntivi).
- Allo stesso modo, il FO Mtr può richiedere l'artiglieria e il FO Arty può richiedere il mortaio sulle proprie reti; è solo meno efficace, come si evince dalle carte pescate nelle tabelle delle missioni di fuoco.

7.16.2 Tipi di Missione di Fuoco Disponibili**A. Alto Esplosivo (HE)**

Questo è il tipo più comune di Missione di Fuoco, ha lo scopo di provocare perdite al nemico.

B. Missione di Fuoco di Battaglione

La Missione di Fuoco di Battaglione rappresenta tutti i cannoni del battaglione allocati al vostro supporto. Una Missione di Fuoco di Battaglione è disponibile solo all'artiglieria. Se una carta pescata contiene l'icona con 3 esplosioni e se le Istruzioni della Missione indicano la disponibilità di missioni di Fuoco di Battaglione, allora potete effettuare una Missione di Fuoco di Battaglione. Scegliete due carte Terreno confinanti con la carta bersaglio originaria, ponete un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo in esse. Le carte possono non essere entro la LOS dell'osservatore.

C. Fumo / Fosforo Bianco (WP)

Una Missione Fumo crea normalmente fumo per coprire i movimenti delle forze amiche o per segnalare bersagli agli attacchi aerei. Una Missione WP è una combinazione di HE e fumo e quindi ha effetto sia di copertura che esplosivo, sebbene nessuno dei due sia efficace come una singola missione Fumo o HE. Il WP è più spesso usato per indicare i bersagli per gli attacchi aerei. Questo tipo di Missione di Fuoco può attaccare una carta non occupata per coprire le forze amiche ed i movimenti.

D. Fuoco Finale Protettivo (FPF)

Questa è una Missione di Fuoco pre-registrato che si usa nelle Missioni Difensive. Se viene indicata una Missione FPF come disponibile nelle istruzioni della missione, ponete un segnalino FPF appropriato (Artiglieria/Mortai) prima che la missione inizi, su qualsiasi carta con Visuale da un osservatore e non occupata da forze amiche. Lo scopo delle Missioni FPF è di rompere l'assalto nemico. Quando viene richiesta, l'agenzia sparante usa fuoco rapido sino a quando non termina le munizioni (indicato dal numero di Missioni di Fuoco HE rimanenti) o sino a quando non ne viene richiesta l'interruzione da un FO o un HQ in grado di chiamare Missioni di Fuoco.

E. Illuminazione

Dispositivi illuminanti paracadutati sparati per dare illuminazione nelle missioni notturne (9.2). Questi possono essere lanciati su qualsiasi carta a faccia in su sulla mappa con una Richiesta di Fuoco che abbia successo. Non è necessaria la LOS dal FO al bersaglio.

F. "A Tempo-sul-Bersaglio" (TOT)

Si tratta di una missione di fuoco più complessa, in cui tutti i colpi della prima salva colpiscono il terreno contemporaneamente. È efficace perché non dà al bersaglio il tempo di ripararsi, ma richiede tempo e pianificazione.

G. Attacco Aereo

Per i comandanti nella realtà, questa missione è più complessa di una normale Richiesta di Fuoco, e viene fornita dagli elicotteri o da aerei. Questo tipo di Missione di Fuoco ha il prerequisito aggiuntivo di un "marcatore". Un marcatore è un segnale visivo inteso per aiutare il pilota nell'identificazione del bersaglio. Dovete prima porre un marcatore prima di poter tentare un Attacco Aereo, quindi ci vogliono due Comandi. Un marcatore è un dispositivo pirotecnico colorato posto nella carta amica più vicina al bersaglio o una Missione di Fuoco WP sul bersaglio scelto. Si può chiamare un Attacco Aereo mentre la Missione di Fuoco WP è ancora In Arrivo. Questi marcatori non devono essere collegati in anticipo a specifici dispositivi pirotecnici.

Nota: Questo processo è volutamente complicato dalle restrizioni sull'ordine alle singole unità di eseguire lo stesso ordine due volte in un Impulso (Richiesta di Fuoco). Per eseguire un Attacco Aereo in un singolo turno sono necessarie azioni diverse, più tempo, più unità o un'estrazione fortunata dell'Iniziativa Generale. Potrebbero essere disponibili anche altri metodi di segnalazione, come luci stroboscopiche e laser, che saranno indicati nelle istruzioni della missione.

7.16.3 Risoluzione del Tentativo di Richiesta di Fuoco

- Pescate un numero di Carte Azione, modificato dal Livello di Esperienza, indicato nelle Istruzioni della Missione per il tipo di Missione di Fuoco effettuata.
- Il tentativo ha successo se vi è l'icona di Esplosione in una delle carte (inclusa l'icona con tre Esplosioni).
- Se ha successo, ponete un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo sul bersaglio e depennate una Missione di Fuoco disponibile dalla Scheda di Missione.
- Se non ha successo, non ponete alcun segnalino e non usate alcuna delle Missioni di Fuoco disponibili.
- Girate tutti i segnalini di Missione di Fuoco in Arrivo dalla parte Attiva (icona di Esplosione) nel Segmento di Aggiornamento della Missione di Fuoco.

¹ una combinazione di personale e tecnologia che lavorano insieme, coinvolgendo osservatori avanzati (FO) che individuano e identificano i bersagli, un centro di direzione del fuoco (FDC) che calcola le soluzioni di fuoco e le sezioni di obici della batteria di fuoco che applicano i dati e consegnano le munizioni al bersaglio

- Il VOF In Arrivo non è influenzato da alcun modificatore di visibilità.

Nota: Le missioni di Illuminazione sono poste immediatamente, senza un segnalino In Arrivo, poi sono rimosse nella Fase di Pulizia.

7.16.4 Colpi Corti

Uno dei pericoli inerenti nel fuoco indiretto è un “colpo corto”. La complessità della procedura, sommata allo stress del combattimento, talvolta fa sì che la Missione di Fuoco non colpisca il suo bersaglio previsto. Se una carta pescata contiene l'icona di esplosione con la parola “Corto” [SHORT], allora la missione di fuoco è andata male. Se lo sparante era artiglieria o mortai, ponete un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo in una carta più vicina all'osservatore lungo la sua LOS, a meno che l'osservatore non richieda il fuoco sulla sua propria posizione (cioè occupa la carta bersaglio). In questo caso, scegliete casualmente una carta adiacente e ponete lì il segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo. Quando si pesca un “Colpo Corto” per una missione di Attacco Aereo, scegliete casualmente una carta adiacente al bersaglio indicato e ponete lì tale segnalino.



7.16.5 Bersagli Registrati e Concentrazione di Artiglieria/Mortai

Le istruzioni per alcune missioni indicano che potete iniziare la missione con un Bersaglio Registrato o un segnalino di Concentrazione sulla mappa. In questo caso, ponete un segnalino del tipo appropriato su una carta a vostra scelta. Si usano i segnalini di concentrazione con tre codici nella Seconda Guerra Mondiale e in precedenza, mentre si usano i segnalini di registrazione del Bersaglio a sei codici nelle epoche successive. Sono funzionalmente equivalenti e sono detti d'ora in poi segnalini Bersaglio. Annotate sulla vostra scheda la relazione tra il segnalino Bersaglio e l'agenzia che effettua il fuoco.

Potete anche porre un segnalino Bersaglio su una carta dopo una Missione di Fuoco che abbia avuto successo su questa, da parte di artiglieria fuori mappa o mortai fuori mappa. Non potete avere più di un segnalino di Bersaglio in gioco per agenzia sparante. Rimuovete il segnalino Bersaglio se l'agenzia sparante spara con successo ad un bersaglio diverso. Le unità nemiche possono porre un segnalino Bersaglio per tipo di fuoco In Arrivo (Artiglieria, Mortai, Mortai Pesanti). Aggiungete un'altra carta alla pesca per il tentativo di Richiesta di Fuoco di Unità Fuori Mappa (4.2.4i) per qualsiasi fuoco da parte di un'agenzia di Fuoco Fuori Mappa (4.2.4i) per qualsiasi fuoco da parte dell'agenzia di fuoco u una carta che contiene il suo segnalino Bersaglio.

7.17 Fumo WP Smoke & Gas CS

Oltre al loro effetto di schermatura, il Fumo WP ed il Gas CS possono essere usati in modo offensivo come descritto nelle regole sui Dispositivi Pirotecnici in 4.4.3.

7.18 Munizioni

Nota: Il tracciamento delle munizioni può essere complicato, sia utilizzando i marcatori sulla mappa che facendo dei segni di spunta sul registro. Se state ancora imparando il sistema, potreste voler disattivare completamente il tracciamento delle munizioni. Tenete presente che questo cambierà drasticamente l'equilibrio delle missioni, quindi vi consigliamo di utilizzare la Missione Autonoma durante l'apprendimento, poiché è progettata per non tracciare le munizioni.

Il gestire munizioni limitate è un aspetto critico del moderno combattimento di fanteria. Dovete segnare il consumo di munizioni per le unità che lo richiedono, amiche e nemiche, sulla Scheda di Missione o con segnalini di munizioni. Quando un'arma del tipo indicato qui di seguito spara, anche da Inchiodata, segnate la spesa di un punto munizioni sulla Scheda di Missione o, se state usando i segnalini di munizioni, ruotate la pedina una volta per indicare tale spesa. I segnalini di Munizioni si usano anche quando spostate le munizioni sulla mappa.

I segnalini di Munizioni rappresentano solamente i tipi principali, in alcune missioni vi sono vari calibri specifici e dovete annotarli nella Scheda di Missione in quanto non intercambiabili. Il numero nel segnalino indica il numero di punti munizioni che rappresenta. Non registrate le munizioni per le armi leggere (unità con valore VOF S ed A/S ed i Gruppi di Assalto con valore A) o le bombe a mano.

Nota: Alcune unità (come i gruppi mortai US e le HMG tedesche nella campagna di Normandia) iniziano con più munizioni di quante ne possano trasportare contemporaneamente. Altre unità dovranno trasportare munizioni per loro se avete bisogno che si spostino. Le unità nemiche abbandoneranno le munizioni in eccesso se saranno costrette a spostarsi mentre sono ancora sovraccariche.

7.18.1 Tipi di Munizioni

A. Munizioni per Mitragliatrice (MG)

Ogni punto rappresenta da 200 a 300 colpi. Ogni Livello di unità può portare sino a 6 punti. Si spende 1 punto munizioni ogni volta che sparate con un'unità armata con mitragliatrice alimentata a nastro. Spendete un punto extra quando viene effettuata un'azione di Fuoco Concentrato che ha successo. Ne spendete 2 punti ogni turno che si usa un FPL.



Una selezione di unità che utilizzano munizioni MG di vari calibri

In alcune missioni, le squadre nemiche (come le squadre tedesche e NVA qui raffigurate) sono dotate di mitragliatrici. Il Libro delle Missioni indicherà tali unità. È necessario tenere traccia delle munizioni per queste unità. Le regole dell'Inceppamento si applicano a tutte queste squadre (7.12).

B. Munizioni per Mortaio (Munizioni MTR)



Ogni punto rappresenta da 6 ad 8 colpi. Ogni Livello di unità può portare sino a 2 punti. Si spende un punto ogni volta che sparate con un mortaio, indipendentemente se colpisca o manchi il bersaglio.

Se una sezione di mortai viene ridotta a gruppi mortai separati a causa di effetti del combattimento, assegnate a ciascun gruppo rimanente lo stesso numero di munizioni per mortai della Sezione in possesso (le munizioni non vengono divise poiché ogni punto munizioni rappresenta un numero diverso di colpi per la Sezione e le Squadre).



Esempio: Una sezione di mortaio da 60 mm a tre livelli di forza con 3 munizioni viene colpita da un Colpo FC. Il livello 1 diventa Gruppo di Fuoco 1/Mtr con 3 munizioni. Il livello 3 diventa il Gruppo 3/Mtr con 3 munizioni. (Il livello 2 è una Perdita.)



C. Munizioni per Cannone Senza Rinculo (RCL)

Ogni punto rappresenta da 2 a 3 colpi. Ogni Livello di unità può portare sino a 3 punti. Si spende un punto ogni volta che sparate con un RCL, indipendentemente se colpisca o manchi il bersaglio.

D. Munizioni Razzo (RKT)



Usate questa munizione per le unità armate con armi come Bazooka o Panzerschreck. Ogni punto rappresenta da 2 a 3 colpi, ed ogni livello di unità può portare sino a 3 punti. Alcune squadre hanno lanciarazzi e sono fornite pedine specifiche per quel tipo di munizione (Panzerfaust e B40/RPG). Dato l'ingombro ed il peso dei razzi, ne dovete registrare l'uso. Se un'unità con valore SG! che usa tali munizioni le esaurisce, perde la sua capacità di Attacco con Granate a Distanza Vicina.

E. Lanciafiamme (FI)



Ponete un segnalino Munizioni Lanciafiamme sotto ogni unità lanciafiamme. Il segnalino Munizioni Lanciafiamme ha due colpi, ovvero circa 3,5 secondi di carburante per colpo in termini di gioco. Girate qualsiasi unità di fanteria lanciafiamme che esaurisca le munizioni sul lato Gruppo di Fuoco. Quando riceve nuove Munizioni Lanciafiamme, viene automaticamente girata sul lato Buon Ordine.

Nota di Progettazione: I lanciafiamme portatili erano unità sacrificabili precaricate con carburante sufficiente per diversi secondi. Una volta esaurito, l'operatore addestrato veniva rifornito con un'altra unità. Il lanciafiamme M2-2 statunitense aveva 2 serbatoi da 2 galloni e consumava circa 1,2 litri al secondo a una gittata effettiva di 20 m e pesava 68 libbre.

F. Carica di Demolizione (DEMO)



Solo le unità cui è consentito, per le Istruzioni della Campagna o della Missione, possono usare una carica di demolizione. Le cariche di demolizione possono essere spostate come munizioni da parte di unità che non le possono impiegare.

Nota di Progettazione: La carica di demolizione US (M37) è una carica che contiene 8 blocchi da 2,5 libbre (1,2 Kg) (M5A1) di esplosivo al plastico (C4) per un totale di 20 libbre (9 kg). I blocchi M5A1 potevano essere rimossi ed usati singolarmente per piccole demolizioni o usati come una singola grossa carica. Tipicamente la carica aveva una spoletta a tempo ed una miccia. Poteva essere fatta detonare con un cappuccio esplosivo elettrico collegato via cavo ad un detonatore. Lanciare una carica da 9 kg è difficile, ed arrivare abbastanza vicini al bersaglio sotto il fuoco poteva essere impossibile.



G. Munizioni dei Carri Armati (qualsiasi Veicolo con valore VOF A, G! o H)

Le Munizioni dei Carri Armati rappresentano una combinazione di proiettili per il cannone principale e di munizioni per le mitragliatrici per le varie mitragliatrici in dotazione. Per i Veicoli con lanciafiamme rappresenta il combustibile. I Carri Armati non ricaricano le munizioni durante una missione. Un carro che termina le munizioni non ha VOF e viene rimosso dal gioco.



H. Granate da 40mm

Dal Vietnam in poi, divennero disponibili lanciagranate da 40 mm, che conferiscono alle unità equipaggiate una capacità di lancio di tipo G!. Poiché le munizioni per queste armi sono piccole, le unità trasportano un numero considerevole di colpi, in modo da non rimanere senza munizioni durante una missione. Tuttavia, sono limitati alla Distanza Vicina (carta adiacente).

7.18.2 Unità Senza Munizioni

Si terminano le munizioni quando si spara l'ultimo punto munizioni. Vi sono due modi per indicare le unità senza munizioni:

- 1) Se un'unità arma (MG, mortaio, lanciarazzi, cannone senza rinculo, ecc.) termina le munizioni ed è un'unità di un Livello di Forza ed il suo lato Gruppo di Fuoco ha VOF S o A/S, girate l'unità sul suo lato Gruppo di Fuoco.
- 2) Se un'unità arma termina le munizioni ed ha più di un Livello di Forza o è un'unità con un solo Livello di Forza ma il suo lato Gruppo di Fuoco ha qualcosa altro rispetto a VOF S o A/S, ponete un segnalino *Senza Munizioni* [Out of Ammo] sull'unità. Sino a quando l'unità non riesce a raccogliere altre munizioni, ha Valore VOF S ed un Valore di Distanza Vicina, indipendentemente da cosa è stampato sulla sua pedina. Le unità nemiche che sono girate sul loro lato Gruppo di Fuoco per essere Senza Munizioni possono tentare di lasciare la mappa. Quelle con segnalini Senza Munizioni continueranno a combattere con il loro nuovo VOF (8.11.1).

Nota: Non applicate questa regola finché tutte le munizioni non sono state consumate nel caso di unità che tracciano due tipi (ad esempio unità NVA equipaggiate con mitragliatrici RPD e lanciarazzi RPG).

7.18.3 Rifornimento

Rifornire un'unità senza munizioni impone che questa sia sulla stessa carta con munizioni disponibili. Se non vi sono munizioni sulla carta, l'unità senza munizioni deve muovere in un punto di rifornimento munizioni o farsi portare le munizioni da un'altra unità. Le unità che trasportano munizioni possono lasciarle sulla carta gratuitamente; non sono necessari Comandi extra (5.1.6B). Un'unità con segnalino Senza Munizioni o un gruppo armi sul lato Gruppo di Fuoco deve ricevere un Ordine di Raccogliere (4.2.2h) per ottenere le munizioni dalla carta. Ricordate che un Ordine di Raccogliere indicherà l'unità come Esposta. Nel rifornirla, rimuovere il segnalino Senza Munizioni e recuperare automaticamente un gruppo armi sul suo lato Gruppo di Fuoco al suo lato in Buon Ordine. Aggiornate la Scheda di Missione o usate un segnalino di Munizioni per indicare i nuovi punti rifornimento di munizioni. L'unità può riprendere a sparare usando i suoi VOF e Raggio originari.

7.18.4 Quando modificare le vostre munizioni

Le unità che tengono traccia delle munizioni lo fanno nelle seguenti situazioni:

- Un punto munizioni viene utilizzato in ogni turno in cui un'unità spara da qualche parte (esercitando un VOF, indipendentemente dal fatto che sia efficace o meno).
 - Un punto aggiuntivo viene utilizzato per ogni tentativo di Fuoco Concentrato riuscito effettuato nel turno.
 - Un punto aggiuntivo viene utilizzato dalle mitragliatrici utilizzate per FPL.
- Un punto munizioni viene utilizzato ogni volta che un Attacco con Granate viene utilizzato per sparare con un'arma a distanza di valore G!.
- Un punto munizioni viene utilizzato ogni volta che un'unità con capacità AT utilizza Fuoco AT o Fuoco AT di Reazione (vedi sezione 10).

Nota: gli Attacchi con Granate a Distanza Ravvicinata utilizzano granate a mano e quindi non consumano munizioni.

Non importa esattamente quando si aggiornano le munizioni, ma è necessario cercare di essere costanti in modo da non usarne troppe in un turno. La sequenza di gioco è piuttosto complessa e ogni giocatore ha i propri metodi per tenere traccia delle informazioni man mano che il turno procede. Le seguenti regole sono quindi solo suggerimenti basati sulle migliori pratiche dei giocatori attuali:

- Aggiornate immediatamente le munizioni ogni volta che un'unità esegue un'azione speciale come un Attacco con Granate o un Fuoco AT.
- Aggiornate le munizioni di tutte le unità che stanno eseguendo un VOF nel Segmento degli Effetti del Combattimento.
- Non consentite un tentativo di Fuoco Concentrato se sapete che un'unità non ha abbastanza munizioni per il turno (una per tentativo e una nel Segmento degli Effetti del Combattimento). Questo vale anche per i nemici.

8. IL NEMICO

Le unità nemiche vengono poste sulla mappa durante il Segmento di Valutazione del Contatto Potenziale della Fase di Combattimento (8.2.4). Le istruzioni di piazzamento iniziale per ogni missione indicheranno quali unità nemiche devono essere utilizzate nella campagna, insieme alla loro esperienza iniziale (finché non vengono ridotte a LAT) e alla colonna tattica da utilizzare per determinare le loro azioni nel Segmento di Controllo dell'Attività Nemica (8.6.2). Come descritto nel Principio di Combattimento Base (6.0), le unità amiche e nemiche apriranno automaticamente il fuoco l'una contro l'altra e, a parte alcune eccezioni indicate in questa sezione, tutte le regole finora menzionate si applicano equamente sia alle unità nemiche che a quelle amiche.

8.1 Contatto Nemico



Il contatto nemico è una funzione dell'occupazione da parte amica di una carta con segnalino di Contatto Potenziale (PC) combinato col livello di Attività Corrente. Il livello di Attività Corrente è dinamico, cambia immediatamente al variare delle condizioni sulla mappa. Questo accade più spesso durante i Controlli per l'Attività Nemica, il movimento amico nel corso della Fase di Comando, e nella risoluzione del Contatto Potenziale. Ponete il segnalino di Attività Corrente accanto al segnalino di Visibilità Corrente accanto alla parte alta della mappa.

I Livelli di Attività Corrente, in ordine crescente, sono:

1. **Nessun Contatto:** non vi sono *segnalini* VOF o PDF (incluse mine non attivate e segnalini di missioni di fuoco in Arrivo) sulla mappa e nessuna unità nemica è stata Avvistata. (Il Livello di Attività non riduce a Nessun Contatto sino a quando entrambe queste condizioni non si avverano).
2. **Contatto:** una carta occupata da unità amiche o nemiche è sotto segnalino VOF, o vi è almeno un'unità nemica Avvistata sulla mappa.
3. **Ingaggiato:** due o più carte occupate da unità amiche o nemiche sono sotto segnalino VOF.
4. **Pesantemente Ingaggiato:** due o più carte occupate sono sotto segnalini VOF ed almeno una carta ha unità sia amiche che nemiche in essa.

8.2 Segnalini di Contatto Potenziale (PC)



I segnalini di Contatto Potenziale (PC) controllano il tipo (8.3) e locazione (8.4) del contatto nemico. I segnalini hanno due lati. Un lato ha la lettera A, B o C. L'altro lato ha il punto di domanda. La lettera rappresenta la possibilità ed intensità del contatto nemico, da A (più intenso) a C (meno intenso). Il "?" viene usato per nascondere la Lettera del Contatto Potenziale quando sono posti segnalini casuali. Può anche essere usato quale modo conveniente per indicare le unità nemiche Non Avvistate (8.3).

8.2.1 Piazzamento iniziale dei segnalini PC per le Missioni Offensive e Pattuglie da Combattimento

Per le Missioni Offensive e le Pattuglie da Combattimento, ponete i segnalini PC sulla mappa quando piazzate inizialmente la missione. Le Istruzioni della Missione indicano che tipo di segnalini PC piazzare, dove piazzarli e se piazzarli sul lato con la lettera o il ?. Ponete un segnalino del tipo indicato su ciascuna carta.

Alcune missioni possono indicare il piazzamento di forze nemiche sulla mappa oltre ai segnalini PC. Se una missione richiede segnalini PC di lettere differenti da piazzare casualmente, scegliete un numero di segnalini di ogni lettera pari al numero delle Carte Terreno dove porli. Girate i segnalini PC a mostrare il lato "?", mescolateli, e poi ponetene in gioco il numero richiesto dalla parte "?".

Ad esempio, se le istruzioni della missione dicono di porre a caso otto segnalini di lettere B e C, mescolate otto segnalini con lettera B ed otto con lettera C, poi ponete a caso otto di questi 16 in gioco, sul lato "?".

Se non vi sono segnalini sufficienti di una data lettera, sceglieteli tutti di quella lettera e poi i restanti in pari ammontare delle altre lettere. Ad esempio, molte missioni in Vietnam richiedono di piazzare segnalini PC a caso su 25 carte. In questo caso, scegliete 16 segnalini A, 16 B, 16 C, mescolateli a caso, e piazzatene 25 dalla parte "?".

8.2.2 Piazzamento dei Segnalini PC per le Missioni Difensive

Nelle Missioni Difensive, le istruzioni indicheranno la tempistica del posizionamento dei segnalini PC nei turni e dove posizionarli (di solito un numero di riga). Per risolvere i contatti nelle missioni difensive, utilizzate la seguente procedura:

- Nel Segmento di Controllo dell'Attività Nemica, posizionare i segnalini PC su tutte le carte nelle righe indicate.
- Risolvere i segnalini PC sulle carte con unità amiche nel Segmento di Risoluzione PC come di consueto (8.2.4).
- Rimuovete eventuali segnalini PC non risolti nella Fase di Pulizia.

Nota: Noterete presto che non è necessario posizionare i segnalini PC su carte che le vostre unità non possono raggiungere durante un turno. Potete risparmiare tempo di preparazione non posizionando i segnalini in queste carte.

8.2.3 Segnalini PC Evento

Alcuni Eventi, come "Contrattacco", richiedono l'utilizzo di segnalini PC aggiuntivi sulla mappa. Inoltre, tali eventi potrebbero richiedere l'utilizzo di una lista di pacchetti alternativa per una certa durata. Annotatelo sulla vostra scheda della missione o ponete un segnalino sul tracciato dei turni per tenere traccia della durata di gioco di un evento. Le Regole Speciali della Missione descriveranno i dettagli esatti su come eseguire tali eventi. Se due segnalini PC finiscono su una carta a causa di un evento, rimuovete la lettera inferiore (A è la più alta). Rivelate i segnalini PC per verificare se uno o entrambi si trovano sul lato "?".

8.2.4 Risoluzione dei Segnalini PC

I segnalini PC sono risolti durante il Segmento di Valutazione del Contatto Potenziale. Dove vi è un'unità amica su una carta con un segnalino PC, vi è un contatto potenziale nemico. Se vi sono segnalini PC dalla parte "?", girateli tutti sul lato della lettera prima di risolverli (assicuratevi di non girare alcun "?" usato per indicare le unità nemiche Non Avvistate).

Per risolvere un segnalino, verificate la Tabella di Pesca del Contatto Potenziale e confrontate la lettera del segnalino con il Livello di Attività Corrente. Se l'incrocio risulta in "Auto", prendete contatto senza dover pescare alcuna carta. Se l'incrocio risulta in un numero,

dovete pescare quel numero di carte Azione. Se qualsiasi carta pescata contiene la parola "Contatto" nella parte alta centrale, avete un contatto, altrimenti no. In ogni caso rimuovete il segnalino PC. Modificate il Livello di Attività Corrente se necessario (8.1). Se si deve risolvere più di un segnalino PC, fatelo in ordine alfabetico. Risolvete più segnalini della stessa lettera in ordine casuale. Quando prendete contatto, consultate le Istruzioni della Missione per determinare il tipo di contatto (8.3). a seconda della missione, questo può basarsi sulla lettera del segnalino PC, dalla sua posizione sulla mappa o sul Turno di Gioco.

8.3 Determinare il Tipo di Contatto Nemico

Quando si ha un contatto, determinate il tipo e disposizione del nemico. Pescate una carta Azione e verificate il numero casuale R# sulla tabella Elenco dei Contatti Nemici per la missione. Trovate il risultato nell'elenco dei "pacchetti" (gruppi di unità) nemici per la descrizione del nemico. Le Tabelle dei "Pacchetti" di Forze Nemiche fornisce solitamente le seguenti informazioni:

Pacchetto – Mostra i tipi e il numero di unità da posizionare. I pacchetti più comuni includono unità singole, mine o trappole esplosive e fuoco di artiglieria o mortaio in arrivo. Alcuni pacchetti introducono più unità su carte separate. Alcuni potrebbero contenere unità aggiuntive per le quali potrebbe essere necessario pescare un R#. Se un pacchetto offre una scelta, come "Squadra o squadra LMG", "1-3 Squadre Ondata Umana", ecc., pescate un numero casuale per determinare quali unità usare e/o quante unità posizionare. Se non ci sono abbastanza segnalini unità per posizionare un'opzione, selezionate un'altra.

Porre VOF/PDF? – Determina se il nemico apre immediatamente il fuoco (con VOF Base o un Attacco con Granate). Le forze nemiche che inizialmente non pongono VOF/PDF Apriranno il Fuoco alla fine del turno durante la Fase di Pulizia. Supponete che tutti i pacchetti Aprano il Fuoco se questa colonna non fa parte dell'elenco dei pacchetti.

Avvistato? - Determina se potete vedere o no nuove unità. Se le vedete, qualsiasi unità adatta nella LOS ed entro il Raggio che non sia altrimenti ingaggiata Aprirà il Fuoco contro di esse (6.1.1). Altrimenti, non si pone alcun segnalino sulla carta con i nemici nuovi arrivati per ricordare che le unità su questa carta sono Non Avvistate. Usate una pedina Non Avvistato, o semplicemente girate il segnalino PC usato per risolvere questo contatto sul lato "?" e ponete questo se preferite (o se non ci sono segnalini Non Avvistato disponibili).

Posizionamento – Spiega come posizionare il pacchetto sulla mappa, inclusa la distanza dall'unità che lo attiva e qualsiasi alternativa per cui potreste dover pescare una R#.

Se sono elencate più unità, posizionate quelle con il segno "+" insieme sulla stessa carta. Posizionate quelle separate dal carattere "/" su carte separate. In questo modo, un contatto complesso può avvenire da più direzioni contemporaneamente.

Sono indicate anche le munizioni per le unità nemiche. Annotate il retro della Scheda di Missione con informazioni sulle unità nemiche e sulle munizioni o usa i segnalini munizioni per tenerne traccia. Se il pacchetto generato non può essere impostato perché una o più unità non sono disponibili a causa dei limiti delle pedine fornite, ignorate il pacchetto originale e pesca carte aggiuntive finché non generi un pacchetto che contenga tipi di unità ancora disponibili. Nota che tutte le unità nemiche che vengono rimosse dal gioco tornano tra le pedine disponibili e possono essere riutilizzate.

8.4 Locazione del Contatto Nemico

8.4.1 Distanza

La distanza è determinata sull'elenco dei pacchetti nemici, espresso in Raggio o Gittata (Ravvicinata (P), Vicina (C), ecc.), o da un'istruzione come "Stessa carta", "Carta adiacente", ecc. Questi indicano la distanza del posizionamento del pacchetto *dall'unità che ha attivato il segnalino PC*. Potrebbero essere disponibili alternative, nel qual caso si pesca un R# per decidere. I pacchetti con una distanza di "Max LOS" o "Max LOS/Raggio" non possono essere posizionati a Distanza Ravvicinata.

8.4.2 Direzione

Per determinare la direzione dall'unità che ha attivato il segnalino, si estrae un numero casuale e si consulta la Tabella di Posizionamento delle Unità per la missione. La direzione è relativa all'orientamento del giocatore rispetto alla mappa (Fronte è la riga successiva verso l'alto della mappa rispetto al giocatore, Sinistra è alla sua sinistra, ecc.), sebbene il Combattimento Urbano possa essere più complesso (13.8.3).

8.4.3 Regole di Piazzamento del Pacchetto Nemico

Le seguenti regole si applicano quando si posiziona un nuovo pacchetto nemico:

- **PDF/VOF:** Sì/No: Controllate se l'unità posiziona una PDF/VOF. Questo rappresenta il contatto effettuato dall'unità nemica che apre il fuoco, oppure le tue unità che individuano il nemico prima che possa farlo.
 - Un'unità che pone una PDF deve essere posta in una posizione in cui sia in grado di Aprire il Fuoco sull'unità che ha attivato il contatto. Se la lista del pacchetto indica una distanza di "Max LOS/Raggio", significa che deve essere posizionato alla *massima distanza possibile dalla quale è possibile Aprire il Fuoco sull'unità che ha attivato il contatto*. Pertanto, non è possibile porre tale unità al di fuori della sua gittata massima, su carte con altre unità controllate dai giocatori (a meno che il Fuoco a Distanza Ravvicinata non sia possibile per le unità nel gruppo), o su carte in cui altre unità controllate dai giocatori si trovano tra la carta di posizionamento e l'unità che ha attivato il contatto (a meno che non sia possibile il Fuoco Radente).
 - Alcune unità (come le pattuglie e le Ondate Umane) vengono posizionate come Avvistate e non aprono immediatamente il fuoco ("Piazza PDF/VOF: No"). La LOS massima per queste unità si riferisce alla LOS dell'unità che le ha attivate (le avete individuate prima che loro vi individuassero).
 - Gli Osservatori non posizionano una LOS perché richiedono supporto di artiglieria e mortai fuori mappa. Nel loro caso, "LOS Max" significa LOS per l'unità che le ha attivate fino a Raggio Molto Lungo (3 carte dall'unità che le ha attivate). In tutti i casi, la LOS massima dipenderà dalle restrizioni LOS del terreno (5.2.1) e dall'illuminazione/Visione Notturna durante una missione notturna (9.0).

Nota: Nei pacchetti di artiglieria e mortai fuori mappa, "PDF/VOF" si riferisce al VOF in arrivo, non all'Osservatore che non ha un valore VOF e quindi non posiziona una PDF.

- **Unità con capacità di Attacco con Granate:** Le seguenti regole si applicano quando si posizionano pacchetti nemici contenenti unità di fanteria G! o sovrascritta G! (come SG!) con "Piazza PDF/VOF: Sì":
 - Le unità di livello G! armate con armi limitate alla Distanza Vicina (come i Lanciagranate) apriranno il fuoco con il loro VOF base e tenteranno anche di effettuare un Attacco con Granate se posizionate a Distanza Vicina. In caso contrario (Ravvicinato, Lungo o Molto Lungo), apriranno il fuoco usando solo il loro VOF base.
 - Le altre unità G! e di valore G! apriranno il fuoco con un tentativo di effettuare un Attacco con Granate, a meno che il bersaglio non sia un veicolo senza passeggeri attaccabili (questo vale per la maggior parte dei veicoli, ma vedere 10.8 per eccezioni speciali). Ripescate se tutte le unità in un pacchetto non sarebbero in grado di Aprire il Fuoco per questo motivo.

- Le unità con valore VOF Base (non G! o sovrascritta G!) armate con armi di supporto, come lanciarazzi, aprono il fuoco con la loro VOF Base.

Nota: la valutazione sovrascritta G! di un veicolo si riferisce alla sua limitata capacità AT (10.6.2). Queste unità aprono il fuoco con la loro VOF Base.

• Fuoco Amico

- Le unità in grado di effettuare Fuoco Radente non Apriranno il Fuoco attraverso le unità del proprio lato per sparare all'unità che ha attivato il loro gruppo (a meno che non sia diversamente specificato nelle istruzioni della missione).
- Tuttavia, le unità in grado di effettuare Fuoco Radente apriranno il fuoco se le unità del proprio lato si trovano dietro l'unità che ha attivato il fuoco, indipendentemente dal rischio di Fuoco Radente.
- Non è possibile posizionare un pacchetto su una carta che si trova lungo la PDF di un'altra unità nemica o se ha un segnalino VOF nemico. (Tuttavia, è possibile posizionare uno lungo la PDF di un'unità avversaria).
- A differenza delle vostre unità, le unità nemiche apriranno il fuoco su una carta Occupata congiuntamente per sparare all'unità che l'ha attivata.

Nota di Progettazione: Scoprirete che nella maggior parte dei casi è comunque vantaggioso per il nemico aprire il fuoco su carte occupate congiuntamente, poiché le sue truppe si trovano generalmente in fortificazioni campali. Rappresenta fortificazioni interconnesse che sparano da vicino per impedire alle vostre unità di invadere la carta.

• Altre Unità Nemiche

- Non potete posizionare un pacchetto nemico su una carta che contiene già unità nemiche (tranne quando si posizionano più unità di un pacchetto nemico contrassegnate con un segno "+").

• Contatti senza effetto

- Ripescate qualsiasi pacchetto che sembra non avere alcun effetto sulla partita. Come un carro armato solitario che attiva una Trappola Esplosiva (8.7.2).

Ripescate se viene scelta una Direzione non valida. Se non è possibile posizionare legalmente l'intero pacchetto (a causa della mancanza di segnalini o perché i requisiti di cui sopra non sono rispettati), ripescate il pacchetto. Se nessun pacchetto può essere posizionato legalmente, il segnalino PC viene scartato. Assicuratevi di controllare i potenziali Posizionamenti a Distanza Ravvicinata e le unità che non necessitano di posizionare PDF prima di decidere se non sono disponibili pacchetti legali.

Esempio 1: 1/75mm RCL innesca un Contatto Potenziale A. La descrizione del pacchetto indica di posizionare una HMG, Non Avvistata, sul lato destro alla massima LOS (la Collina Rocciosa a livello di elevazione 3). Normalmente, un pacchetto non potrebbe essere posizionato a destra a causa CCF bloccante della squadra di fucilieri. Tuttavia, l'HMG è in grado di sparare dall'alto. Viene posizionato sulla Collina Rocciosa e spara sopra la squadra di fucilieri a 1/75mm/RCL. Il segnalino PC viene rimosso e un segnalino non avvistato viene posizionato con l'HMG. Anche l'RCL è in grado di sparare dall'alto, quindi potrebbe ricevere l'ordine di spostare il fuoco sull'HMG in seguito, una volta che è stato avvistato.



1) 1/75mm RCL innesca un contatto A.



2) "HMG, lato destro, Max LOS." L'unità nemica apre il fuoco usando la sua capacità di Fuoco dall'Alto.



Esempio 2: 1/LMG entra in una carta Bosco e attiva un segnalino Contatto Potenziale B. Il risultato è "Artiglieria in arrivo con Osservatore in Trincea sul lato sinistro alla massima LOS". La collina all'estrema sinistra offre una visuale perfetta del bosco per l'Osservatore a lunghissima distanza. Posizionato in sicurezza e non avvistato in una Trincea nascosta, l'Osservatore ordina un attacco di artiglieria sulla foresta mentre le unità statunitensi nella stessa area non se ne accorgono e continuano a sparare

giù per la collina nella palude contro un Gruppo con Feriti tedesco.

8.4.4 Rimozione dei Segnalini Contatto Potenziale

Le unità nemiche che Aprono il Fuoco attraverso i segnalini PC interposti lungo la linea di fuoco causano la rimozione di tali segnalini PC interposti se si trovano allo stesso livello di elevazione (il nemico non sparerà intenzionalmente attraverso le proprie truppe). Le armi nemiche non devono necessariamente essere in grado di Sparare dall'Alto per sparare oltre i segnalini PC a livello inferiore.

8.4.5 Espansione della Mappa

Salvo diversa indicazione nel Libro delle Missioni, il posizionamento delle forze nemiche può causare l'espansione della mappa oltre la sua configurazione originale mediante il posizionamento di carte Terreno aggiuntive. (I nemici già presenti sulla mappa che si spostano da essa non ne causano l'estensione; le unità vengono semplicemente Rimosse dal Gioco).

Per espandere la mappa, pescate una nuova carta Terreno dal mazzo e posizionala dove necessario. Se è una carta Collina, posizionala e continuate a pescare nuove carte da posizionarci sopra finché non ottieni una carta non Collina da posizionarci sopra (5.2.2). Se un'unità nemica deve essere posizionata alla massima gittata e la carta Terreno consente il passaggio della LOS, continuate a pescare carte Terreno finché non viene raggiunta la massima gittata per l'unità nemica o finché non viene pescata una carta Terreno che blocca la LOS. Continuate a pescare fino alla massima gittata se c'è la possibilità che colline o piani superiori (se idonei al posizionamento) possano fornire LOS. Come descritto in 2.4.1, le unità amiche non possono lasciare i confini originali a meno che non sia specificamente indicato dalle istruzioni della missione. Pertanto, se l'obiettivo di una missione è quello di ripulire una riga o una colonna, è necessario ripulire solo le carte all'interno dei confini della missione, non tutte le nuove carte esterne che compaiono a seguito dell'espansione della mappa.

8.4.6 Copertura per il Posizionamento di Nuovi Nemici

Seguite le istruzioni del pacchetto per posizionare nuove unità nemiche sotto i segnalini di copertura.

- Salvo diversa indicazione nelle istruzioni della missione o nella descrizione del pacchetto, le unità posizionate sotto la copertura di un edificio a più piani vengono posizionate al piano terra.

8.5 Avvistare il Nemico

Come indicato nelle Tabelle dei Pacchetti Forze Nemiche, alcune unità nemiche vengono piazzate in gioco automaticamente come Avvistate. Molte unità nemiche entrano in gioco come Non Avvistate.

Una carta non può mai contenere sia unità Avvistate che Non Avvistate. Se un'unità Non Avvistata si trova su una carta con un'unità Avvistata (ad esempio, perché un'unità Avvistata si muove sulla sua carta), le unità Non Avvistate diventano immediatamente Avvistate. Le unità non ingaggeranno unità avversarie che sono Non Avvistate, né con il loro VOF Base piazzato automaticamente, né tramite ordini specifici (Spostare il Fuoco, Attacco con Granate, Artiglieria, ecc.), anche se le unità Non Avvistate le stanno ingaggiando (vedere 7.16.2C per un'eccezione riguardante le Missioni di Fuoco WP).

Per poter Avvistare un nemico, un'unità deve trovarsi sulla mappa e nella LOS di un nemico Non Avvistato. L'unità deve ricevere l'ordine di effettuare un tentativo di Avvistamento (4.2.4a) durante la Fase di Comando Amica con una pesca base di due carte, modificata dai modificatori indicati nella Tabella dei Modificatori di Pesca per Tentativi di Avvistamento qui sotto (disponibile anche nel manuale di gioco "Grafici e Tabelle" e nella carta Suggerimento n. 55). Un'icona a forma di mirino indica un tentativo di avvistamento riuscito. (Un'icona a forma di inceppamento non ha effetto e non indica un tentativo riuscito.)

Tabella dei Modificatori alla Pesca nel Tentativo di Avvistamento

La pesca base è due carte Azione; minimo una.

Chi tenta l'Avvistamento è:		La carta del bersaglio è:	
Inesperto	-1	Valore di Copertura & Occultamento +3 o più*	-1
Veterano	+1	Valore di Copertura & Occultamento +0*	+1
Su elevazione superiore	+1		
Il bersaglio è:			
Sotto copertura	-1	Sulla stessa carta di chi individua	+1
Un cecchino o FO	-1	Esposto	+2
Veterano	-1	Un'unità con valore VOF A	+1
Inesperto	+1	Un'unità con valore VOF H o G!	+2

* Se una carta ha due valori di Copertura & Occultamento, usate il numero inferiore quando si individua attraverso un confine di LOS bianco.

Nota: nessun'altra circostanza (ritirarsi, divenire Esposti, essere colpiti accidentalmente, lanciare attacchi con granate, ecc.) farà sì che un'unità venga Avvistata.

Un nemico non Avvistato non può essere preso di mira intenzionalmente. Ci sono solo tre casi in cui un'unità nemica non Avvistata può essere influenzata da una VOF amica:

- Se ricevete una Missione di Fuoco di Battaglione e una o entrambe le carte adiacenti che scegliete contengono nemici non Avvistati. (6.7.2.G).
- Se prendete di mira una carta con nemici non Avvistati per una Missione di Fuoco WP.
- Se un'unità nemica non Avvistata finisce su una carta che ha già un VOF (un esempio di questo potrebbe essere se unità amiche stanno sparando su una carta vuota e un risultato di piazzamento PC posiziona un nemico su quella carta). Le forze amiche sono sempre considerate Avvistate dal nemico.

Nota di Progettazione: il contatto con il nemico avviene solitamente nel momento in cui apre il fuoco sulle vostre unità. Tutti i tentativi di avvistamento da parte del nemico avranno avuto luogo prima di questo momento e pertanto non è necessario che siano simulati nel gioco.

Nota: un'unità non può Avvistare i nemici dall'Area di Raduno (2.5).

8.6 Comportamento del Nemico

8.6.1 Comportamento Generale del Nemico

A. Combattimento Base

Come le unità amiche, un'unità nemica non altrimenti impegnata deve Aprire il Fuoco (posizionare un segnalino VOF e un segnalino PDF) su tutte le unità avversarie nella sua LOS. A differenza delle forze amiche, le unità nemiche ingaggeranno carte che contengono unità di entrambi gli schieramenti. Se nella sua LOS è presente più di una carta occupata, ingaggia secondo le priorità indicate in 6.1.1.

B. Bersaglio

Quando un'unità nemica deve scegliere tra i bersagli sulla propria carta, seleziona prima il bersaglio più grande (con il maggior numero di livelli di forza), poi casualmente tra bersagli di pari dimensioni (6.1.1). Quando sceglie tra bersagli su altre carte, seleziona un bersaglio casualmente.

C. Movimento

Le unità nemiche che si muovono sono soggette alle stesse restrizioni delle unità amiche che si muovono. Pertanto, contrassegnate qualsiasi unità nemica che si muove, inclusa una che si Ripiega o Cerca Copertura, con un segnalino Esposto. Inoltre, alcuni tipi di unità, come elencati nella Tabella delle Capacità Armi, non possono sparare se contrassegnati con un segnalino Esposto.

Eccezione: le unità nemiche *Inchiodate*, le *Squadre Paralizzate* e le *Squadre con Feriti* non richiedono una carta "occupata da un amico" quando si spostano su una carta adiacente (poiché non sappiamo dove si trovino tutti i nemici).

D. Fuoco Radente

Le unità nemiche capaci di Fuoco Radente non apriranno il fuoco attraverso altre unità nemiche che si trovano tra loro e un potenziale bersaglio alleato. Continueranno tuttavia a sparare se i nemici entrano nella PDF in un secondo momento e apriranno il fuoco sulle unità amiche più vicine rispetto alle unità nemiche, anche se c'è il rischio di Fuoco Radente.

E. Priorità di Copertura

I nemici che si spostano su una carta con segnalini copertura disponibili scelgono dove muoversi in base alla loro azione in corso:

- I nemici che stanno ritirandosi (8.6.3) si sposteranno nella copertura che fornisce loro la migliore protezione, tenendo conto del valore di copertura, delle penalità di cumulo, del VOF che mira alla copertura, ecc.
- I nemici che stanno avanzando si sposteranno nel segnalino di copertura con il valore più alto disponibile che consente loro di aprire il fuoco sulle unità avversarie (ovvero non in un Bunker rivolto nella direzione sbagliata).

8.6.2 Controlli delle Attività

Durante la fase di Controllo Attività Nemica di ogni turno, controllate ogni unità nemica individualmente. Per prima cosa, determinate casualmente l'ordine in cui controllare ogni carta occupata dal nemico, quindi, all'interno di ogni carta, controllate prima le unità *Inchiodate/LAT*, poi le unità in *Buon Ordine* e infine i *Comandanti*. Le unità *Veicolari* avranno le proprie istruzioni che ne determineranno il comportamento durante le Fasi dell'Attività Nemica e dei *Veicoli*. Ogni unità nemica verrà controllata una sola volta per turno, indipendentemente da qualsiasi movimento o cambiamento di stato che possa verificarsi. Le unità nemiche posizionate sulla mappa, o che intraprendono azioni o Tentano di intraprendere azioni a seguito di Eventi del HQ Superiore Nemico, non effettuano un controllo Attività nella fase di Controllo Attività. Esistono tre diverse tabelle gerarchiche di controllo delle attività:

- *Inchiodate/LAT*
- *Offensive*
- *Difensive*

Nota: come indicato nelle *Tabelle delle Attività*, alcune unità come i *Cecchini* (8.8), gli *Osservatori* (8.10) e alcune unità senza munizioni (8.11.1) hanno le proprie priorità e non utilizzeranno queste tabelle a meno che non siano bloccate o ridotte a *LAT*.

Nelle *Tabelle di Gerarchia dell'Attività* *Offensiva* e *Difensiva*, vi sono colonne per diverse tattiche nemiche. Trovate la gerarchia e le tattiche che il nemico sta usando nelle istruzioni della vostra missione corrente, e poi usate la colonna corrispondente alle tattiche per tutti i Controlli di Attività. Alcuni Eventi, come i *Contrattacchi*, possono indicarvi di cambiare tattica nemica durante una missione. Controllate per le unità *Inchiodate/LAT* sull'omonima tabella usando la colonna *Comandante* se è presente un *Comandante* ed è nella stessa area della carta (segnalino di copertura, fuori copertura, area di edificio urbano, ecc.) (8.9).

Per tutte le tabelle, agite dall'alto in basso sino a quando non trovate il primo caso che si applica all'unità. Pescate un Numero Casuale sulla tabella appropriata per determinare quale azione o tentativo, se presente, l'unità esegue. Eseguite l'azione (o pescate per tentarla) immediatamente prima di passare alla successiva unità nemica. Se viene pescato un risultato dalle Gerarchie di Attività Nemiche che un'unità nemica non può eseguire legalmente, pescate nuovamente. Se non ci sono alternative legali elencate per quel risultato, l'unità nemica non fa nulla. Se nessuna riga sulla tabella della Gerarchia descrive la situazione in cui si trova l'unità nemica (ovvero arrivi fino in fondo), allora non fa nulla.

Nota: I nemici eseguiranno sempre un'azione valida se ne è disponibile una per la situazione. Continuate a pescare finché non ne ottenete una, oppure pescate una sola tra le azioni legali.

Alcuni risultati della Gerarchia di Attività Nemiche richiederanno la rimozione di un'unità nemica e la sua sostituzione con un segnalino PC sulla sua carta attuale. In tutti questi casi, posizionate il segnalino PC con la stessa lettera da cui è stato pescato il pacchetto nemico. Se è già presente un segnalino PC, non posizionate un altro: rimuovete semplicemente l'unità nemica.

Nota: Non pensateci troppo. Pescate un R# se non siete più sicuro di quale segnalino PC abbia chiamato questa unità.

8.6.3 Priorità di Ripiegamento

Le unità nemiche che ricevono un ordine di Ripiegamento in seguito a un Controllo Evento o Attività si muoveranno verso il proprio lato della mappa (generalmente la parte superiore della mappa). Scegliete una carta su cui muovere con le seguenti priorità. Se più di una mossa è adatta, determinala casualmente:

1. Fuori mappa se l'unità si trova sul proprio bordo della mappa o oltre i confini sinistro o destro.
2. Una carta che è fuori dalla LOS di qualsiasi unità avversaria.
3. La carta con il valore di copertura più alto, incluso il valore dei segnalini di copertura esistenti e disponibili (questo può includere carte occupate da unità avversarie).

Muovete in copertura se disponibile come da 8.6.1. Le unità che si ritirano fuori mappa vengono rimosse dal gioco.

Nota: in alcuni scenari, le unità nemiche non hanno un "lato" libero verso cui dirigersi. In questo caso, decidete prima qual è la direzione "lontana dalle unità avversarie" e muovete in quella direzione. Se una direzione è aperta al dibattito, come in tutti i casi in cui le cose non sono chiare, pescate una carta con un numero casuale per decidere la direzione.

8.6.4 Cessazione e Spostamento del Fuoco Nemico

Le unità nemiche che sparano su carte in cui non ci sono più bersagli validi (qualsiasi unità che non abbia subito perdite) riceveranno l'ordine di Cessate il Fuoco/Spostamento del Fuoco. Come indicato nella Sequenza di gioco, tutte queste unità nemiche eseguono un'azione di Cessate il Fuoco all'inizio del Segmento di Controllo Attività Nemica (tranne nelle missioni difensive) e nella Fase di Pulizia dopo aver rimosso fumo e altri effetti pirotecnici. (Ricordatevi di controllare la presenza di nuovi bersagli nella LOS dell'unità nemica secondo il Principio di Combattimento Base descritto in 6.0).

Come da 10.3, i *Veicoli* e i *Cannoni Anticarro* nemici Cessano il Fuoco allo stesso modo se il loro VOF si trova su una carta con solo bersagli veicolari, a meno che non siano presenti anche passeggeri/piloti che potrebbero essere interessati da un VOF (di solito non lo sono, ma alcuni casi speciali che coinvolgono jeep, camion e persone trasportate sopra i carri armati sono descritti in 10.8).

8.6.5 Reazione del Mortaio da Solo

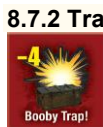
Se un'unità di mortaio nemica con un solo livello di forza e di valore G! si trova su una carta da sola con unità avversarie con valori VOF, si girerà immediatamente sul lato Squadra di Fuoco e Aprirà il Fuoco. Le unità di livello SG! non sono influenzate.

8.7 Pacchetti nemici con Mine e Trappole Esplosive



8.7.1 Mine

Posizionate qualsiasi segnalino VOF Mine scoperto tramite Contatto Potenziale sul lato "Pesca 3" sulla stessa carta dell'unità che risolve il Contatto Potenziale. Ogni unità attualmente presente sulla carta, amica o nemica, deve immediatamente effettuare un controllo mine (7.9).



8.7.2 Trappole Esplosive

Le Trappole Esplosive appaiono allo stesso modo delle mine. Tuttavia, una Trappola Esplosiva non persiste e attacca una sola volta. Quando viene pescato un pacchetto nemico con Trappola Esplosiva, posizionate il suo segnalino VOF -4 sull'unità che lo ha attivato. Se più unità occupano la carta, determinate casualmente quale attaccare. Rimuovete il segnalino Trappola Esplosiva nella Fase di Pulizia.

Nota: A causa della tempistica delle azioni dei veicoli, i pacchetti di Trappole Esplosive e Mine attivati nel Segmento di Valutazione del Contatto Potenziale da veicoli senza passeggeri bersaglio non avranno alcun effetto immediato. Ripescate i pacchetti di Trappole Esplosive come da 8.4.3. I Campi Minati rimangono sulla mappa come potenziale ostacolo più avanti nella missione.

8.8 Cecchini Nemici



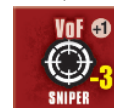
I Cecchini nemici seguono le regole seguenti e non agiscono secondo la consueta Gerarchia dell'Attività Nemica. Tuttavia, se Inchiodati o ridotti a un LAT, i Cecchini nemici seguiranno la Gerarchia di Controllo dell'Attività Nemica Inchiodata/LAT.

- Quando vengono posizionati per la prima volta, i Cecchini nemici prenderanno di mira le unità sulla carta che li ha attivati come di consueto. Successivamente, a meno che non vengano ingaggiati diversamente, un Cecchino aprirà il fuoco secondo la tabella delle priorità dei bersagli (6.1.1). I Cecchini posizionano un VOF per Armi Leggere e un VOF per Cecchini come descritto in 7.15.

- Un Cecchino nemico non individuato e senza bersagli idonei non eseguirà alcuna azione.
- Se un Cecchino nemico viene individuato, si Ritirerà (vedere 8.6.3) durante ogni Segmento di Controllo Attività finché non esce dalla LOS o non esce dalla mappa (l'uscita dalla mappa lo Rimuove dal Gioco). Una volta fuori dalla LOS di qualsiasi unità avversaria, il Cecchino riacquista il suo stato di Non Avvistato.

Eccezione: I Cecchini nemici in fortificazioni campali, caverne, edifici barricati o complessi rimangono al loro posto anche se Avvistati.

Si applicano tutte le normali regole; dopo aver mosso, contrassegnate l'unità come Esposta e rielezionate una carta bersaglio su cui Aprire il Fuoco in base alla tabella delle priorità dei bersagli (6.1.1).



8.9 Comandanti Nemici



Quando appare un comandante entro il posizionamento di un pacchetto nemico, scegliete un comandante a caso. Non vi sono differenze funzionali tra i comandanti nemici. Si applicano le seguenti regole ai Comandanti Nemici:

- Tutte le unità nemiche in comunicazione Visuale-Verbale con un comandante nemico in Buon Ordine pescano una carta aggiuntiva per ogni tentativo di azione effettuato.
- I comandanti nemici in Buon Ordine consentono a tutte le unità Inchiodate/LAT nella stessa area della carta di pescare sulla colonna Comandante della tabella della Gerarchia di Controllo delle Attività Inchiodate /LAT.
- Girate un comandante nemico da solo su una carta sul lato della Squadra di Fuoco durante il primo Segmento di Controllo dell'Attività Nemica dopo essere stato lasciato solo.
- Un Comandante Nemico con un'arma di supporto come una Granata da Fucile può sparare con essa lungo la PDF esistente sulla sua carta. Mentre è così equipaggiata, trattatela come unità di livello G! sulla Tabella Attività Nemica. Le regole per le Munizioni Esaurite (8.11.1) non si applicano quando queste risorse sono state esaurite.

8.10 Osservatori Nemici per il Fuoco Indiretto



Come il Cecchino, gli Osservatori Nemici non sono governati dalla Gerarchia di Attività Nemica, ma da regole proprie, come descritto di seguito. Tuttavia, se Inchiodati o ridotti a LAT, gli Osservatori Nemici seguiranno la Gerarchia di Attività Inchiodata/LAT Nemica.

Quando viene attivato un pacchetto "In arrivo", posizionate un segnalino VOF "In arrivo attivato!" (e un segnalino Bersaglio, se applicabile, come da 7.16.5) sulla stessa carta dell'unità che ha attivato il pacchetto In arrivo. Posiziona

l'Osservatore Nemico come descritto nella descrizione del pacchetto. Il fuoco iniziale avviene automaticamente, senza bisogno di pescare.

Sempre che l'osservatore rimanga in Buon Ordine ed abbia Missioni di Fuoco rimanenti, continua a Richiedere il Fuoco su carte con unità avversarie nel Controllo dell'Attività Nemica dei turni successivi con la priorità che seguono:

- Unità nella stessa carta del suo segnalino Bersaglio.
- La carta entro la sua LOS che contiene un veicolo avversario (a caso se esistono più carte).
- La carta entro la sua LOS che contiene il numero maggiore di livelli di forza avversari.
- La carta entro la sua LOS che è più vicina.
- Se più carte hanno un numero eguale di Livelli, e sono alla stessa distanza, determinate il bersaglio casualmente.
- Se non esistono bersagli, l'osservatore non fa nulla.

Il numero di missioni disponibili (inclusa quella iniziale), il valore VOF ed il numero di carte da pescare per tutte le Missioni di Fuoco dopo la prima sono inclusi nelle istruzioni della missione.

Nota: Salvo diversa indicazione nelle istruzioni della missione, il numero di carte che vi viene chiesto di pescare tiene già conto del Livello di Esperienza del nemico, quindi non dovrebbe essere ulteriormente modificato. (Si applicano tutti gli altri modificatori, come i segnalini Bersaglio e gli scoppi sulle carte terreno.)

Una Missione di Fuoco viene consumata solo se la pesca per la Richiesta di Fuoco ha successo. Gli Osservatori Nemici continueranno a richiedere il fuoco fino alla fine delle missioni o fino a quando non saranno ridotti a LAT, anche se le unità avversarie entrano nella loro carta terreno (arrivando persino a richiedere il fuoco sulla propria carta). Si girano sul lato della propria Squadra di Fuoco solo in

seguito a un Colpo di Combattimento (F o A). Rimuovete gli Osservatori del Buon Ordine che hanno esaurito tutte le loro Missioni di Fuoco disponibili nella successiva Fase di Attività Nemica.

8.11 Munizioni del Nemico



Come per le unità amiche, tenete traccia delle munizioni e delle Missioni di Fuoco nemiche sul Registro della Missione o con gli indicatori forniti. In alcune missioni, alle unità nemiche verranno assegnate più munizioni rispetto alla loro Capacità di Trasporto (5.1.6). Lasceranno le munizioni in eccesso se saranno costrette a muoversi mentre sono ancora sovraccariche.

Gestite le unità nemiche senza munizioni come segue:

- Se un'unità armi (cannone AT, mortaio, lanciarazzi, cannone senza rinculo, ecc.) esaurisce le munizioni ed è un'unità a un livello e il suo lato Squadra di Fuoco ha un VOF S o A/S, girate l'unità sul suo lato Gruppo di Fuoco.
 - Nella Fase di Pulizia, Rimuovete dal Gioco qualsiasi gruppo di questo tipo se non è Avvistato.
 - Fate in modo che qualsiasi gruppo di questo tipo che è Avvistato tenti di Ripiegare (8.6.3) nella Fase di Attività Nemica. Questo viene eseguito al posto di un normale controllo sulle tabelle della Gerarchia.
- Se una squadra nemica con un valore VOF A, un'unità armi con più di un livello di forza o una gruppo armi di un livello di forza il cui lato Gruppo di Fuoco ha un VOF diverso da S o A/S esaurisce le munizioni, ponete un segnalino Munizioni Esaurite sull'unità. Finché l'unità non può raccogliere altre munizioni, ha un valore VOF S e un valore di Gittata Ravvicinata, indipendentemente da quanto indicato sul suo segnalino.
 - Queste unità continuano a combattere con il loro nuovo valore VOF e non sono obbligate a lasciare la mappa.

Nota: Le squadre con valore VOF A che utilizzano anche armi di Supporto come RPG e Panzerfaust non sono interessate dall'esaurimento delle munizioni della loro arma di supporto.

8.12 Movimento & Combattimento AT dei Veicoli nemici



I veicoli e le unità nemiche in grado di Combattimento AT possono essere attivati per il Combattimento AT o per il Movimento dei Veicoli, come indicato nelle istruzioni della missione. Ogni missione fornisce priorità specifiche per i Veicoli nemici Attivati. Quando vengono Attivate unità di entrambe le fazioni, se la missione è Offensiva o di Pattugliamento, la fazione del Giocatore inizia per prima; per le missioni Difensive, inizia il nemico, e poi le attivazioni si alternano. (Vedi la sezione 10 per i dettagli completi sull'Attivazione e le Azioni dei veicoli.)

Come indicato nella sezione 10.5.4, se possibile, le unità nemiche in grado di Combattimento AT effettueranno sempre il Fuoco di Reazione contro i veicoli amici che eseguono Azioni nella loro LOS (non è richiesta alcuna Attivazione o PDF). Finché hanno munizioni, le unità nemiche in grado di Tiro Rapido (10.6.1) effettueranno sempre un colpo successivo, se idonee. Come indicato nella sezione 5.1, la maggior parte dei Cannoni AT sono immobili. Rieseguite tutti i Controlli Attività Nemica per i Cannoni AT nemici che richiedono loro di muoversi.

Nota: Salvo diversa indicazione, i veicoli nemici (Inchiodati o meno) non saranno visualizzati nella normale tabella delle attività nemiche e seguiranno le istruzioni specifiche della missione su come agire.

8.13 Fanatismo Nemico

Le istruzioni della campagna o della missione possono designare le forze nemiche in gioco come Fanatiche. I nemici Fanatici non si convertono in Gruppi con Feriti o Paralizzati quando vengono colpiti. Qualsiasi risultato di colpo che sia una L (Gruppo con Feriti) viene trattato come una F (Gruppo di Fuoco) e qualsiasi P (Paralizzato) viene trattato come una C (Perdita). Vengono Inchiodati normalmente.

8.14 Attacchi Nemici “Ondata Umana”

Alcuni contatti nemici avranno gruppi di forze designati come Assalti di Ondate Umane.

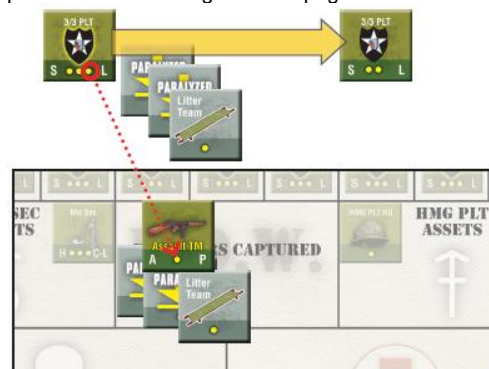
Le seguenti regole si applicano a tali unità:

- Le Ondate Umane non vengono mai Inchiodate.
- Tutti i risultati di Colpo sono considerati C (Perdite). (Ad esempio, un risultato di "PL" dovrebbe essere interpretato come "CC".)
- Quando si utilizzano Tattiche di Investimento, le Ondate Umane possono uscire dal fondo della mappa. Rimuoverle dal gioco in questo caso.
- Le unità di Ondate Umane rimangono soggette a queste regole anche quando ridotte a Gruppi di Fuoco di un singolo livello di forza.
- Ogni squadra ha il proprio controllo di attività individuale, come qualsiasi altra unità nemica.

8.15 Prigionieri

Nel Segmento di Cattura (3.5.1), considerate qualsiasi Squadra Paralizzata o Con Feriti catturata se non ci sono altre forze dello stesso schieramento sulla loro carta E ci sono unità del Buon Ordine, o Gruppi d'Assalto o di Fuoco Non Inchiodati dal lato avversario.

Se una fazione non cattura prigionieri secondo le istruzioni della campagna, convertite automaticamente tutte le unità catturate in vittime (i loro catturatori le hanno uccise). Altrimenti, un singolo livello di qualsiasi unità con un VOF stampato può gestire un qualsiasi numero di livelli catturati su una data carta. Il livello di guardia viene immediatamente rimosso dal gioco insieme ai prigionieri. I veicoli non possono catturare o giustiziare prigionieri.



Se si utilizza un'unità multi-livelli per creare una guardia, è sufficiente ridurre l'unità di un livello di forza. Se rimane solo un livello di forza e l'unità non ha un lato Buon Ordine a un livello di forza, il livello rimanente di un'unità amica può diventare un Gruppo di Fuoco o un Gruppo d'Assalto, a seconda delle preferenze del giocatore. Per un'unità nemica, la scelta è casuale.

I livelli amici rimossi per diventare guardie non sono disponibili per il resto della missione, ma tornano tra una missione e l'altra e mantengono il loro Livello di Esperienza originale (non è considerato un LAT). Annotare il livello di guardia e il suo Livello di Esperienza sul registro di missione. I livelli di guardia nemici vengono restituiti al pool di segnalini unità nemiche disponibili.

8.15.1 Cattura delle Perdite (Feriti) Nemiche

In una missione Offensiva o in una Pattuglia da Combattimento, le perdite nemiche vengono catturate automaticamente se la loro carta è libera (nessuna altra unità nemica o segnalino PC) o amica occupata alla fine del segmento di cattura.

In una missione difensiva, le Perdite nemiche vengono catturate automaticamente alla fine del Segmento di Cattura se si trovano:

- Dietro l'MLR (nel vostro territorio) su una carta libera o amica occupata.
- Davanti all'MLR (in territorio nemico) su una carta amica occupata.

Non sono necessari passaggi di guardia; è sufficiente rimuovere le perdite dalla mappa e posizionarle nella casella dei prigionieri sul Display di Comando. Le unità nemiche non catturano mai le perdite alleate.

9. VISIBILITÀ

La visibilità è una combinazione del Livello di Luce e delle Condizioni Meteorologiche. I due modificatori vengono sommati per ottenere il Modificatore di Visibilità complessivo per la mappa. Quando il modificatore di visibilità complessivo è +2 o superiore, si applicano gli effetti della Visibilità Limitata (9.1). Ogni missione elenca le condizioni di visibilità, che possono variare a turno. Ponete gli indicatori di Visibilità vicino alla mappa per tenere traccia del modificatore di visibilità corrente. Il Modificatore di Visibilità complessivo viene applicato all'NCM durante il calcolo degli Effetti del Combattimento e può essere parzialmente o completamente mitigato tramite l'uso di dispositivi di Illuminazione (9.2) o di Osservazione Notturna (9.3). Si noti che gli Attacchi con Granate, il Fuoco di Supporto Fuori Mappa, le Mine, le Claymore e le Trappole Esplosive non sono influenzati dal Modificatore di Visibilità.

Tenere conto degli effetti della luce quando si decide quale VOF utilizzare nel calcolo dell'NCM (6.4). Ad esempio, a Notte +1, una VOF con Granata +3 è più potente di una VOF con Armi Pesanti +3 perché la VOF con Granata ignora i modificatori alla luce. Allo stesso modo, i Dispositivi di Osservazione Notturna annulleranno i modificatori alla luce per alcune armi, rendendole più potenti di quelle che non ne sono dotate (9.3).

9.1 Effetti della Visibilità Limitata

La Visibilità Limitata influisce su Comandi e LOS:

1) Comandi:

Il numero massimo di Comandi che possono essere spesi da un Quartier Generale o da un'unità di Stato Maggiore durante la Visibilità Limitata è 4. Il numero massimo di Comandi che un Quartier Generale può salvare durante un turno di Visibilità Limitata è:

Inesperto 2
Linea 4
Veterano 6

Tutti i Comandi superiori a questo numero rimanenti dopo che un Quartier Generale ha eseguito le sue azioni (anche se riportati da un turno di visibilità regolare) vengono persi, proprio come in una missione diurna.

2) Linea di Vista

Durante la Visibilità Limitata, la LOS massima, senza Illuminazione (9.2) o Dispositivo di Osservazione Notturna (9.3), è ridotta a Distanza Ravvicinata (carta adiacente).

9.2 Illuminazione

I Libri delle Missioni indicano l'illuminazione disponibile durante la campagna. Dove l'Illuminazione è indicata come "disponibile per tutte le missioni notturne", può essere utilizzata in qualsiasi missione con almeno un turno a +2 di Visibilità. L'Illuminazione può essere fornita da diverse fonti. Usatela per mitigare gli effetti della Visibilità Limitata causata dai Livelli di Luce. L'Illuminazione non aiuta a mitigare le Condizioni Meteorologiche o il Fumo.

Posizionate un segnalino Illuminazione su una carta schierando un Pirotecnico o richiedendo una Missione di Fuoco Illuminazione (7.16.2E). L'Illuminazione viene posizionata immediatamente, non è necessario alcun segnalino In Attesa. Il segnalino Illuminazione ha uno o più modificatori che mitigano il Modificatore di Visibilità. Applicare il modificatore in alto alla carta contenente il segnalino Illuminazione. Applicare il modificatore in basso, se presente, a tutte le carte adiacenti. Il Modificatore di Illuminazione più il Modificatore di Visibilità non possono mai essere superiori alla Luce Diurna (+0). Più fonti di illuminazione non sono cumulative; usate solo l'illuminazione più potente (modificatore più basso) tra quelle che influenzano una carta. Rimuovete i segnalini Illuminazione durante la Fase di Pulizia.

9.2.1 Carte Illuminate

Durante la Visibilità Limitata, qualsiasi carta sotto l'effetto di un modificatore di illuminazione è considerata *Illuminata*.

- Le carte Illuminate possono essere viste alla massima distanza dalle altre carte sulla mappa, incluse altre carte Illuminate, senza le restrizioni di LOS di cui al punto 9.1.
- La LOS delle unità sulle carte Illuminate non viene influenzata e possono vedere solo le carte adiacenti come da punto 9.1.

Eccezione: Le carte non sono mai Illuminate se le Condizioni Meteo sono +2 o superiori.

9.3 Dispositivi di Osservazione Notturna

9.3.1 Infrarossi Livellivi

Include binocoli e mirini intensificatori d'immagine come i mirini Starlight. Un'unità equipaggiata con IR Livellivi può sparare o individuare fino alla sua massima gittata, indipendentemente dal Livello di Luce. Non applicare alcun Modificatore del Livello di Luce quando si spara con un'unità così equipaggiata a qualsiasi distanza. Non sono utili contro i Modificatori delle Condizioni Meteo o del Fumo. L'IR Livellivo è inoltre inefficace nelle aree illuminate. In questi casi, utilizzare i modificatori di illuminazione.

9.3.2 Infrarossi Attivi

Include Illuminatori e Ricevitori IR montati su armi leggere o veicoli. Non sono utili contro i Modificatori delle Condizioni Meteo o del Fumo. Non applicare alcun Modificatore del Livello di Luce quando si spara con un'unità così equipaggiata a distanza ravvicinata (sulla stessa carta). Gli Illuminatori IR dei Veicoli sono più potenti; non applicare alcun Modificatore del Livello di Luce quando si spara con un'unità veicolo così equipaggiata a Distanza Vicina (verso una carta adiacente).

9.3.3 Mirini Termici

Un'unità equipaggiata con Mirini Termici può sparare o individuare fino alla sua massima gittata, indipendentemente dal livello di luce o dalle condizioni meteorologiche. Non applicare alcun modificatore di visibilità quando si spara con un'unità equipaggiata con tali mirini a qualsiasi distanza.

Nota: Tenete sempre in considerazione i Dispositivi di Osservazione Notturna quando si decide quale VOF assegnare a una carta. Verrà utilizzato il VOF migliore (il più basso) dopo l'applicazione dei modificatori di Visibilità Limitata. Ad esempio, con Notte +2, una squadra di fucilieri (VOF Armi Leggere) equipaggiata con un Mirino Starlight ha una VOF Base di +0, mentre una mitragliatrice leggera (VOF A) senza mirino ha una VOF Modificata di +1. Si applicherebbe la VOF Base Armi Leggere sul bersaglio.

10.0 MOVIMENTO DEI VEICOLI E COMBATTIMENTO AT

Sebbene il gioco sia incentrato sulla fanteria, dal XX secolo in poi è stata utilizzata un'ampia varietà di veicoli per supportare la fanteria sul campo di battaglia. Ci sono due classi base di veicoli in Fields of Fire: veicoli terrestri e aerei. Si sposta un veicolo terrestre da una carta all'altra. Gli aerei si posizionano direttamente sulle carte, indicando dove atterrano o volano bassi.

Nota: per semplicità, tutti i combattimenti contro un veicolo, corazzato o non corazzato, a terra o in aria, sono definiti Combattimento Anticarro (AT).

Si muovono tutti i veicoli e si combatte contro di essi nella Fase di Combattimento Anticarro e Movimento Veicoli. Il Movimento e il Combattimento AT si svolgono nel corso della Fase, quindi il movimento di un veicolo può essere interrotto dal Fuoco Anticarro ma continuare in seguito. Qualsiasi unità elencata nella Tabella dei Veicoli e delle AT può effettuare Combattimento Anticarro in questa Fase. Questa tabella elenca tutti i dati rilevanti per tutti i veicoli e la fanteria con capacità AT. Le regole per i Veicoli e il Combattimento Anticarro sono trattate in due sezioni. La Sezione 10 tratta dei veicoli in generale e del movimento dei veicoli terrestri. La Sezione 11 esamina le ulteriori complicazioni del trasporto aereo e della pianificazione di un assalto.

10.1 Comandi

10.1.1 In Generale

I veicoli, come le unità di fanteria, sono organizzati in plotoni e compagnie con una catena di comando funzionante. Un plotone di veicoli ha un Quartier Generale di Plotone (PLT HQ). Gli HQ PLT dei veicoli possono attivare solo i veicoli del proprio Plotone. Se le istruzioni della missione indicano che un plotone di veicoli è disponibile nella tua missione (o se uno diventa disponibile a causa di un evento), posiziona il segnalino Comando del PLT HQ del veicolo sulla Traccia di Comando. A differenza di un PLT HQ di fanteria, queste unità possono comandare il proprio Plotone e continuare a funzionare come unità di combattimento, poiché un veicolo ha un equipaggio sufficiente per svolgere più di un compito.

Tutti i plotoni di veicoli hanno la propria rete radio. Il PLT HQ del veicolo è sempre in comunicazione con tutti i membri del suo Plotone. Comunicano anche sulla rete TAC del CO in Vietnam o nelle missioni successive O sulla rete TAC del BN in epoche precedenti come la Seconda Guerra Mondiale o la Guerra di Corea. Durante la Fase di Comando, potete far sì che il CO HQ attivi un PLT HQ del veicolo, proprio come attiverebbe qualsiasi altro PLT HQ o Staff. Se non attivato dal HQ CO, pescate per il HQ nell'Impulso Iniziativo del HQ del Plotone. Potete fargli conservare i Comandi come qualsiasi altro HQ o unità di Staff. Salvo diversa indicazione nelle istruzioni della missione o nelle regole speciali del veicolo (10.8), i veicoli non possono ricevere ordini tramite comunicazione Visivo-Verbale.

10.1.2 Ordini

Durante la Fase di Comando, gli unici ordini disponibili per i veicoli sono:

- Carico/Scarico/Imbarco (4.2.2h)
- Tentativo di Rimozione del segnalino Inchiodato (4.2.3a)
- Cessate il Fuoco/Spostamento del Fuoco (4.2.4k, 4.2.4l)
- Attivazione per Movimento e Combattimento AT (4.2.1i).

Pertanto, oltre al "Cessate il Fuoco", i veicoli non reagiranno a nessuno dei segnali pirotecnici di cui al punto 4.4.1.

L'ordine di Attivazione (4.2.1i) è necessario affinché i veicoli e le unità di fanteria con capacità anticarro possano eseguire azioni nella Fase di Combattimento AT e Movimento Veicoli.

Un veicolo che appartiene a un plotone veicoli può ricevere ordini solo dal suo HQ del Plotone Veicoli e dal HQ CO. I singoli veicoli terrestri che non fanno parte di un plotone veicoli possono ricevere ordini dal HQ CO o da qualsiasi membro dello Staff Co in comunicazione e possono anche essere assegnati a uno specifico HQ PLT prima dell'inizio della missione. Qualsiasi veicolo può anche eseguire azioni, tra cui Attivazione (4.2.1i), con Iniziativa Generale.

10.2 Trasporto

Il valore tra parentesi sul segnalino veicolo indica il numero di livelli che può trasportare. Può anche trasportare oggetti pari al massimo consentito per quel numero di livelli (5.1.6).

10.2.1 Imbarco (Salire)

Per imbarcare unità di fanteria o feriti su un veicolo, il veicolo deve eseguire un'azione di Imbarco (4.2.2h) durante la Fase di Comando. Un numero qualsiasi di unità nella stessa area della carta del veicolo (fino alla sua Capacità di Trasporto) può imbarcarsi come parte della stessa azione. Posizionare un segnalino Esposto sulle unità imbarcate, se non ne hanno già uno. Posizionare le unità di fanteria imbarcate sotto il segnalino veicolo. È quindi possibile muovere il veicolo normalmente nella Fase di Movimento del Veicolo (10.5.2) se Attivato. Le unità possono iniziare una missione imbarcate su veicoli posizionandoli sotto le unità del veicolo all'inizio della missione. Anche i singoli passeggeri possono ricevere l'ordine di imbarcarsi su un veicolo e possono imbarcarsi direttamente da sotto i segnalini Copertura. Salvo diversa indicazione nelle istruzioni della missione o in 10.8, non esiste alcuna LOS da/verso i passeggeri di un veicolo, questi non sono interessati dal VOF e non possono intraprendere alcuna azione.

10.2.2 Sbarco/Carico/Scarico (Salire/ Scendere) Passeggeri

È possibile far sbarcare i passeggeri da un veicolo durante la Fase di Movimento del Veicolo come parte di un'azione di Movimento, prima che il veicolo si muova o dopo che il veicolo abbia completato tutti i movimenti previsti (e dopo che sia stato effettuato qualsiasi Fuoco di Reazione in risposta a tale movimento). Posizionare un segnalino Esposto su qualsiasi passeggero che sbarca. I passeggeri possono sbarcare dai veicoli direttamente sui segnalini Copertura. Anche se un veicolo non si muove, Sbarcare unità è un'azione di Movimento e pertanto richiederà l'Attivazione di un veicolo, attirerà Fuoco di Reazione, richiederà la risoluzione del VOF e contrassegnerà il veicolo come Mosso/Sparato, come di consueto. Completare tutto il Fuoco AT contro il veicolo prima di sbarcare le unità.

Equipaggiamento

Per caricare/scaricare oggetti da un veicolo, far eseguire al veicolo un'azione di Carico/Scarico (4.2.2h) durante la Fase di Comando. È quindi possibile far utilizzare al veicolo le azioni normalmente nella Fase di Movimento del Veicolo, se Attivato. Gli oggetti possono essere caricati e scaricati con una singola azione (5.1.6). Gli elicotteri da trasporto scaricheranno automaticamente tutti gli oggetti all'atterraggio in una Zona di Atterraggio (11.1.1).

10.3 Fuoco dei Veicoli e VOF

Le seguenti regole si applicano ai Veicoli e al VOF Base:

- I Veicoli con VOF Base (S, A, H o Inchiadati) Aprono automaticamente il Fuoco sulle unità di fanteria, posizionando PDF e VOF esattamente come fanno le unità di fanteria. Seguono tutti i principi base del combattimento nella sezione 6 per quanto riguarda il fuoco lungo le PDF esistenti, il posizionamento delle nuove PDF, la priorità dei bersagli e così via (sebbene le istruzioni di missione possano assegnare ai veicoli nemici priorità di bersaglio diverse). Tutti gli effetti di combattimento contro la fanteria sotto il VOF di un veicolo vengono risolti nel Segmento degli Effetti del Combattimento. I veicoli Inchiadati producono un VOF Inchiadato.
- A differenza delle unità normali, le unità con capacità AT con un valore VOF A o H (incluse le unità Inchiadate) non Apriranno il Fuoco o Sposteranno il Fuoco con il loro VOF Base su una carta con solo bersagli veicoli, a meno che regole speciali non indichino che ci siano passeggeri/piloti che potrebbero essere interessati dal VOF (10.8).
- L'attivazione di un veicolo/unità di fanteria con capacità AT (10.4) consente di effettuare un Combattimento AT nella Fase di Combattimento AT, oltre a risolvere il suo VOF contro bersagli di fanteria nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Il Combattimento AT non deve essere eseguito lungo una PDF, e l'esecuzione del Combattimento AT non impedisce la risoluzione del VOF nel Segmento degli Effetti di Combattimento successivo.

Nota: i veicoli con valore VOF A e H (inclusi i veicoli Inchiadati) che esercitano una VOF utilizzeranno munizioni per questo fuoco ogni turno, oltre a quelle utilizzate nel Combattimento AT. (Le unità con valore S risparmiano le munizioni affidandosi al fuoco di armi leggere per la difesa di base).

10.4 Attivazione di Veicoli, Fanteria con Capacità AT e Cannoni AT

Qualsiasi veicolo o unità di fanteria elencata nella tabella Veicoli e Armi Anticarro può essere Attivata per il Combattimento AT e il Movimento Veicoli. Attivare l'unità durante il Segmento di Comando (4.2.1i) e posizionare un segnalino Attivato su di essa in quel momento come promemoria. I veicoli Inchiadati possono essere Attivati per il Combattimento AT e il Movimento Veicoli. Sebbene i veicoli vengano attivati durante la Fase di Comando, la maggior parte delle loro azioni non viene eseguita fino alla Fase di Combattimento AT e Movimento dei Veicoli (vedere 10.1.2 per le eccezioni). Le Azioni dei Veicoli possono essere eseguite solo da unità Attivate. Tuttavia, sia le unità Attivate che quelle Non Attivate possono eseguire Fuoco di Reazione - Combattimento AT in risposta alle Azioni intraprese dai veicoli (10.5.4).

Girate il segnalino Attivazione di un'unità sul lato Mosso/Sparato oppure aggiungete un segnalino Attivazione sul lato Mosso/Sparato a un'unità quando hai terminato la sua azione o dopo il Fuoco di Reazione e rimuovete tutti i segnalini nella Fase di Pulizia.

10.5 Azioni dei Veicoli

10.5.1 Sequenza di Azione dei Veicoli

Nella Fase di Combattimento AT e Movimento Veicoli, una alla volta, Muovete, Fate Fuoco AT, Concentrate il Fuoco o Avvistate con ogni unità Attivata fino al completamento della sua attivazione. Se sono Attivate sia unità nemiche che amiche, alterna le azioni con la parte attaccante che inizia per prima (il giocatore durante le Missioni Offensive e le Pattuglie di Combattimento, e il nemico durante le Missioni Difensive).

Nota: Le istruzioni della missione potrebbero indicare che alcuni tipi di veicoli debbano agire prima di altri. Completa tutte le azioni di entrambe le parti con il primo gruppo di veicoli prima di passare al successivo.

Quando un veicolo esegue un'azione, segui la sequenza seguente.

1. Risolvete il VOF sulla carta del veicolo (10.5.3).
2. Eseguite una (e una sola) Azione Veicolo (10.5.2).
3. Nel caso di un'Azione di Movimento, risolvi nuovamente qualsiasi VOF sulla carta in cui il veicolo si muove (10.5.3).
4. Eseguite il Fuoco AT di Reazione da tutte le unità AT idonee (10.5.4).
5. La sequenza può ora ricominciare in caso di un'azione di Movimento o Movimento e Fuoco (vedi 10.5.2).
6. Infine, gira il segnalino Attivato sul lato "Mosso/Sparato". L'unità non può effettuare altre Azioni Veicolo o effettuare Fuoco di Reazione durante questo turno.

Le unità di fanteria e i Cannoni AT non sono soggetti al Fuoco di Reazione e il VOF contro di essi viene risolto nel Segmento degli Effetti del Combattimento. L'unica Azione Veicolo disponibile per loro è il Fuoco di Reazione. Risolvete il fuoco (10.6), quindi contrassegnate l'unità come Mosso/Sparato. Sia le unità di fanteria AT, sia quelle non Attivate, possono usare il Fuoco di Reazione (10.5.4).

Nota: Quando si pesca per vedere quale unità nemica agirà successivamente, ripetere la pesca se si tratta di un Cannoni AT senza veicoli nemici in LOS. Potrebbero avere la possibilità di sparare più avanti nella Fase, man mano che la situazione cambia.

Dopo aver completato il movimento e il combattimento di tutti i veicoli attivati, risolvete eventuali VOF contro i veicoli non Attivati e tutti i veicoli Attivati che non hanno eseguito un'azione, ove applicabile (10.5.3).

10.5.2 Menu Azioni dei Veicoli

I veicoli possono Muoversi, Muoversi e poi fare Fuoco AT, fare Fuoco AT, Individuare e tentare il Fuoco Concentrato in questa Fase. Le unità di fanteria AT e i cannoni AT attivati possono solo effettuare Fuoco AT (azione A di seguito).

A. Fuoco AT

"Fuoco AT" si riferisce al Combattimento contro i veicoli. Un'unità autorizzata a eseguire tale fuoco è definita unità AT (vedi Glossario, 1.2.6). Il Fuoco AT non deve necessariamente essere associato a una PDF esistente. Controllate il Valore del Cannone del tiratore e il Valore difensivo del bersaglio sulla Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro e seguite la sequenza in 10.6.

B. Concentrare il Fuoco

Un veicolo Attivato che non si trova sotto un segnalino Bloccato può Tentare di Concentrare il Fuoco su bersagli di fanteria secondo le seguenti regole:

- Selezionare un bersaglio dalla carta sotto il VOF del veicolo; un gruppo di unità sotto un segnalino di copertura o in un'area di edifici, oppure un'unità di fanteria casuale fuori copertura.
- Pescare 2 carte, modificate per l'Esperienza, come per il tentativo di Concentrare il Fuoco di un'unità di fanteria (4.2.4b).
- I Colpi Critici si applicano normalmente. Un risultato Inceppamento non ha effetto.
- Un veicolo di valore G! senza VOF Base può usare un'azione di Fuoco Concentrato per piazzare un VOF Granata su bersagli di fanteria. Usare l'icona Granata come indicatore di successo quando si effettua l'estrazione.

L'effetto di tutto il fuoco contro bersagli di fanteria viene risolto nel Segmento degli Effetti del Combattimento.

C. Movimento

Potete muovere un veicolo terrestre da una carta all'altra per un numero illimitato di carte. Tuttavia, deve fermarsi quando entra in una carta di trafficabilità "LENTA" e non potete farlo entrare in una carta di trafficabilità "NO" (5.2.4). I veicoli ignorano qualsiasi segnalino PC che attraversano. Nel Segmento di Risoluzione del Contatto Potenziale, verrà rivelato solo il segnalino PC nella carta in cui finisce il veicolo. Ricordate di risolvere VOF e Fuoco di Reazione in ogni carta in cui si muove (10.5.3).

I veicoli in movimento ottengono un bonus di difesa di +1 quando si risolvono Fuoco di Reazione o VOF contro di loro nella carta in cui si muovono (come indicato nelle tabelle di Risoluzione e Modificatori del Combattimento Anticarro). Non dimenticare di Sbarcare i passeggeri alla fine del Movimento se vuoi che prendano parte all'azione del turno successivo (10.2.2).

Nota: Anche lo spostamento tra le aree stradali durante le campagne di Combattimento Urbano è possibile con questa azione (13.2.2).

D. Movimento e poi Fuoco AT

Un veicolo non può muoversi dopo aver eseguito un'azione, ma può muoversi prima di sparare se nella sua colonna Movimento & Fuoco sulla Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro è presente un numero. Se la colonna contiene un numero (anche uno 0), è possibile muovere tale unità come da 10.5.2C e farle effettuare il Fuoco AT dopo essere entrata in una qualsiasi carta. Tuttavia, è necessario interrompere il movimento dopo che ha sparato.

E. Individuazione

È possibile far sì che un veicolo attivato che non si trovi sotto un segnalino "Inchiodato" tenti di Individuare un'unità nemica non Individuata nella sua LOS. Eseguire il tentativo di Individuazione utilizzando la stessa procedura degli altri tentativi di Individuazione (8.5).

10.5.3 Risoluzione del VOF contro i veicoli

Il VOF base sui veicoli di unità con valore AT di livello S e di tutte le unità senza capacità AT (quelle armi che non hanno una linea specifica nella Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro) viene risolto secondo le seguenti regole. Ignorate qualsiasi VOF di unità con capacità AT di livello A o H in questo momento.

Nota: Questo significa che applicherete solo il VOF più forte (il più basso) esercitato da unità senza capacità AT. Potreste voler posizionare un segnalino VOF aggiuntivo sopra i bersagli dei veicoli sulle carte con fanteria e veicoli presenti.

- Seguite la sequenza del Combattimento AT (10.6) ipotizzando un Valore di Cannoni iniziale pari a zero.
- Il modificatore AT del VOF (nel cerchio bianco sul segnalino) viene applicato, come indicato nella Tabella di Risoluzione e Modificatori del Combattimento Anticarro. Il VOF delle Bombe a Mano non si somma nel Combattimento Anticarro.

Nota: Sebbene il VOF delle unità AT di livello A e H venga ignorato, sia le unità attivate che quelle non attivate avranno l'opportunità di usare il Fuoco di Reazione (10.5.4) contro i veicoli che intraprendono azioni nella loro LOS, a patto che non siano contrassegnati come Mosso/Sparato.

10.5.4 Fuoco di Reazione

Quando i veicoli attivati si muovono e sparano, possono essere colpiti dalle unità che reagiscono. Si applicano le seguenti regole:

- Qualsiasi unità con capacità AT che non sia contrassegnata come "Mosso/Sparato" può effettuare Fuoco di Reazione; non è necessario che sia stata precedentemente Attivata.
- È possibile far effettuare a tale unità un Fuoco di Reazione (10.6) in reazione a qualsiasi veicolo che esegua un'Azione Veicolo (10.5.2) entro la sua LOS (vedere "Sequenza Azione Veicolo" in 10.5.1 per la tempistica esatta).
- Come da 10.5.2, questo non deve necessariamente avvenire lungo una PDF esistente.
- Non è necessario spendere Comandi per sparare con queste unità che reagiscono.
- Non è possibile far reagire un'unità al Fuoco di Reazione.
- Le unità nemiche con capacità AT effettuano SEMPRE Fuoco di Reazione se a portata e LOS e non sono già contrassegnate come "Mosso/Sparato".
- Contrassegnare tutte le unità (comprese quelle non attivate) che effettuano Fuoco di Reazione come "Mosso/Sparato".

Eccezione: Un'unità in grado di effettuare Tiro Rapido (10.6.1) che ottiene un'estrazione Tiro Rapido idonea per il Fuoco di Reazione non viene contrassegnata come Mosso/Sparato (può continuare a sparare sul bersaglio attuale come di consueto oppure eseguire un'Azione veicolo o un Fuoco di Reazione contro un'unità diversa più avanti nella Fase).

10.6 Risoluzione del Combattimento AT

Completate i seguenti passaggi in ordine:

- Determinate il Valore del Cannone dell'unità che spara incrociando il tipo di unità che spara con la gittata alla carta bersaglio sulla Tabella dei Veicoli e Armi Anticarro.
- Aggiungete il Valore Difensivo del veicolo bersaglio dalla colonna Valore Difensivo del bersaglio.
- Aggiungete il Valore di Copertura e Occultamento della carta dell'unità bersaglio (incluso il modificatore di Scoppio quando si risolve il VOF In Arrivo! come da 10.5.3).
- Se l'unità che spara ha la capacità Muovere e poi Sparare e si è mossa, aggiungi il modificatore dalla colonna Muovere & Sparare.
- Aggiungete qualsiasi altro modificatore applicabile elencato nella Tabella della Risoluzione e dei Modificatori del Combattimento Anticarro (Inchiodato, bersaglio In Movimento, modificatore VOF se si risolve il VOF come da 10.5.3, ecc.).
- Infine, pescate una carta azione e aggiungete il modificatore AT per ottenere il totale.

Consultate il riepilogo finale nella tabella "Effetti del Combattimento" della guida per il giocatore "Risoluzione e modificatori del combattimento anticarro".

Nota: Sono disponibili tabelle separate per i risultati del combattimento per i bersagli di tipo V (veicoli terrestri) e di tipo A (velivoli come gli elicotteri) (10.7).

10.6.1 Tiro Rapido

Se la Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro indica che l'unità che spara ha la capacità di Tiro Rapido, e se il bersaglio non è un aereo, e il risultato di Combattimento AT è -4, -2, 0, 2 o 4, allora l'unità che spara ha ottenuto un risultato di Tiro Rapido. È possibile far effettuare immediatamente un altro attacco a un'unità che ottiene un risultato di Tiro Rapido, ripetendo il processo sopra descritto. È possibile continuare a farlo finché rimangono munizioni e si ottengono risultati di Tiro Rapido. Le unità nemiche spariranno sempre un colpo successivo, se idonee. Un'unità che ottiene un'estrazione di Tiro Rapido idonea come parte del Fuoco di Reazione (10.5.4) non viene contrassegnata come Spostata/Sparata, anche se il bersaglio attuale viene rimosso o il giocatore sceglie di non continuare a sparare.

10.6.2 Risoluzione del Combattimento AT delle Unità con valore G!

Seguite una procedura diversa quando sparate contro un veicolo o un'unità con Capacità AT che ha un VOF G! o G! in sovrascritta (tali unità hanno armi di calibro inferiore come cannoni da 37 mm o sono "lanciarazzi" come un Bazooka). In questo caso, pescate prima le carte Azione come in un Tentativo di Attacco con Granata (due carte, modificate in base al Livello di Esperienza). In caso di successo, seguite la procedura sopra descritta per determinare il risultato finale del Combattimento AT sulla tabella della Risoluzione e dei Modificatori del Combattimento AT. Non vi sono effetti aggiuntivi per l'estrazione di più icone granata. Le munizioni vengono consumate, ma i segnalini Granata Mancata non vengono posizionati per i tentativi falliti.



Esempio: Durante una Missione Offensiva, un carro armato leggero M5 US si trova a combattere contro un Panzer IV. L'M5 esercita automaticamente un VOF A sulla carta tedesca; questo colpirà la squadra tedesca con 2/Gp nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Il Panzer IV esercita automaticamente un VOF H sulla carta US. Questo colpirà la squadra US 2/1 nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Nella Fase di Combattimento AT, l'M5 spara per primo (dato che il giocatore è in attacco). Avendo solo un cannone piccolo (37 mm), deve prima effettuare un tentativo di Attacco con Granata; pesca due carte e fallisce l'icona granata. L'equipaggio non è riuscito a ottenere un colpo e l'M5 non può estrarre alcuna icona per il combattimento AT. Viene tuttavia contrassegnato come "Mosso/Sparato". Ora il Panzer IV passerà al Fuoco di Reazione. Essendo un carro armato di valore H, non ha bisogno di effettuare un tentativo di Attacco con Granata, quindi passa direttamente al Fuoco AT. Le cose non si mettono bene.

10.7 Risultati del Combattimento AT

Sebbene il combattimento contro veicoli e aerei venga risolto in modo identico, i risultati di combattimento per ciascuno di essi sono diversi. I seguenti concetti generali si applicano a tutti i risultati di combattimento AT:

- Un segnalino Relitto fornisce copertura come qualsiasi altro segnalino Copertura. Non conta ai fini del numero massimo di segnalini Copertura consentiti per una carta Terreno (5.3) né ai fini dei limiti di capacità delle carte Terreno per i veicoli terrestri (5.1.5), ma conta ai fini dei limiti del raggruppamento in LZ (11.1.3).
- Un segnalino Relitto in Fiamme non fornisce copertura e non conta ai fini dei limiti di capacità dei veicoli terrestri. Tuttavia, conta ai fini dei limiti di raggruppamento in LZ (11.1.3). Il fumo di un relitto in fiamme fornisce un bonus di copertura a tutte le unità sulla carta. Allo stesso modo di altri tipi di fumo descritti nella sezione 5, il fumo dei relitti in fiamme blocca la LOS e non è cumulativo con altri segnalini fumo (5.4). La Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro elenca le dimensioni dell'equipaggio di ciascun veicolo in incrementi. Questi passaggi possono essere posizionati sulla mappa come LAT o Perdite in seguito a un combattimento AT, come indicato di seguito.

Risultati del Combattimento per i Veicoli Terrestri (Bersaglio tipo V)

1) Incendiato

Il veicolo è in fiamme o è esploso catastroficamente. Sostituite il veicolo con un segnalino Relitto in Fiamme. Convertite ogni livello di equipaggio e passeggero in una Perdita. Tutti gli oggetti trasportati sono persi.

2) Fuori Combattimento

Il veicolo è stato funzionalmente distrutto. Sostituite il veicolo con un segnalino di Relitto. Convertite ogni livello di equipaggio e passeggero in un Gruppo di Fuoco generico e infliggete immediatamente un risultato COLPO a ciascuno. Posizionate i gruppi sotto il segnalino Relitto, ma contrassegnateli come Esposti. Posizionate tutte le Perdite e gli Oggetti trasportati sulla carta. Tutte le munizioni (trasportate o in uso) sono perse.

3) Ritirata

L'equipaggio del veicolo decide che la discrezione è la parte migliore del valore. Rimuovete dal gioco il veicolo e tutti i passeggeri che trasporta (togliete il/i segnalino/i dalla mappa) per il resto della missione. (I veicoli che fanno parte di assalti pianificati (11.0) possono rientrare sulla mappa in seguito - le istruzioni della missione forniranno tutti i dettagli).

4) Inchiodato

L'equipaggio è scosso e ha chiuso i portelli, diventando "abbottonato" (chiuso). Posizionate un segnalino "Inchiodato" sul veicolo. I veicoli inchiodati hanno un modificatore di -1 se presi di mira nel Combattimento AT. Incorrono in un modificatore di +1 se sparano in Combattimento AT e non possono Avvistare o Concentrare il Fuoco. Il VOF base dei veicoli Inchiodati H o A Inchiodati viene ridotto a Fuoco Inchiodato. I segnalini "Inchiodato" vengono rimossi dai veicoli alla fine della Fase di Movimento del Veicolo e della Fase di Combattimento AT se non sono stati attaccati in alcuna forma durante quella Fase. Possono anche essere Recuperati nella Fase di Comando Amica o recuperati come le altre unità nel Segmento di Recupero Inchiodati.

5) Mancato

Nessun effetto.

Risultati del Combattimento per gli Aerei (Bersagli tipo A)**1) Abbattuto - Caduto**

L'aereo è stato distrutto. Sostituite l'aereo con un segnalino Relitto in Fiamme. Convertite ogni livello di equipaggio e passeggero in una Perdita. Tutti gli oggetti trasportati sono andati perduti.

2) Abbattuto – Auto Rotazione/Atterraggio di Fortuna

L'aereo è stato gravemente danneggiato, ma l'equipaggio è riuscito ad atterrare praticamente intatto. Sostituite l'aereo con un segnalino di Relitto. Convertite ogni livello di equipaggio e passeggero in un Gruppo di Fuoco generica e poi infliggete un risultato COLPO a ciascuno. Posizionate i gruppi sotto il segnalino Relitto, ma contrassegnateli come Esposti. Posizionate tutte le Perdite e gli Oggetti trasportati sulla carta. Tutte le munizioni (trasportate o in uso) sono perse.

3) Missione Annullata – Danneggiato

L'aereo è danneggiato, ma sarà in grado di tornare a casa. Tuttavia, non è disponibile a dare supporto per il resto della missione e viene rimosso dalla mappa. Se si tratta di un elicottero da trasporto, ponetelo immediatamente nella Casella di Partenza della Scheda di Controllo dell'Elicottero. Riportatelo nella Zona di Prelievo nel turno successivo, dove atterra e non è in grado di ripartire. Tutti i passeggeri sbarcati nella Zona di Prelievo possono rientrare a bordo di un altro elicottero non danneggiato.

5) Mancato

Nessun effetto.

Esempi di Combattimento AT

Esempio 1: Uno Sherman M4 US avanza in Campo Aperto. Un cannone AT tedesco da 88 mm fa Fuoco di Reazione a Distanza Lunga:

- Valore di artiglieria da 88 mm a distanza L: -3
- Valore difensivo dello Sherman: +0
- Copertura e Occultamento (aperto): +0
- Bersaglio in movimento: +1
- **TOTALE = -2**

Viene pescata una carta Azione (#43) e il valore AT è: 1

1 - 2 = -1. Lo Sherman viene colpito e Incendiato. I 2 livelli di equipaggio divengono Perdite e l'unità viene sostituita da un segnalino Relitto in fiamme.

Esempio 2: Un Pershing M26 US avanza in una Risaia e spara a un SU-76M nordcoreano fermo su un Terreno Roccioso a distanza molto lunga e contrassegnato come "Mosso/Lanciato". Non c'è fuoco di reazione dal SU-76M, quindi livelliamo direttamente alla risoluzione del fuoco anticarro del M26:

- Valore di artiglieria M26 a distanza V: -2
- Valore difensivo SU-76M: +0
- Copertura e Occultamento (Roccioso): +1
- Penalità Movimento & Fuoco M26: +3
- **TOTALE = +2**

Viene pescata una carta Azione (#38) e il valore di AT è: 2

2 + 2 = 4. Il SU-76M viene colpito, ma solo Inchiodato. L'M26, tuttavia, ha la capacità di Tiro Rapido e, poiché il risultato è stato 4, può sparare di nuovo. Questa volta, viene pescata la carta Azione #4 con valore di AT 9. 9 + 1* = 10 e il secondo colpo vola ben lontano dal bersaglio.

* Stessi modificatori del primo colpo, ma con un -1 aggiuntivo dovuto al fatto che il SU-76M è ora inchiodato.



Esempio 3: Una HMG NVA da 12,7 mm, già impegnata contro bersagli di fanteria a nord, effettua un fuoco di reazione contro uno Slick di UH-1 che sta arrivando per sbarcare truppe in una Risaia a Distanza Lunga:

- Valore di artiglieria da 12,7 mm a lunga gittata: +1
- Valore difensivo UH-1: +0
- Copertura e occultamento: +0
- Bersaglio Mobile: +1
- **TOTALE = +2**

Viene pescata una carta Azione (#36) e il valore AT è: 2

2 + 2 = 4. L'UH-1 viene colpito e annulla l'atterraggio. Viene spostato nella Zona di Attesa sulla Scheda di Controllo dell'Elicottero. Non è danneggiato, quindi può rientrare sulla mappa nel turno successivo e tentare di sbarcare nuovamente le sue truppe. Si noti come il Combattimento AT non debba seguire una PDF esistente.

10.8 Regole Speciali sui Veicoli

Per alcuni veicoli e unità di fanteria con capacità AT si applicano regole speciali. Queste hanno la priorità su tutte le regole standard per i veicoli sopra indicati.

10.8.1 Jeep & Autocarri

Autocarri e jeep hanno un equipaggio limitato e/o non dispongono di radio e di solito non fanno parte di un plotone di veicoli. Le seguenti regole si applicano a jeep e autocarri (e ad altri veicoli che nelle istruzioni della missione vengono trattati come tali):

- Jeep e veicoli di piccole dimensioni simili non hanno equipaggio (10.8.8). Qualunque unità sia imbarcata, funge da conducente. Le unità di HQ e Staff imbarcate possono Attivarsi per muovere la jeep nella Fase di Movimento del Veicolo, mentre le altre unità devono essere attivate da un HQ idoneo tramite Comunicazione Visuale-Verbale o possono usare l'Iniziativa Generale.
- Gli autocarri sono dotati di un equipaggio ridotto, ma normalmente non dispongono di radio. È possibile Attivare un camion per il movimento utilizzando qualsiasi unità di HQ o di Staff tramite Comunicazione Visuale-Verbale o tramite Iniziativa Generale.
- Qualsiasi unità di fanteria imbarcata su una jeep o un camion può sparare dal veicolo e piazzare una PDF e una VOF. Saranno inoltre colpite come le altre unità di fanteria, e ciascuna unità è un potenziale bersaglio di una VOF di Cecchini (7.15). Tutte le VOF vengono risolte contro di loro nel segmento degli effetti del combattimento. Le VOF di Attacco con Granate (7.10) e i modificatori VOF di Fuoco Concentrato (7.11) su jeep e autocarri influenzano tutti i passeggeri in egual misura.
- Ogni volta che il veicolo si muove, i passeggeri vengono contrassegnati come Esposti.

10.8.2 Trasportati sui Carri

Unità, feriti e munizioni possono essere trasportati sui carri armati quando necessario. Si applicano le seguenti regole:

- Un carro armato può trasportare un numero di livelli pari alla sua capacità di trasporto indicata nella Tabella Veicoli e delle Armi Anticarro.
- Un carro armato che trasporta feriti o passeggeri non può ingaggiare combattimento finché i passeggeri non siano sbarcati o scaricati (ma può ingaggiare combattimento se trasporta solo munizioni).
- Qualsiasi unità di fanteria a bordo di un carro armato bersaglio di un attacco di Fuoco AT, il cui risultato sia Incendiato, Fuori Combattimento o Inchiodato, viene automaticamente COLPITO. Risolvete immediatamente l'effetto del Colpo. Fate sbarcare immediatamente i passeggeri interessati e posizionate su di essi un segnalino Esposto, che sarà applicabile nel successivo Segmento Effetti di Combattimento.

Nota: questa è un'eccezione ai normali effetti di COLPITO Anticarro su passeggeri ed equipaggio descritti in 10.7.

- I carri armati possono essere ingaggiati come qualsiasi altra unità di fanteria nel Segmento degli Effetti del Combattimento, ma non hanno un proprio VOF mentre sono imbarcati. Ogni unità è un potenziale bersaglio di un attacco VOF con Cecchino o di Fuoco Concentrato. Tutti i VOF vengono risolti contro di loro nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Un VOF con Attacco con Granate su un carro armato con passeggeri a bordo colpisce tutti i passeggeri in egual misura.
- Ogni volta che il veicolo si muove, i passeggeri vengono contrassegnati come Esposti.

Nota: alcuni carri armati sono più adatti di altri a essere trasportati. Le istruzioni della campagna/missione indicheranno se un veicolo è in grado di trasportare passeggeri.

10.8.3 Imboscata Anticarro

Nota di Progettazione: La separazione dei carri armati dalla fanteria di supporto li rende particolarmente vulnerabili agli attacchi contro i loro lati e retro, molto meno protetti.

Se un veicolo indicato nelle istruzioni della missione come suscettibile alle regole dell'Imboscata Anticarro viene attaccato da cannoni anticarro o lanciarazzi a Distanza Ravvicinata o a Distanza Vicina (stessa carta o carta adiacente) e non ha fanteria in Buon Ordine della stessa parte sulla sua carta, l'attaccante ottiene i seguenti bonus:

- Se l'unità attaccante è di valore GI, è possibile pescare un'icona Granata aggiuntiva. È possibile pescare una seconda carta aggiuntiva se il bersaglio è Inchiodato (10.6.2).
- Il modificatore finale al Combattimento AT viene modificato di -3. Se il bersaglio è Inchiodato, questa modifica è -4 (in aggiunta al modificatore generale di -1 per un bersaglio Inchiodato).



10.8.4 Cannoni Anticarro / Antiaerei

Esistono alcuni cannoni anticarro o antiaerei che sono considerati unità di fanteria con capacità AT a tutti gli effetti, a eccezione del fatto che non possono muoversi durante una missione. Questi sono indicati da un'icona sulla pedina e annotati nella Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro, nella colonna Mobile.

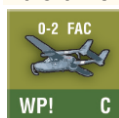
10.8.5 Elicotteri da Attacco



Quando sono disponibili Elicotteri d'Attacco, possono essere chiamati con un ordine di Tentativo di Richiesta di Fuoco, come per un Attacco Aereo (7.16.2G), inclusa la necessità di contrassegnare il bersaglio. Se il Tentativo ha successo, avete attivato una Sezione di due Elicotteri d'Attacco; posizionate i due segnalini sul lato In Attesa sulla carta bersaglio. I due Elicotteri d'Attacco possono essere girati sul lato attivo in qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento AT e Movimento Veicoli. Solo una Sezione di Elicotteri d'Attacco può essere in gioco contemporaneamente. Come per un veicolo in movimento, risolvete VOF e Fuoco di Reazione sulla loro carta quando vengono attivati, ma non applicare il modificatore +1 al bersaglio in movimento.

Se entrambi sopravvivono indenni, potete attaccare la carta bersaglio e una qualsiasi carta Adiacente (se lo desiderate) con il VOF dell'Elicottero. Se solo un velivolo rimane indenne, potete attaccare solo la carta bersaglio. Come il fuoco In Arrivo, anche un risultato "Corto" (7.16.4) si applica alle missioni con Elicotteri d'Attacco e una carta adiacente determinata casualmente riceve l'attacco. In questo caso, non viene effettuato un secondo attacco. Gli Elicotteri d'Attacco possono rimanere sulla mappa per un turno aggiuntivo (per un totale di due turni). Se si desidera che gli elicotteri attacchino un bersaglio diverso nel secondo turno, è necessario ripetere la procedura di chiamata (inclusa la marcatura del nuovo bersaglio). Se fallisce, o se si desidera comunque attaccare il bersaglio originale, gli elicotteri d'attacco eseguono automaticamente un secondo attacco sui bersagli originali. Risolvete il VOF ed eseguite qualsiasi Fuoco di Reazione come in precedenza. Gli Elicotteri d'Attacco colpiti da un risultato Annullare - Indenne (10.7) vengono rimossi dalla mappa. Se questo era il loro primo turno sulla mappa, possono rientrare nel turno successivo (per un singolo turno). Altrimenti rimuoverli dal gioco.

10.8.6 Aerei FAC (Controllo Aereo Avanzato)



Quando un Aereo FAC è disponibile, può essere posizionato su una carta a scelta durante la Fase del Combattimento AT e Movimento Veicoli (non è necessario impartire alcun ordine). Allo stesso modo di un veicolo in movimento, risolvete VOF e Fuoco di Reazione sulla carta in cui vengono posizionati, ma non applicate il modificatore +1 per bersaglio in movimento. Un Aereo FAC può rimanere sulla mappa fino a 5 turni (incluso il turno in cui viene posizionato). Annotate sulla vostra scheda della missione per quanto tempo il FAC può rimanere sulla mappa, oppure posizionate un segnalino sul tracciato dei turni per indicare il suo turno finale. Il FAC si muove dalla mappa (senza bisogno di un ordine) durante la Fase di

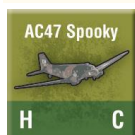


Movimento dei Veicoli del 5° turno (dopo aver risolto il VOF sulla sua carta come da 10.5.3).

Ogni turno, nella Fase di Comando Amica, il HQ CO può ordinarli di Tentare di Richiedere il Fuoco per un Attacco Aereo o per Elicotteri d'Attacco, come indicato nelle istruzioni della missione. Il FAC può anche ricevere l'ordine di segnalare il bersaglio con un segnalino Razzo WP. La gittata dei suoi razzi WP è Raggio Corto (carta adiacente). Forniscono un effetto di schermatura ma non VOF.

Un aereo FAC colpito con un risultato di Annullare - Indenne (10.7) viene rimosso dalla mappa. A meno che questo non fosse il loro quinto turno di gioco (sulla mappa o fuori dalla mappa), possono rientrare nella Fase di Movimento Veicoli e Combattimento AT nel turno successivo (il segnalino che indica il loro turno finale rimane invariato). Altrimenti, rimuoveteli dal gioco.

10.8.7 Cannoniere ad Ala Fissa



Come per il FAC, quando una Cannoniera ad Ala Fissa è disponibile, è possibile posizionarla automaticamente in qualsiasi punto della mappa durante la Fase del Combattimento AT e Movimento dei Veicoli. Dopo essere stato posizionato, può rimanere sulla mappa per l'intera missione e può essere spostato su una nuova carta ogni turno all'inizio della Fase del Combattimento AT e Movimento dei Veicoli (non è necessario impartire ordini).

Gli Elicotteri d'Assalto sono pesantemente armati; una volta posizionati, ogni turno posiziona fino a 3 segnalini VOF per Armi Pesanti e 3 segnalini di illuminazione paracadutati in qualsiasi combinazione di 3 carte che occupano o a cui sono adiacenti. Non richiedono azioni di Richiesta di Fuoco continue. Gli Elicotteri d'Assalto volano ad alta quota e non sono vulnerabili al Combattimento AT.

10.8.8 Veicoli Senza Equipaggio

I veicoli (come le jeep) indicati come senza equipaggio nella Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro non sono unità. Saranno definiti "equipaggiamento" nelle istruzioni della missione. Se è necessario tentare di eseguire un'azione del veicolo (Avvistamento, Fuoco Concentrato, ecc.), utilizzare il livello di esperienza più alto tra le unità a bordo.



11.0 TRASPORTO & PIANIFICAZIONE DELL'ASSALTO

Questa sezione tratta degli elicotteri da trasporto e della pianificazione di assalti aerei o anfibi.

11.1 Elicotteri da Trasporto

Esistono due modi per gestire gli elicotteri da trasporto:

- Come parte di un assalto pianificato in anticipo (11.2)
- Come velivoli richiamati individualmente che trasportano equipaggiamento, munizioni, feriti o rinforzi a diretto supporto della compagnia (11.1.1).

Gli assalti pianificati in anticipo vanno e vengono secondo un programma prestabilito, senza la necessità di impiegare Comandi. Il trasporto a diretto supporto della compagnia deve essere controllato tramite ordini di attivazione e designazione manuale delle Zone di atterraggio da parte delle unità sulla mappa, come descritto di seguito.

Se gli elicotteri da trasporto devono essere utilizzati in una missione, posizionare la Carta di Controllo dell'Elicottero vicino alla mappa. Tutti gli elicotteri iniziano la missione nella Zona di Prelievo, salvo diversa indicazione come parte di un assalto pianificato in anticipo (11.2).

11.1.1 Sequenza Base del Trasporto

La sequenza di base per il trasporto in elicottero è la seguente:

1° turno

- **Fase di Comando:**
 - Fate in modo che il HQ CO Attivi un elicottero da trasporto nella Zona di Prelievo; questo raccolga automaticamente qualsiasi equipaggiamento.
- **Fase di Movimento del Veicolo:**
 - Spostate l'elicottero da trasporto dalla Zona di Prelievo alla Zona di Arrivo.

2° turno

- **Fase di Comando:**
 - Fate in modo che il HQ CO attivi nuovamente l'elicottero da trasporto.
 - Fate in modo che un'unità a terra segni una Zona di Atterraggio (LZ) dove desiderate che l'elicottero atterri con un segnale fumogeno colorato (4.4.3). Questo segnale non deve essere associato ad un fuoco d'artificio specifico prima della missione.
- **Fase di Movimento del Veicolo:**
 - Spostate l'elicottero dalla casella di Arrivo alla LZ contrassegnata. Se necessario, è possibile far attendere un elicottero per un turno prima di atterrare, come descritto in 11.1.2, e ciò avverrà automaticamente se non è disponibile una LZ (a causa della mancanza di contrassegni, limiti di raggruppamento, ecc.). Gli oggetti trasportati verranno automaticamente depositati sulla carta LZ.

3° turno

- **Fase di Comando:**
 - Fate attivare l'elicottero da trasporto HQ CO.
 - Caricate le perdite o altre unità che volete lasciare la mappa.
- **Fase di Movimento dei Veicoli:**
 - Spostate l'elicottero da trasporto dalla mappa alla Zona in Partenza.

4° turno

- **Fase di Comando:**
 - Non sono richiesti Comandi per ordinare agli elicotteri di spostarsi dalla casella in Partenza alla Zona di Prelievo, quindi non è necessario intraprendere alcuna azione in questa fase.
- **Fase di Movimento dei Veicoli:**
 - Spostate l'elicottero da trasporto dalla Zona in Partenza alla Zona di Prelievo.

Se più elicotteri da trasporto sono sotto il controllo diretto della compagnia (ovvero non fanno parte di un assalto pianificato), un singolo ordine di Attivazione dal HQ CO può attivare tutti gli elicotteri in una qualsiasi carta LZ sulla mappa o in un'area sulla Scheda di Controllo degli Elicotteri.

Le limitazioni di carburante impongono che i trasporti debbano muoversi ogni turno; Gli elicotteri nelle aree LZ, In Arrivo, In Partenza, o In Attesa sulla mappa devono spostarsi nell'area successiva (anche se non attivati). Gli elicotteri nella PZ sono a terra e possono rimanervi per tutto il tempo che si desidera.

Nota: Sebbene altamente improbabile, è possibile che non si disponga di Comandi sufficienti per Attivare tutti gli elicotteri in volo quando si è sotto supporto diretto. In questo caso, devono comunque muoversi. Tuttavia, i Comandi devono prima essere spesi per spostare gli elicotteri. In altre parole, non è possibile utilizzare intenzionalmente quei Comandi altrove sapendo che gli elicotteri si muoveranno comunque.

11.1.2 In Attesa

Un atterraggio può essere ritardato utilizzando l'Area di Attesa.

- Gli elicotteri nella Casella Arrivo possono essere spostati nel Box di Attesa invece che nella Zona di Atterraggio ogni volta che il giocatore lo ritiene necessario (ciò non richiede alcun Comando aggiuntivo oltre al normale ordine di Attivazione del HQ CO).
- Gli elicotteri nella Casella In Attesa all'inizio della Fase di Movimento del Veicolo devono spostarsi nella Zona di Atterraggio o nella Casella In Partenza (dove successivamente si sposteranno nella Zona di Prelievo e ricominceranno l'intero processo dopo il rifornimento).

11.1.3 Zone di Atterraggio

Una Zona di Atterraggio (LZ) è un'area sulla mappa composta da una, due o tre carte. Le carte Terreno possono essere designate come LZ durante una missione ordinando un'azione Designare un Nuovo Controllo Tattico (4.2.1I). Le LZ possono essere posizionate solo su carte Terreno con l'icona di un elicottero. Una singola carta Terreno compatibile con una LZ può funzionare sia come LZ normale che come LZ MEDEVAC (5.1.7). Per far atterrare un elicottero da trasporto che non faccia parte di un assalto pianificato su una LZ, la LZ deve essere contrassegnata con fumo colorato (4.4.3). Le LZ hanno un limite di raggruppamento di quattro veicoli

(terrestri o aerei) per carta, *inclusi Relitti e Relitti in Fiamme*. A ogni turno, fino a quattro elicotteri possono decollare e quattro possono atterrare su ciascuna carta LZ.



Esempio: il HQ CO, il Primo Sergente ed 1/1 collaborano per far atterrare un elicottero UH-1 che trasporta rifornimenti vitali:

1. Impulso del HQ CO:

Il HQ CO utilizza la rete TAC CO per attivare l'UH-1 nella casella In Arrivo (4.2.1i) e per attivare il Primo Sergente (4.2.1a).

2. Impulso del HQ PLT /Staff CO attivato:

Il Primo Sergente ordina alla squadra 1/1 (tramite la rete TAC CO) di lanciare il Fumogeno Giallo.

3. Fase di Movimento del Veicolo:

L'UH-1 si sposta verso la LZ e scarica i rifornimenti.

11.1.4 Regole Aggiuntive per le Aree di Raduno degli Elicotteri

La Scheda di Controllo dell'Elicottero è composta da 4 aree di sosta: Zona di Prelievo (PZ), In Arrivo, In Partenza e In Attesa. Si applicano le seguenti regole:

- Le unità in una qualsiasi delle 4 Aree di Raduno non possono sparare né essere colpite.
- Le unità senza trasporto in elicottero non possono muoversi dalla mappa a nessuna delle Aree di Raduno per elicotteri (o viceversa), o tra qualsiasi area di sosta (ovvero non possono uscire dalla PZ).
- Le unità non possono sbarcare/imbarcare nelle Aree In Arrivo, In Partenza o In Attesa.
- Non ci sono limiti di capacità in nessuna Area di raduno PZ, In Arrivo, In Partenza o In Attesa.
- Non c'è LOS tra diverse Aree di Raduno, o tra la mappa e una qualsiasi delle Aree di Raduno.
- I passeggeri sugli elicotteri sono sempre considerati fuori comunicazione.

11.1.5 Sbarcare sotto il fuoco

Come altri veicoli, gli aerei in atterraggio sono vulnerabili al fuoco AT. Dopo l'atterraggio, risolvete qualsiasi VOF sulla carta, quindi risolvete il Fuoco di Reazione (10.5.4) dalle unità con capacità AT in LOS (non è necessario alcuna PDF), prima di scaricare truppe/equipaggiamento. Risolvete nuovamente il VOF sulla carta quando gli elicotteri da trasporto partono.

11.2 Assalto con Elicotteri

La caratteristica non lineare (assenza di una linea del fronte) della guerriglia e l'avvento dell'elicottero come arma tecnologica inaugurarono una nuova forma di operazione militare durante la guerra del Vietnam: l'Assalto con Elicotteri. Per lanciare un Assalto con Elicotteri, è necessario pianificare come gestire la capacità limitata delle zone di atterraggio e degli aerei stessi. Un Assalto con Elicotteri è una sequenza automatizzata pre-pianificata che non richiede ordini di attivazione dal HQ CO o la marcatura delle zone di atterraggio.

11.2.1 Pianificazione dell'Assalto Aereo

Un assalto con elicotteri è un'operazione complessa e richiede un'attenta pianificazione. Questa viene solitamente effettuata prima dell'inizio della missione, con la prima ondata pronta ad atterrare al turno 1.

Gli scenari con assalti aerei a metà partita consentono una fase di pianificazione nel turno prima che gli elicotteri da trasporto lascino la PZ, per variare eventualmente il piano di carico in base alla situazione sulla mappa. Un piano di assalto aereo dovrebbe includere quanto segue:

- Designare una Zona di Atterraggio (11.1.3). Considerare il numero di elicotteri nella prima ondata e assicurarsi che la LZ sia sufficientemente grande da ospitare tali velivoli.
- Caricare/imbarcare le unità sulla prima ondata di elicotteri da trasporto. Di solito non c'è abbastanza spazio per trasportare tutte le truppe della compagnia alla LZ contemporaneamente. Sarà necessario suddividere alcune squadre in gruppi d'assalto o di fuoco, lasciando le unità nella LZ per un'ondata successiva.
- Posizionare le unità della prima ondata nell'Area di Raduno In Arrivo se si intende atterrare al primo turno
- Usate elicotteri da Trasporto Pesante (come il CH-47) per trasportare elementi più pesanti o il resto della compagnia, solitamente come ondata successiva, ma siate consapevoli del rischio maggiore di perdite se uno di essi viene abbattuto prima dell'atterraggio.

Oltre a chi può essere imbarcato su quale elicottero, ci sono altre due capacità massime da considerare quando si pianifica un assalto: la capacità massima della LZ di 4 veicoli per carta (inclusi eventuali relitti) e il massimo di 16 livelli di fanteria per carta (5.1.5). Se più elicotteri tentano di atterrare nello stesso turno di quanti la LZ possa ospitare, gli aerei in eccesso annullano immediatamente l'atterraggio e si spostano nella casella In Attesa (11.1.2).

Tutte le truppe in arrivo che supererebbero il limite di carte di 16 devono rimanere sull'aereo. Possono sbarcare nella successiva Fase di Movimento dei Veicoli o essere riportate alla PZ per consentire all'elicottero di rifornirsi prima di tentare di rientrare nella mappa.

Nota: la presenza di Relitti e Relitti in Fiamme in una Zona di Atterraggio può rendere difficile l'atterraggio. Quando si controlla la capacità di atterraggio degli elicotteri, entrambi questi segnalini contano ai fini del limite di raggruppamento. Questa è un'eccezione alla regola 5.1.5.

Non è necessario far atterrare le ondate d'assalto una dopo l'altra; È possibile aggiungere ritardi al Piano di Atterraggio impostando il turno di ogni ondata dalla PZ. È anche possibile spostare le ondate nella Zona di Attracco per un turno se si ritiene che la LZ sia troppo "calda" per far atterrare gli elicotteri in sicurezza.

Gli elicotteri sulle carte LZ all'inizio della Fase di Movimento Veicoli decollano e si spostano verso l'Area di Partenza in modo che altri elicotteri possano atterrare.

Nota di Progettazione: Le truppe assegnate a un aereo sono chiamate "sticks" [bastoni] o "chalks" [gessetti].

11.2.2 L'Atterraggio d'Assalto

Nella Fase di Combattimento AT e Movimento dei Veicoli, spostate la prima ondata sulla carta LZ dall'Area di Raduno In Arrivo. Fate atterrare e sbarcare truppe dai Trasporti Truppe per mettere in sicurezza la LZ. Spostate la seconda ondata dall'Area di Raduno PZ

all'Area di Raduno In Arrivo. Quando atterrate su una LZ "calda", ricordate di controllare il Fuoco AT (11.1.5) e di regolare i VOF se necessario, mentre gli elicotteri da trasporto Aprono il Fuoco.

Nella successiva Fase di Combattimento AT e Movimento dei Veicoli, gli aerei della prima ondata partiranno mentre la seconda ondata atterrerà e sbarcherà truppe. Ricordate che il limite di una carta Terreno è di 16 livelli, quindi le truppe atterrate in precedenza devono cercare di lasciare la LZ il prima possibile per fare spazio alle ondate successive.

11.3 Assalto Anfibio

A causa della complessità aggiuntiva del coordinamento di numerose piccole imbarcazioni in condizioni di mare spesso incerte, gli Assalti Anfibi sono quasi sempre pianificati in anticipo. Funzionano essenzialmente allo stesso modo di un Assalto con Elicotteri, con ondate di veicoli che si spostano ciclicamente sulla Zona di Atterraggio (Sbarco), o in questo caso, sulla Spiaggia. Prima della missione, è necessario confermare il piano di carico sui veicoli anfibi, suddividendo le unità secondo necessità in modo che si adattino. Una volta iniziata la missione, le ondate d'assalto avanzano tra le onde e sulla spiaggia, dove depositano i passeggeri, forniscono fuoco di copertura e possono essere caricate con feriti prima di partire. Alcuni trasporti potrebbero essere ritardati dal fuoco nemico durante l'arrivo, in modo simile a un elicottero che deve spostarsi nella zona di sosta, prima di tentare nuovamente l'atterraggio sulla spiaggia (vedi Regole Speciali della Campagna per i dettagli).

I trasportatori anfibio sbarcheranno sempre tutte le unità che stanno trasportando sulla spiaggia, il che potrebbe comportare un sovraccarico di unità di fanteria su una carta. In questo caso, è necessario spostare qualcuno alla prima opportunità per rientrare nei limiti (5.1.5). Come per altri veicoli, i veicoli LVT non possono utilizzare la comunicazione visiva-verbale. I passeggeri durante un'invasione anfibia sono considerati fuori comunicazione. Non esiste una LOS da/per i passeggeri su un LVT, e questi non sono interessati dalla comunicazione visiva-verbale.

PLANIFICAZIONE DELL'ASSALTO AEREO



Esempio di Piano di Sbarco:

1a Ondata:

Tre UH-1 (capacità di tre livelli ciascuno)
per un totale di 9 livelli.

Vogliamo che il 1° Plotone sia il più numeroso possibile nella prima ondata, ma hanno 12 livelli in totale, quindi ogni squadra ne distaccherà uno:

Stick 1 – HQ 1° PLT, squadra 1/1 (lato a due livelli) = 3 livelli

Stick 2 – Squadra 1/W/1, Squadra 2/1 (lato a due livelli) = 3 livelli

Stick 3 – Squadra 2/W/1, Squadra 3/1 (lato a due livelli) = 3 livelli

2a Ondata:

Tre UH-1 (capacità di tre livelli ciascuno)

Stick 4 – HQ CO, Squadra d'Artiglieria,
Squadra d'Armi distaccata dalla squadra
1/1 = 3 livelli

Stick 5 – HQ 2° PLT, Squadra 1/2 (lato a due livelli) = 3 livelli

Stick 6 – Squadra 2/2 = 3 livelli

E così via...

Nota: Qualsiasi livello distaccato può essere caricato altrove come gruppo di fuoco o d'assalto a 1 livello oppure esclusi del tutto dalla missione.

12.0 GIOCARE UNA CAMPAGNA

Sebbene giocare missioni individuali offra un'esperienza di gioco eccezionale, giocare una serie di missioni come campagna offre una comprensione molto più approfondita del comando di una compagnia. Quando si gioca una campagna, le azioni intraprese dopo una missione sono importanti quanto quelle intraprese all'interno della missione stessa e sono parte integrante del gioco. Questa necessità di bilanciare il completamento della missione e il mantenimento della compagnia durante la campagna è una dinamica completamente diversa rispetto a quella di una singola missione a sé stante. Il giocatore stabilisce le condizioni per la missione successiva in base alla distribuzione dell'esperienza e all'integrazione dei rimpiazzati.

Quando si gioca una campagna, è necessario completare con successo una missione prima di passare a quella successiva. Le istruzioni della missione indicheranno cosa costituisce il completamento con successo di una missione e il numero di tentativi consentiti (vedi Ritentativi, 3.9).

Tra una missione e l'altra, ricostruisci la tua compagnia con i LAT e i livelli di rimpiazzi rimanenti. Puoi spendere Punti Esperienza per le promozioni per i livelli di sopravvivenza e le abilità (12.7).

12.1 Guadagnare Esperienza Durante una Missione

La compagnia riceve Punti Esperienza completando gli incarichi assegnati nel corso di una missione. Le istruzioni della missione indicano quanti punti vale ogni incarico. Possibili incarichi della missione potrebbero includere la messa in sicurezza di terreni chiave, l'evacuazione delle perdite (5.1.7), la cattura di prigionieri nemici (8.15) e così via.

Se una missione si svolge in più Tentativi, tutti i Punti Esperienza guadagnati durante un tentativo possono essere assegnati durante la preparazione per il secondo tentativo (3.9). Spesso viene richiesto di ripulire o mettere in sicurezza carte o aree carte (come bunker o edifici di combattimento urbano). Determinare il loro stato al termine di una missione o di un tentativo.

Una carta "Ripulita" è una carta che ha iniziato la missione con un segnalino PC (o che faceva parte del programma di piazzamento dei segnalini PC nel caso di missioni difensive) e ora non ha nemici o segnalini PC. Un'area carta "Ripulita" è un'area che è stata occupata da unità nemiche in un certo momento durante la missione e ora non ha unità nemiche presenti.

"Messa in sicurezza" significa che un'unità amica occupa una carta o un'area carta "Ripulita". Non si ottengono punti per una carta o un'area di una carta che viene ripulita durante una missione ma poi riuoccupata dal nemico prima della fine della missione, e non si possono ottenere doppi punti per aver ripulito una posizione due volte.

Al termine di una missione, conteggiate i vostri Punti Esperienza. Li userete per rimettere in sesto la vostra compagnia e assegnare promozioni e abilità prima della missione successiva.

Nota: l'esperienza viene assegnata indipendentemente dal completamento di una missione. Alcune missioni, come le Pattuglie di Combattimento, non devono essere completate con successo per continuare una campagna. Vedere anche 12.8 "Sopravvissuto" per un modo alternativo di giocare la campagna.

12.2 Sequenza tra le Missioni

Eseguite queste attività, nell'ordine indicato, tra una missione e l'altra:

- Sommate i Punti Esperienza totali per la missione.
- Recuperate tutti i gruppi armi, gli osservatori e gli HQ dalla loro parte del Gruppo di Fuoco alla loro parte in Buon Ordine.
- Ridurre tutte le altre unità LAT al Livello Esperienza Inesperto (eccetto quelle destinate alla guardia dei prigionieri).
- Ricostruite le squadre, gli HQ, Staff e gruppi armi di Compagnia (non le Assegnazioni) con i LAT.
 - Notate che l'assegnazione originale del plotone di un LAT non deve essere tracciata durante il gioco. I LAT possono essere utilizzati liberamente per la ricostruzione.
 - Spendete Punti Esperienza su qualsiasi livello di forza desiderate per potenziare le vostre squadre, gli HQ e i gruppi armi durante la ricostruzione (secondo 12.3).
 - Oltre ai LAT rimanenti, in questo momento è possibile distaccare i livelli delle altre unità della compagnia per aiutare a ricostituire gli HQ, i gruppi armi dello Staff, ecc., o semplicemente per riequilibrare le squadre di fucilieri.
 - Notate che gli HQ e Staff appena ricostruiti non possono essere promossi e sono sempre Inesperti, indipendentemente dal Livello di Esperienza del livello utilizzato per ricostituirli.
- Aggiungete eventuali Rimpiazzi come specificato nelle istruzioni della missione a livello di Esperienza Inesperto. A questi Rimpiazzi Inesperti non possono essere assegnate promozioni con i Punti Esperienza rimanenti. Anche i livelli Veterano che ritornano potrebbero diventare disponibili come da 12.4.
- Scartate eventuali Rimpiazzi non necessari.
- Spendete i Punti Esperienza rimanenti in Abilità.
- Ripristinate tutte le munizioni e le missioni di fuoco e preparate per la missione successiva.

Nota: Vedere 3.9 per le istruzioni sulla preparazione tra i tentativi della stessa missione.

12.3 Uso dei Punti Esperienza

Promuovere un livello da Inesperto a Linea costa un Punto Esperienza. Promuovere un livello da Linea a Veterano costa tre Punti Esperienza. È possibile aumentare un livello di forza di un solo Livello Esperienza tra una missione e l'altra. Tutti i Punti Esperienza rimanenti possono essere utilizzati per acquistare Abilità per la missione/tentativo successivo (12.7). La compagnia perde i Punti Esperienza non utilizzati.

Non è possibile utilizzare i Punti Esperienza per promuovere livelli assegnati o di supporto assegnati alla compagnia dalle istruzioni della missione (genieri, unità di compagnie di armi pesanti, ecc.).

12.3.1 Utilizzo dei Punti Esperienza dopo le Pattuglie di Combattimento

I Punti Esperienza si accumulano e possono essere spesi tra una pattuglia e l'altra (come da istruzioni per Ritentare la Missione 3.9). Tuttavia, solo le unità che hanno partecipato alla missione di Pattuglia possono essere promosse (ovvero il plotone che ha effettuato la pattuglia, le squadre di armi della compagnia assegnate a quel plotone e qualsiasi Staff che ha accompagnato la pattuglia).

12.4 Rimpiazzi

Al termine di una missione completata con successo, la compagnia può ricevere dei livelli di forza di Rimpiazzo. Si ricevono livelli di Rimpiazzo solo dopo il completamento con successo di una missione, non per averla ritentata. Questi livelli di Rimpiazzo arrivano come livelli Inesperti.

Inoltre, alcuni livelli di Rimpiazzo Veterani potrebbero diventare disponibili al ritorno in compagnia di uomini leggermente feriti. Si aggiunge un livello di forza di Rimpiazzi Veterani per ogni quattro livelli di Perdite subiti in una missione, arrotondando eventuali frazioni per difetto (ad esempio, 7 livelli di Perdite restituiscono 1 livello di Veterano; 8 livelli di Perdite restituiscono 2 livelli di Veterano). Questi livelli di Veterano si aggiungono ai livelli di Rimpiazzo Inesperti elencati nelle istruzioni della missione.

È possibile utilizzare i livelli di Rimpiazzo per integrare qualsiasi unità della compagnia che abbia perso livelli come perdite o prigionieri. Se si sono subite meno perdite rispetto ai livelli di Rimpiazzo disponibili, i livelli in eccesso vengono persi (ovvero vengono assegnati a un'altra compagnia).

Nota: quando si contano le perdite per determinare quanti livelli di Veterano si ricevono, si contano tutte le perdite, evacuate o meno. Ma contate solo quelli della missione appena completata: non c'è alcun riporto da una missione all'altra. Per le missioni che sono state ritentate, contate il numero totale di Perdite subite durante l'intera missione, inclusi eventuali ritentativi.

Esempio: Nella Campagna di Normandia, le istruzioni di missione stabiliscono che sono disponibili sei livelli di Rimpiazzo dopo ogni missione. Durante la missione, si perdono dieci livelli come perdite. Nel livello di Rimpiazzo della sequenza tra le missioni, si ricevono sei livelli di Rimpiazzo Inesperti e due livelli Veterani. La compagnia sarà inferiore di due livelli quando ci si prepara per la missione successiva.

Assegnate i livelli di Rimpiazzo alla compagnia e quindi determinate il Livello di Esperienza finale delle singole unità. Una volta determinato il Livello di Esperienza combinato di un'unità con più livelli (12.6), tutti i livelli di quell'unità sono considerati a quel Livello per la missione successiva. I Livelli di Esperienza dei singoli livelli non devono essere tracciati.

È anche possibile utilizzare un livello di Rimpiazzo per ricostituire un HQ o un'unità di Staff, ma il HQ ricostituito avrà un Livello di Esperienza Inesperto. I Gruppi Armi e gli FO assegnati alla compagnia per una missione vengono automaticamente sostituiti per le missioni successive e non richiedono Rimpiazzi: la loro organizzazione di origine si occuperà di questo per voi.

12.5 Altre Perdite

Alcune campagne hanno istruzioni speciali per assegnare perdite aggiuntive di livelli di forza, o Livelli di Esperienza tra le missioni.

12.6 Livelli di Esperienza di Unità a Più Livelli di Forza

Ricordate la tabella seguente quando ricostruite la vostra compagnia da livelli LAT e Rimpiazzi Inesperti e Veterani.

Dimensione dell'Unità	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4	Risultato
Unità di 2 Livelli	Veterano	Linea / Inesperto			Linea
	Linea	Inesperto			Inesperto
Unità di 3 Livelli	Veterano	Veterano	Inesperto		Linea
	Veterano	Veterano	Linea		Veterano
	Linea	Linea	Qualsiasi		Linea
	Inesperto	Inesperto	Veterano		Linea
	Inesperto	Inesperto	Linea		Inesperto
	Veterano	Linea	Inesperto		Linea
Unità di 4 Livelli	Veterano	Veterano	Veterano	Qualsiasi	Veterano
	Veterano	Veterano	Qualsiasi	Qualsiasi	Linea
	Linea	Linea	Linea	Qualsiasi	Linea
	Linea	Linea	Veterano	Inesperto	Linea
	Linea	Linea	Inesperto	Inesperto	Inesperto
	Inesperto	Inesperto	Inesperto	Qualsiasi	Inesperto

Esempi: La squadra 2/3 con Esperienza di Linea a 4 livelli ha subito 2 perdite di livello durante la missione. Due LAT possono essere utilizzati per riportare l'unità a 4 livelli. Se lasciata così com'è, il nuovo Livello Esperienza sarà Inesperto (L+L+I+I). Un Punto Esperienza può promuovere uno dei livelli Inesperti al Livello Esperienza di Linea, portando l'intera unità a Esperienza di Linea (L+L+L+I = Linea). La squadra 1/2 con Esperienza di Veterano a 3 livelli ha subito una perdita di livello durante la missione. Un LAT può essere utilizzato per portare l'unità a 3 livelli a Esperienza di Linea (V+V+I=Linea). Promuovere questo livello a Esperienza di Linea riporta l'unità a Esperienza Veterano (V+V+L=Veterano).

L'unità 3/3 con Esperienza di Linea a 3 livelli ha subito una perdita di livello durante la missione. Qualsiasi LAT, o anche un Rimpiazzo Inesperto, può essere utilizzato per riportare la squadra alla sua Esperienza di Linea originale a 3 livelli (L+L+I=Linea). Non sono richiesti Punti Esperienza.

12.7 Abilità

Le abilità possono essere acquistate con Punti Esperienza tra una missione e l'altra, oppure possono essere fornite tramite un Evento HQ di Livello Superiore, o all'inizio di una missione nelle istruzioni di missione. Sono tracciate tramite segnalini Abilità.

Una volta acquisiti, i segnalini Abilità vengono immediatamente assegnati a un HQ PLT, allo Staff CO o al HQ CO sul Display di Comando. Nessun HQ o Staff può avere più di tre segnalini Abilità contemporaneamente. Le abilità sono oggetti monouso e sacrificabili che possono essere utilizzati durante un tentativo di azione per far sì che l'azione abbia successo automaticamente, fornire un'estrazione aggiuntiva o essere utilizzati per un Comando di iniziativa generale. Per le abilità che determinano il successo di un tentativo, i Comandi vengono comunque utilizzati e le carte devono comunque essere pescate per determinare se si verifica un colpo critico o un inceppamento.

Se un'abilità è detenuta da un HQ PLT, può essere utilizzata da qualsiasi unità di quel plotone. Se un'abilità è detenuta dal HQ CO o da un'unità dello Staff CO, può essere utilizzata solo da quell'unità. Le abilità sono limitate da ciò che è disponibile nel mix di pedine. Le abilità non utilizzate entro la fine di una missione vengono perse. Consultate la tabella delle Abilità nel manuale di gioco separato per i dettagli di ciascuna abilità e il relativo costo in Punti Esperienza.

12.8 Vincere una Campagna

Prima di iniziare una campagna, dovrete scegliere tra tre metodi per determinare se avete avuto successo:

1) Standard: il metodo tradizionale consiste nel completare con successo ogni missione della campagna entro il numero di tentativi indicato nelle istruzioni della missione, ad eccezione delle Pattuglie di Combattimento. Se non riuscite a completare una missione (escluse le Pattuglie di Combattimento), il Comandante di Battaglione vi solleva dal comando.

2) Sopravvissuto: Un altro metodo è il metodo "sopravvissuto". *Campi di Fuoco* ha un aspetto da gioco di ruolo, con il giocatore nei panni di un Comandante di Compagnia. In modalità Sopravvissuto, l'obiettivo è completare la campagna senza subire perdite (con il HQ CO Rimosso dal Gioco a causa di un colpo in combattimento). In modalità Sopravvissuto, dovete tentare di completare con successo ogni missione (eccetto le Pattuglie di Combattimento), ma se fallite dopo ogni nuovo tentativo, la campagna non termina; proseguite con la missione successiva. Se fallite una missione, non potete usare i Punti Esperienza per promuovere il HQ CO a Linea o Veterano.

3) Difficile: Il percorso finale verso la vittoria è la modalità "difficile", in cui dovete completare con successo ogni missione non di Pattuglia di Combattimento senza subire perdite. Le Pattuglie di Combattimento non devono essere completate per procedere nella campagna, indipendentemente dal metodo utilizzato. Tuttavia, sono un'utile fonte di Punti Esperienza per qualsiasi plotone che scegliete di inviare in pattuglia. E in alcuni casi, come nella vita reale, la pattuglia può essere utilizzata per esplorare il territorio prima di svolgere una missione regolare nella stessa area.



Esempio di Ricostruzione: Potete usare la scheda della missione per annotare il Livello di Esperienza di ogni fase durante la Ricostruzione tra una missione e l'altra e capire come distribuire i tuoi Punti Esperienza. Nell'esempio seguente, ogni unità è contrassegnata con un'etichetta Esperienza (G, L o V) per aiutare a visualizzare cosa sta succedendo.

1. Questa è la compagnia alla fine della missione. La prima cosa da fare è controllare che il numero di livelli LAT e Perdite che avete corrisponda al numero mancante dalla compagnia (tenete presente le assegnazioni e le unità aggiuntive come gli equipaggi dei veicoli che potrebbero essere stati posizionati sulla mappa durante la missione). Se i numeri non tornano, avete commesso un errore durante il gioco.

Abbiamo perso il Primo Sergente (1 livello), 1/1/MG (1 livello), 1 livello dal 2/1 e 2 livelli ciascuno dalle squadre 1/1 e 3/1 per un totale di 7 (ognuna di queste squadre originariamente aveva 4 livelli). E abbiamo 2 Feriti e 5 LAT sparsi sulla mappa o sul Display di Comando.

Quindi, siamo pronti a partire. Non importa

da dove provengano originariamente i LAT. Ogni LAT (anche i Gruppi d'Assalto di esperienza Linea) conta come 1 livello Verde durante la Ricostituzione tra missioni/tentativi.

2. Ora decidiamo quali livelli ricostituire. In questa missione non ci sono Rimpiazzi fissi e non abbiamo subito abbastanza perdite per recuperare un livello Veterano (12.2). Dato che le perdite non sono recuperabili, siamo rassegnati a entrare nella missione successiva con 2 livelli in meno. Decidiamo che è importante recuperare il nostro 1° Sergente e la squadra 1/1/MG, quindi 2/1 e 3/1 inizieranno la prossima missione con effettivi insufficienti come squadre a 3 livelli. Possiamo semplicemente ricostituire le squadre con i livelli Inesperti e ricalcolare il Livello di Esperienza dell'unità utilizzando la tabella dei Livelli di Esperienza per le Unità Multi-Livello in 12.6 (e nell'aiuto al giocatore). Tuttavia, abbiamo guadagnato 21 Punti Esperienza durante questa missione, quindi mettiamoli a frutto.



3. Spendiamo i nostri Punti Esperienza in questo modo:

- CO HQ promosso a Linea: 1 punto
- CO XO promosso a Veterano: 3 punti
- Essendo un nuovo HQ, il 1° Sergente non può essere promosso, quindi rimane Inesperto.
- 1° PLT HQ promosso a Linea: 1 punto
- 1/1 PLT promosso a Linea: 3 punti (vengono promossi tre livelli Inesperti, L+L+L=Linea)
- 2/1 PLT promosso a Veterano: 6 punti (vengono promossi due gradini di Linea, V+V+L=Veterano)
- Un livello Inesperto del PLT 3/1 viene promosso a Linea: 1 punto. Ciò consente alla squadra di rimanere Veterana (V+V+L=Veterano)
- 1/1/MG promosso a Linea: 1 punto
- 2/1/MG promosso a Veterano: 3 punti

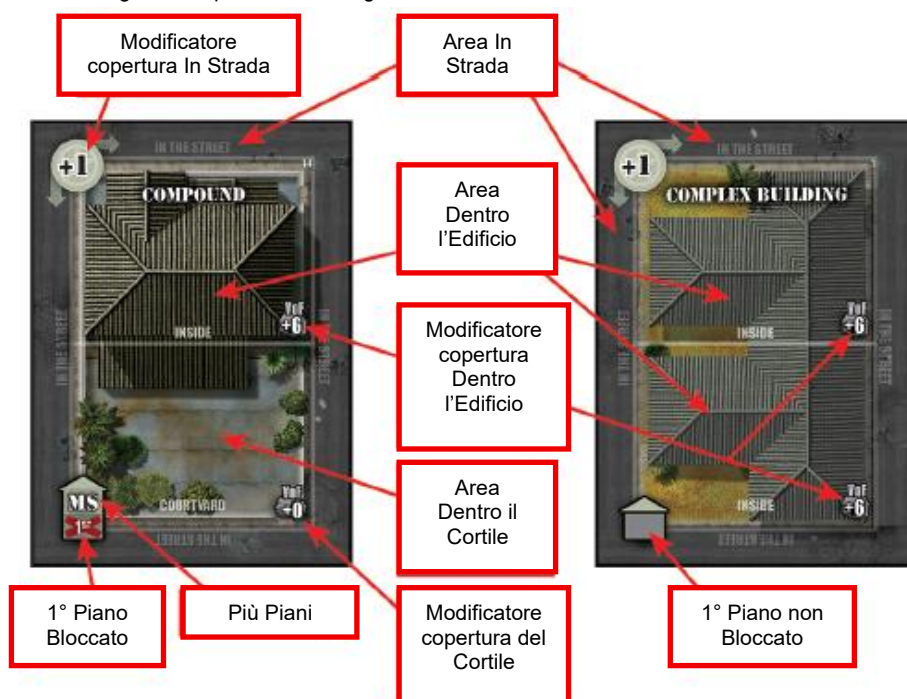
Costo totale: 19 punti

Questo ci dà 2 punti da spendere in un paio di abilità.



13.0 GUERRA URBANA

Le sfide del combattimento in un terreno urbano ravvicinato sono molteplici, e richiedono carte Terreno e regole specifiche per affrontarle. Le carte Terreno Urbano sono rappresentate con due o più aree all'interno di ciascuna carta. In un terreno aperto, queste aree sono rappresentate da segnalini Copertura, ma in un terreno urbano la copertura è più evidente e le relative gittate sono molto più brevi, quindi i normali segnalini Copertura non vengono utilizzati.



13.1 Carte di Terreno Urbano

Le carte Terreno Urbano sono divise in aree, solitamente quattro aree "In Strada" e una o due aree "Edificio" centrali, ciascuna con il proprio valore di copertura. L'Edificio (o gli Edifici) occupano lo spazio fisico centrale, quindi le unità che non si trovano nelle aree Edificio devono essere posizionate lungo uno dei quattro lati della carta per indicare la strada che occupano. Ogni area di una carta Terreno Urbano funziona come un segnalino Copertura in una missione normale, con tre differenze principali:

- Le unità di entrambi gli schieramenti possono occupare una singola area.
- Il movimento tra le aree (come i piani superiori o le aree stradali opposte) può essere limitato.
- La LOS di ogni unità su una carta Combattimento Urbano dipende dall'area in cui si trova.

Ai fini dei controlli Azione Nemica e delle pescate Comando, le aree "In Strada" e i Cortili sono considerati "non al riparo". Tali aree non possono essere prese di mira da attacchi con lanciafiamme. Osservando la mappa nel suo complesso, ogni carta è un isolato cittadino base, con gli spazi tra ogni carta che rappresentano le strade e i vicoli. Ogni strada è divisa tra due carte adiacenti, ciascuna delle quali raffigura il lato fisico della strada più vicino al suo edificio.

Grande Edificio Interno: Edificio come una chiesa, una biblioteca o un ufficio postale con un ampio spazio interno. Queste carte Terreno hanno una singola area Edificio e quattro aree In Strada.

Edificio Complesso: Edificio con molte stanze interne, come spazi residenziali e piccoli uffici. L'immagine sulla carta Terreno non è una rappresentazione geografica letterale della posizione degli edifici sulla carta. La complessità della struttura è astratta in due aree Edificio circondate da quattro aree In Strada.

Complesso Residenziale: Edificio con un muro e un cortile o giardino interno. Questo stile di edificio era molto comune e si trovava in molte aree del mondo. Il muro limita l'accesso e la visibilità al primo piano. Alcuni Complessi Residenziali hanno ampi giardini con cespugli e alberi che forniscono ulteriore copertura e occultamento all'interno delle mura. Le carte Terreno Complesso Residenziale sono composte da un'area edificio, un cortile o giardino e quattro aree In Strada. Le carte Terreno Urbano possono essere utilizzate insieme alle normali carte Terreno che funzionano normalmente.

Nota: Molte carte Terreno Urbano raffigurano la sezione centrale come due aree distinte una di fronte all'altra. Si tratta semplicemente di un'astrazione per comodità: le due parti non si bloccano a vicenda la LOS e si può accedere a entrambe le aree indipendentemente dalla direzione in cui ci si avvicina alla carta.



Esempio: Indipendentemente dall'area dell'edificio in cui si trovano le unità, queste hanno una LOS e possono sparare alle unità nella carta adiacente. (Consultate le regole sulla LOS nel tuo Libro delle Missioni per le restrizioni specifiche causate dagli edifici di Combattimento Urbano.)

13.2 Movimento nelle carte di Terreno Urbano

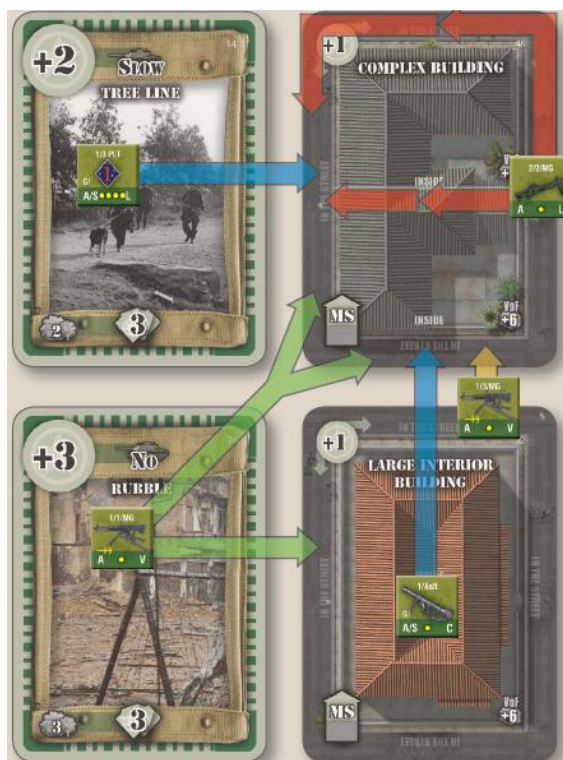
Le seguenti regole si applicano per muoversi all'interno e all'interno delle carte Terreno Urbano:

13.2.1 Entrare e muoversi intorno alle carte di Terreno Urbano

Le carte Terreno Urbano hanno le aree Dentro l'Edificio e In Strada. Quando si tenta di entrare in una carta Terreno Urbano da una carta adiacente, le unità devono sempre muoversi prima nell'area In Strada più vicina, con la possibilità di scegliere tra due strade se si entra in diagonale. Quando si esce da un edificio per entrare nell'area In Strada, è possibile usare una singola azione per muovere un'unità su entrambi i lati della strada, ovvero nell'area di strada della propria carta (4.2.2f) o nell'area di strada di una carta adiacente (4.2.2a).

Per muoversi da un'area all'altra su una singola carta Terreno Urbano, incluse le quattro aree di strada, le unità devono usare un'azione Muovere all'interno di una Carta (4.2.2f). Per raggiungere l'area di strada opposta è necessario transitare intorno all'Edificio o rimanere in strada e aggirare l'Edificio.

Importante! Le azioni Infiltrarsi in una carta (4.2.2g) non possono essere utilizzate per spostarsi verso, da o all'interno delle aree degli edifici.

**Esempio:**

- Con 1 Comando, la squadra 1/3 può muoversi dalla Linea degli Alberi alla carta Edificio Complesso entrando dal lato sinistro nell'Area Stradale.
- È necessario 1 solo Comando per ordinare a 1/1/MG di muoversi verso l'Edificio Complesso e scegliere il lato sinistro o quello inferiore dell'Area Stradale in cui entrare. Se si muovono verso l'Edificio Interno Grande a destra, possono entrare solo dal lato sinistro della Strada.
- 1/Aslt può spendere 1 Comando per uscire in strada. Può scegliere di entrare nella strada dell'Edificio Interno Grande o di muoversi direttamente verso l'Edificio Complesso nell'Area Stradale.
- 1/3/MG può spendere 1 Comando per attraversare la strada e raggiungere l'Edificio Complesso.
- Infine, per muoversi dall'Edificio Complesso alla Linea degli Alberi, 2/2/MG può scegliere di muoversi intorno all'edificio o attraverso di esso (entrambi costano 2 Comandi). Ma essendo Esposti, non potranno muoversi verso la linea degli alberi fino al turno successivo. Si noti che si applicano tutte le regole di movimento standard (5.1). Le unità in movimento sono Esposte. Le unità Esposte non possono Infiltrarsi o spostarsi su carte adiacenti.

13.2.2 Entrare in un'Area di Edificio

Non è possibile entrare in un Edificio Barricato finché non viene fatta una breccia nella barricata (13.5). Dall'area "In Strada", un'unità può entrare in un'Area Edificio non barricata con un'azione "Movimento all'interno di una Carta" (13.2.1).

Nota: I Complessi Residenziali sono più complessi e hanno regole proprie. Vedere 13.4 per i dettagli su come entrare in un Complesso Residenziale.

Un'unità può entrare in un'Area Edificio non barricata solo se:

- Sono presenti unità della sua stessa parte, oppure
- Non è occupata (nessun segnalino PC sulla carta o unità avversarie con un valore di VOF stampato nell'area) oppure
- È occupata da unità della parte avversaria o la carta ha un segnalino PC e
 - le unità sono sotto VOF Granata oppure
 - tutte le unità sono Inchiodate oppure
 - la carta ha un segnalino Fumo, Fumo WP o Gas CS ovunque su di essa.

Per gli Edifici Complessi, un'unità può muoversi da un'area Edificio sulla carta direttamente all'altra area Edificio sulla carta senza dover entrare nell'area In Strada. Questo movimento è soggetto alle restrizioni di cui sopra.

Le carte Terreno Urbano possono anche rappresentare aree di edifici separate. In questo caso, ogni area è un edificio separato e quindi per entrare e uscire è necessario transitare in una delle quattro aree stradali.

I veicoli possono muoversi solo all'interno o attraverso l'area stradale. Non possono muoversi nelle aree Edificio. Un'azione di Movimento di Veicolo può essere utilizzata per muoversi tra le strade sulla stessa carta. Risolvere il VOF sulle aree di origine e di destinazione (anche se si tratta dello stesso VOF) e il Fuoco di Reazione come di consueto.

13.2.3 Movimento all'interno della Carta

Come per i terreni normali, le unità possono effettuare tante azioni di Movimento all'interno di una Carta quanti sono i Comandi disponibili da spendere, anche quando sono Esposte. Ad esempio, un HQ potrebbe ordinare a una squadra di muoversi all'interno della carta due o tre volte (o più). Tenete inoltre presente che ogni area funziona come un segnalino Copertura per le comunicazioni Visuali-Verbal. In pratica, a causa del campo di battaglia altamente segmentato, i vostri HQ dovranno spostarsi molto per posizionare le unità. Dovrebbero tuttavia avere più Comandi del normale, poiché non devono spenderne per cercare copertura e spesso riceveranno un bonus di +1 per essere al riparo. Le unità nemiche si muoveranno anche più volte all'interno di una carta, se necessario, per raggiungere la loro destinazione (ad esempio, per raggiungere la migliore copertura su una carta). Nota che il punto 13.2.5 si applica comunque in questo caso.

13.2.4 Arretramento, Ritirata e Copertura

Quando le unità devono arretrare verso la migliore copertura disponibile, sia come parte di un HQ Nemico o un controllo Attività Nemico, sia durante la Fase di Cattura e Ritirata Reciproca, si sposteranno prima su una carta adiacente raggiungibile dalla loro

posizione attuale, poi si sposteranno all'interno di quella carta verso un'Area Edificabile, se disponibile. (Questo movimento è soggetto alle restrizioni di 13.2.2 e 13.2.5.)

13.2.5 Muoversi attraverso una PDF

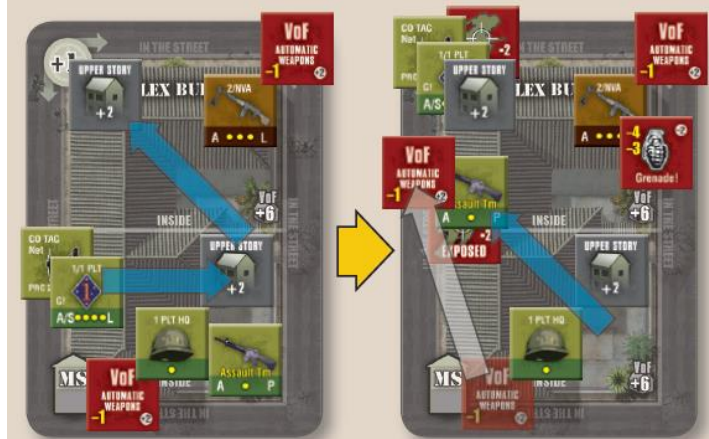
Il Combattimento Urbano presenta una LOS e aree più complesse da esplorare all'interno di una singola carta rispetto al terreno normale e, come tale, richiede restrizioni leggermente più complesse per il movimento attraverso il fuoco nemico. Oltre a non muovere le unità attraverso una PDF diagonale (5.1.2), qualsiasi unità di fanteria che si muove in un VOF (uno che non la influenzava prima del movimento) deve interrompere immediatamente il movimento (non può eseguire ulteriori azioni di Movimento all'interno di una Carta o di Movimento su una carta Adiacente in questo turno).

13.3 Edifici a Più Piani e Tetti

Se non diversamente specificato nelle istruzioni della missione, tutti i piani superiori vengono astratti in un unico piano superiore, indicato posizionando le unità su un segnalino Piano Superiore. Utilizzare i segnalini senza un valore di Copertura. Per spostarsi al piano superiore, l'unità deve prima entrare nell'edificio al primo piano e poi spostarsi al piano superiore. Negli edifici complessi, le unità possono spostarsi dal piano superiore di un'area all'altra (incluse le aree nelle carte Edificio Aggiunto - 13.7), ma possono salire o scendere solo all'interno di un'area, quindi non è possibile salire in un'area e poi scendere nell'altra. È necessario salire, poi raggiungere un piano superiore adiacente e poi scendere.

Il valore di Copertura e Occultamento delle aree del Piano Superiore è lo stesso dell'area del piano terra; tuttavia, i Piani Superiori sono vulnerabili al fuoco di mortaio, RCL e carri armati. Qualsiasi VOF H o VOF In arrivo! ha un ulteriore -1 al NCM per le unità ai piani superiori. I tetti forniscono un ulteriore vantaggio di LOS, poiché sono considerati un livello più alto del segnalino Piano Superiore. I tetti devono essere accessibili dal piano superiore tramite un'azione aggiuntiva di Movimento all'interno di una Carta. I tetti offrono meno protezione degli Edifici e il modificatore di copertura sul segnalino Tetto non è cumulativo con il modificatore di copertura dell'Edificio.

Nota di Progettazione: Molti stili architettonici hanno tetti piani e quando un "labbro" circonda il tetto è militarmente utile. Tuttavia, alcune località, come Hue, hanno uno stile architettonico che rende i tetti inutilizzabili.



Esempio: Il HQ del 1° PLT ha 4 Comandi ed è in comunicazione con 1/1 sulla Rete TAC del Comandante. Il HQ del 1° PLT ordina a 1/1 di spostarsi al piano superiore (contrassegnandolo come Esposto), quindi (usando la radio TAC del Comandante) di spostarsi nell'altra area dell'edificio (rimanendo al piano superiore) e infine di effettuare un Attacco con Granate dal piano superiore alla squadra NVA al piano terra. Il 4° Comando viene utilizzato per ordinare a un Gruppo d'Assalto di entrare nell'area dell'edificio con l'unità NVA (cosa ora possibile grazie al segnalino Attacco con Granate). Poiché si trovano nella stessa area, il VOF dell'unità NVA passa al Gruppo d'Assalto.

13.4 Complessi Residenziali

I Complessi Residenziali Murati rappresentano una sfida sia per gli attaccanti che per i difensori. Le seguenti regole si applicano in aggiunta a quelle stabilite in 13.2.

13.4.1 Entrare in un Complesso Residenziale

Le unità entrano in un Complesso Residenziale muovendosi prima dall'area "In Strada" al Cortile. Questo può essere fatto in due modi:

- Attraversando una Breccia nel muro (13.6). Una Breccia in un Complesso Residenziale non può essere attraversata direttamente da una carta adiacente. L'area "In Strada" deve essere attraversata per prima. Pertanto, sono necessari due Comandi per entrare nel Cortile.
- Scavalcando il muro. Le unità che non sono Esposte possono entrare nel Cortile dall'area "In Strada" con un solo Comando. Dall'area del cortile, le unità possono entrare nell'area di costruzione normalmente (13.2.2). Si noti che l'area di costruzione di può essere barricata, richiedendo un'ulteriore Breccia dall'area del cortile per consentire l'ingresso (13.5).

13.4.2 LOS da, verso e all'interno di un Complesso Residenziale

Fuoco dall'Esterno

La protezione dal fuoco dall'esterno e la capacità di ingaggiare unità all'interno delle mura di un Complesso Residenziale dipendono dalla sua progettazione e dalla costruzione delle mura esterne. Alcuni Complessi Residenziali hanno mura di cemento spesse, alte e resistenti ai proiettili che forniscono alle unità interne protezione da quasi tutte le forme di fuoco diretto. Altri sono meno robusti e hanno mura che possono essere penetrate. Possono essere presenti o meno feritoie o finestre per il fuoco. Le istruzioni della campagna conterranno dettagli sulla LOS, sugli effetti del fuoco diretto e sulle armi che possono essere utilizzate per sfondare le mura.

Fuoco all'Interno

Tutte le aree all'interno di un Complesso Residenziale, inclusi gli edifici annessi e i piani superiori, hanno una visuale diretta reciproca e possono verificarsi combattimenti tra le unità che occupano queste aree (13.2). Le unità che sparano nel cortile dal piano superiore di un'area di un edificio nel Complesso Residenziale o da un edificio annesso possono automaticamente effettuare un Fuoco Concentrato sul cortile nella Fase di Combattimento (i nemici lo faranno sempre se hanno abbastanza munizioni).

Nota: Un Complesso Residenziale contenente unità nemiche individuate soddisfa i prerequisiti per un tentativo di Richiesta di Fuoco da fuori mappa, anche se non c'è una visuale diretta verso le unità effettivamente al suo interno (7.16.1).

13.5 Barricate

Gli edifici possono essere barricati per impedire l'accesso dalle aree esterne. Le barricate possono essere impostate dalle istruzioni di piazzamento iniziale della missione o possono apparire come parte di pacchetti di forze nemiche. Un segnalino Barricata viene utilizzato per indicare che tutte le aree di costruzione di una carta sono inaccessibili dalle aree esterne. È necessaria una breccia per creare punti di accesso agli edifici barricati (13.6). Il movimento tra le aree interne, comprese le aree delle carte edificio collegate, non è influenzato dalle barricate.

13.6 Breccia

Le brecce vengono utilizzate per:

- Facilitare l'ingresso in un Complesso Residenziale (13.4.1). Una breccia nel muro esterno consente l'accesso all'area del Cortile da un'area di Strada. Un'ulteriore breccia può essere necessaria se l'area interna dell'edificio è barricata.
- Per consentire l'ingresso in un Edificio Barricato (13.5).
- Consentire l'ingresso in un Edificio (ma non in un Complesso Residenziale) da una carta adiacente con una singola azione senza fermarsi nell'area "In Strada" (creando un ampio ingresso per consentire alle truppe di entrare rapidamente nell'Edificio). I VOF nell'area "In Strada" possono essere ignorati.

Un'area esterna contrassegnata da un segnalino Breccia consente l'accesso dall'area contrassegnata a qualsiasi area interna di una carta edificio normale, all'area Cortile di una carta Complesso Residenziale o all'area edificio di un Complesso Residenziale dall'area del Cortile. Barricate e muri del Complesso Residenziale continuano a limitare l'accesso da altre aree esterne.

13.6.1 Causare una Breccia con Cariche di Demolizione

Le cariche di Demolizione possono essere utilizzate dalle unità con Capacità Demo per causare una Breccia. Si applicano le seguenti regole:

- Le Cariche di Demolizione devono essere Piazzate (4.2.4f) o Lanciate (4.2.4e) in una delle aree esterne (In Strada, cortile, ecc.) dell'Edificio bersaglio (come da 7.13).
- Posizionare un segnalino Breccia non appena le cariche di Demolizione sono state piazzate o lanciate con successo per indicare che ora è possibile accedere all'edificio attraverso quest'area.
- Tutte le unità nemiche in un'area (determinata casualmente) di un Edificio sfondato con successo sono considerate COLPITE. Pescare immediatamente una carta per ogni unità per determinare l'effetto del COLPO.
- Quando si sfonda il muro esterno di un Complesso, solo le unità nemiche nell'area del cortile vengono COLPITE da un'azione di demolizione riuscita.

13.6.2 Causare una Breccia con altre Armi

Per creare una breccia in edifici e Complessi Residenziali barricati si possono usare diverse armi, come lanciarazzi e cannoni da carro armato pesante. Poiché questo dipende dalla robustezza della costruzione e dalle armi disponibili, ogni campagna di Combattimento Urbano fornirà istruzioni specifiche su quali armi possono essere utilizzate.



Esempio: 1/Aslt crea una breccia nell'edificio barricato più avanti. Questo permetterà a 1/Aslt e alla squadra 1/1 di entrare nell'edificio con una singola azione Movimento a Carta Adiacente ciascuno. Entrambe le aree possono essere raggiunte, poiché le aree centrali dell'edificio sono un'astrazione di molte stanze e corridoi; non rappresentano posizioni geografiche esatte. A meno che non venga aperta un'altra breccia, il Gruppo d'Assalto nell'edificio complesso in basso a destra dovrà usare 3 comandi per entrare nell'edificio: 1 azione Movimento a Carta Adiacente, 1 azione Movimento all'Interno di una Carta per spostarsi verso la strada con la breccia prima di usare un comando finale per entrare nell'edificio.

13.7 Aggiungere Edifici

Edifici particolarmente grandi o complessi possono estendersi su due o più carte posizionando un segnalino Aggiunto tra due carte. Questo può formare un'intersezione a T poiché non c'è un'area Stradale sui lati attaccati. Le unità all'interno di tali edifici possono usare un'azione Movimento in Carta Adiacente per muoversi tra le carte attaccate senza essere contrassegnate come Esposte e senza uscire dall'Edificio ed entrare nell'area In Strada. Gli occupanti delle carte Edificio attaccate hanno LOS su entrambi i lati della strada perpendicolari ai lati attaccati. Tutte le aree Edificio e gli edifici attaccati hanno LOS tra loro.

Quando si spara a un'intersezione a T, è possibile scegliere quale carta colpire. Un ordine di Spostamento del Fuoco successivo può spostare il VOF sull'altro edificio. Le carte composte da più carte possono essere accessibili solo attraverso il cortile, come da 13.4. Un'azione Movimento in Carta Adiacente può spostare un'unità tra le due aree In Strada degli edifici attaccati. Si noti tuttavia che si applicano i principi di 5.1.2 e 13.2.5 e che le unità non possono muoversi attraverso una PDF diagonale.



Esempio 1 di Edifici Aggiunti: La squadra 2/3 sta sparando lungo la strada. Normalmente non ci sarebbe alcuna LOS da o verso le aree degli edifici occupate dall'NVA da questa posizione; tuttavia, il segnalino Aggiunto indica che le 2 carte alla fine della strada sono in realtà un unico grande edificio, che si trova direttamente di fronte a 2/3. La squadra Apre il Fuoco e sceglie su quale carta posizionare il VOF Armi Leggere. Allo stesso modo, poiché la LOS è reciproca, le unità NVA in entrambe le carte edificio rispondono al fuoco lungo la strada e una VOF Armi Automatiche viene posizionata sulla carta di 2/3.



Esempio 2 di Edifici Aggiunti: La PDF di 3/NVA impedisce a 1/1/MG di avanzare.

13.8 Combattimento Urbano

Due caratteristiche delle carte terreno di Combattimento Urbano devono essere prese in considerazione quando si combatte: la LOS limitata, e le Aree Interne, che consentono alle unità di entrambi gli schieramenti di occupare la stessa area (a differenza dei segnalini di copertura nei terreni rurali).

13.8.1 Combattimento a Distanza Ravvicinata in Terreno Urbano

Il combattimento a Distanza Ravvicinata si verifica non appena unità Avvistate di fazioni opposte occupano la stessa carta e hanno una LOS reciproca. Il VOF viene piazzato come segue:

- 1) Se unità di entrambe le fazioni occupano un'area (Edificio o In Strada), esercitano il loro VOF l'una sull'altra. Il loro fuoco è limitato solo a quell'area.
- 2) Se unità di una fazione occupano un'area e unità avversarie si trovano in qualsiasi altra area in LOS sulla carta, esercitano il loro VOF su tutte le aree in LOS (13.8.2).
- 3) I tentativi di Fuoco Concentrato e Attacco con Granate contro unità avversarie nella stessa area influenzano tutte le unità avversarie. I tentativi di Fuoco Concentrato e Attacco con Granate su altre aree (anche da altre carte), pongono il loro VOF su tutte le unità nell'area. I Colpi Critici ignorano il valore di copertura dell'area e vengono risolti con un valore di Copertura e Occultamento di +0.
- 4) I modificatori Granata Mancata e Demolizione Mancata influenzano un'intera carta secondo le regole standard, indipendentemente dalla posizione e dalla LOS. Il Fuoco Incrociato influenza tutte le aree interessate da due o più PDF esterni alla carta provenienti da direzioni diverse.
- 5) Come per i normali segnalini Copertura, le unità nelle aree di costruzione subiscono una penalità di -1 NCM per ogni livello di forza oltre i tre in un'area (5.3). Questa limitazione di raggruppamento è per parte.



Esempio 1 di Combattimento a Distanza Ravvicinata: Nella situazione A sopra, 1/NVA e 2/1 si trovano nella stessa area di edifici, esercitano il VOF con Armi Automatiche l'uno sull'altro e su nessun'altra area della carta. Allo stesso modo, 2/3MG e 7/NVA esercitano i rispettivi VOF l'uno sull'altro (Armi Automatiche e Armi Leggere) e su nessun'altra area della carta. Il Gruppo con feriti nell'area Stradale esterna non è interessato. Nella situazione B, nessuna unità US condivide l'area di edifici con 1/NVA, quindi il suo VOF viene esercitato su tutte le aree della carta nella sua LOS. 2/3MG, 7/NVA e il Gruppo con Feriti esterno sono posti sotto il VOF con Armi Automatiche di 1/NVA. 2/3MG e 7/NVA continuano a sparare solo all'interno della propria area, quindi 1/NVA non è interessata.

Esempio 2 di Combattimento a Distanza Ravvicinata: Una squadra US e due squadre NVA occupano un'area di edifici di una carta Combattimento Urbano con un valore di Copertura e Occultamento di +6. L'unità US effettua con successo un Attacco con Granate (-4). Ciascuna squadra nemica viene attaccata con un NCM di -1 (+6 Copertura e Occultamento, -4 Granata, -3 Penalità di Raggruppamento).

13.8.2 Linea di Vista Urbana (LOS)

La LOS è fortemente influenzata dallo stile architettonico. Questo indica se i tetti sono disponibili per l'uso, quanto sono alti i piani superiori, la varietà di tipologie di edifici e la presenza di Edifici Residenziali. A causa di questo fattore di localizzazione, la LOS Urbana è specifica per ogni campagna. Ogni campagna di Combattimento Urbano articolerà i dettagli della LOS per la sua specifica ambientazione. I diagrammi nella pagina successiva indicano la LOS per una campagna di Combattimento Urbano a griglia di base come Hue durante la guerra del Vietnam. A causa della LOS più limitata nel combattimento urbano, è abbastanza comune avere più PDF originati da una carta come nell'esempio seguente (vedi anche 6.3.5).

13.8.3 Risoluzione dei Contatti Potenziali

La "direzione" del contatto in Combattimento Urbano dipende dalla posizione dell'unità che lo attiva sulla carta. Se più unità sono presenti su una carta che attiva un contatto PC, selezionate un'unità a caso e risolvete il contatto utilizzando la posizione di quell'unità per determinare la direzione. Se una parte di un gruppo non è in grado di colpire l'unità che lo ha attivato, selezionate un'altra unità sulla stessa carta per "attivare" quella parte del gruppo. La direzione di posizionamento per i gruppi attivati dalle unità nelle Aree Edificabili è semplice, poiché di solito hanno una LOS sulle carte circostanti, come un terreno normale. Fate riferimento ai diagrammi seguenti per i posizionamenti attivati dalle unità nelle aree Stradali. La LOS nel Combattimento Urbano può variare da campagna a campagna, quindi consultate il Libro delle Missioni per i dettagli.



Esempio di LOS: Nella campagna di Hue, l'area centrale dell'Edificio blocca la LOS con l'area opposta, quella Stradale. Le unità US in un edificio stanno combattendo con una squadra NVA in un campo di Canna da Zucchero a sinistra, mentre subiscono anche il fuoco di una squadra MG negli edifici distaccati leggeri a destra. Mezza squadra entra nell'area stradale sul lato destro. Senza LOS con il campo di canna da zucchero, Mezza squadra può aprire il fuoco sulla mitragliatrice leggera a destra, quindi viene piazzata una seconda PDF.

- Il campo di canna da zucchero è sotto il fuoco di Mezza squadra, Mezza squadra/MG e Mezza squadra/Aslt: viene piazzata un VOF con armi automatiche.
- Gli edifici distaccati leggeri sono sotto il fuoco di Mezza squadra/MG: viene piazzata un VOF Armi Leggere.
- Mezza squadra/MG e Mezza squadra/MG sono sotto il fuoco di una squadra NVA a sinistra e di una squadra MG a destra: viene piazzata un VOF Armi Automatiche, inoltre subiranno una penalità per il fuoco incrociato.
- Non c'è LOS dalla squadra MG NVA al 1/Aslt: viene posizionata il VOF Armi Leggere della squadra NVA e non verrà applicata alcuna penalità per il fuoco incrociato.
- Non c'è LOS dalla squadra NVA alla 1/2 squadra: verrà applicato il VOF per Armi Automatiche, ma non verrà applicata la penalità per il Fuoco Incrociato.

Esempio di LOS in Combattimento Urbano

LOS dall'Area di Edifici:



LOS alle Aree In Strada:

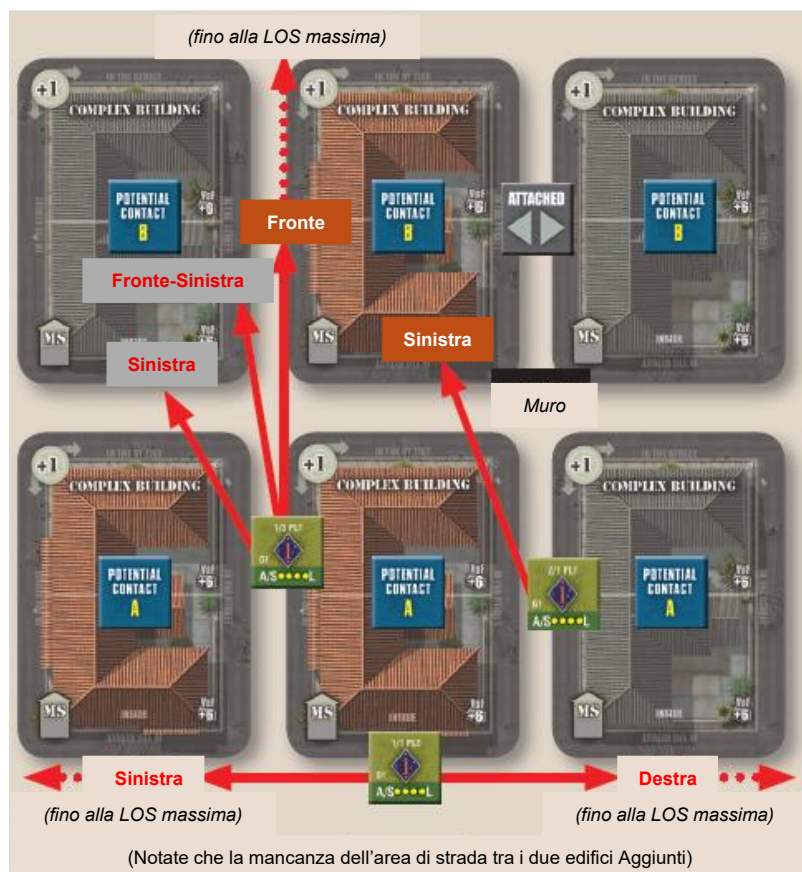


Le Aree Edificate sono astratte e non rappresentano una rappresentazione geografica letterale; pertanto, entrambe le Aree Edificate di una carta hanno la stessa LOS.

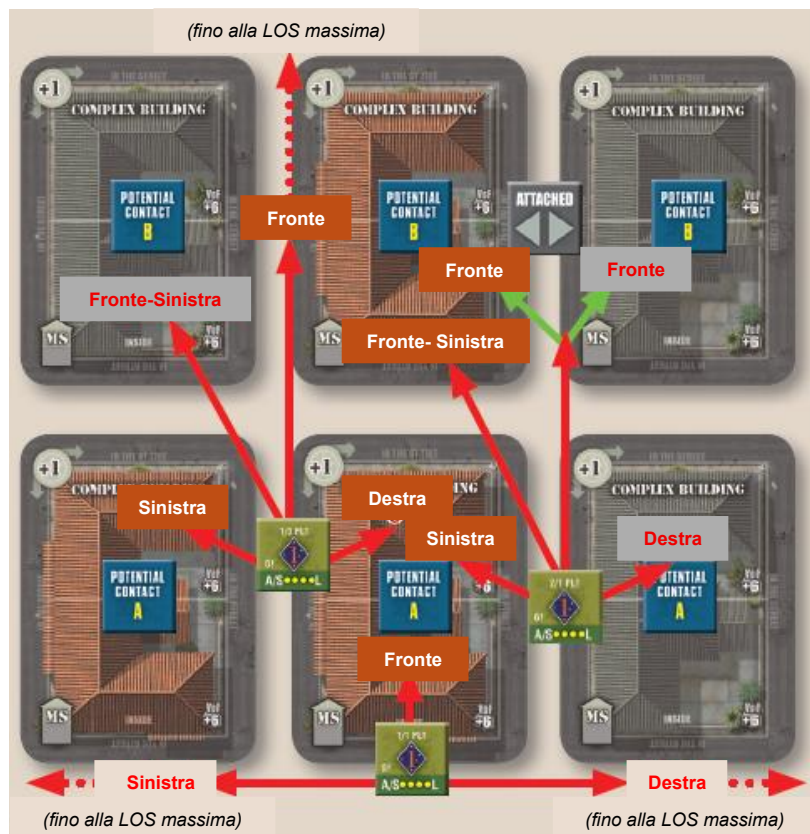
- ✓ LOS
- ✗ No LOS

Piazzamento del Contatto Potenziale

I Pacchetti che devono essere posti In Strada:



Pacchetti regolari:



13.9 Bombe a Mano & Dispositivi Pirotecnici in Terreno Urbano

Le gittate fisiche più brevi e la divisione delle strade tra le carte Terreno Urbano rendono l'uso di Bombe a Mano e Pirotecnici lanciati a mano leggermente diverso dalle regole standard. Queste regole non si applicano ai tentativi di Attacco con Granate basati su razzi, mortai, fucili senza rinculo o granate da fucile.

13.9.1 Eseguire Attacchi con Bombe a Mano e Dispiegare Pirotecnici in Strada

Le unità in Strada possono schierare pirotecnici o tentare Attacchi con Bombe a Mano contro aree adiacenti in Strada, cortili, aree di edifici al piano terra o tetti di edifici a un piano, come dettagliato nella Tabella dei Bersagli Ammessi per Granate o Pirotecnici qui sotto. Ad esempio, un'unità che desidera attraversare la strada può schierare una granata fumogena sull'altro lato della strada e poi muoversi.

13.9.2 Attacchi con Bombe a Mano e Utilizzo di Pirotecnici all'interno degli Edifici

Le unità all'interno degli edifici possono utilizzare pirotecnici o tentare Attacchi con Bombe a Mano contro aree In Strada, cortili o altre aree di edifici sullo stesso livello, comprese le aree interne degli edifici Aggiunti.

Negli edifici con piani superiori o aree sui tetti, le unità possono anche effettuare Attacchi con Bombe a Mano o utilizzare pirotecnici per salire o scendere di un livello nella stessa area. Le unità sui tetti possono effettuare tentativi di Attacchi con Bombe a Mano o utilizzare pirotecnici nelle aree di strada adiacenti.

13.9.3 Effetti dei Dispositivi Pirotecnici e LOS

Fumo, WP e Gas CS (di seguito "Fumo") influenzano solo l'area in cui vengono schierati su una carta Terreno Urbano. Si applicano le seguenti regole:

- La LOS può essere tracciata all'interno, ma non all'esterno, di qualsiasi area "In Strada" o area di edifici contenente Fumo.
- La LOS non può essere tracciata attraverso aree "In Strada" contenenti fumo verso o da aree di edifici sulla stessa carta della strada piena di fumo. La LOS in diagonale rispetto alle carte adiacenti dalle aree di edifici è bloccata dal fumo in una qualsiasi delle aree "In Strada" che il fuoco deve attraversare.
- La LOS dalle aree di edifici che non contengono Fumo non è influenzata in alcun modo dal Fumo presente in altre aree di edifici sulla stessa carta (le aree raffigurate sulla carta non sono rappresentazioni geografiche letterali).
- Il fumo nelle aree di strada si solleva per bloccare tutti i livelli di elevazione, allo stesso modo del terreno rurale. Il fumo nelle aree di edifici rimane in un'area e non influenza le altre elevazioni.



Esempio: Il fumo nell'area dell'edificio blocca tutta la visuale per la mitragliatrice pesante calibro .50 dell'NVA. Il fumo nella strada blocca la visuale tra l'edificio occupato dall'NVA e i due edifici occupati dagli US a tutti i livelli. La visuale del 5/NVA non è bloccata mentre spara alla squadra 1/3 US nell'edificio adiacente. Le unità dell'NVA che si avventurano nelle strade piene di fumo saranno colpite come di consueto (5.4).

Tabella dei Bersagli Consentiti per le Bombe a Mano/Granate e Dispositivi Pirotecnici

Locazione del Lanciatore	Locazione del Bersaglio						
	In Strada	Adiacente a In Strada	Piano Terra	Tetto di Edificio Singolo	Piano Alto	Tetto di Edificio a più piani	Cortile
In Strada	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI
Piano Terra	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI
Tetto di Edificio Singolo	SI	SI	SI	SI	-	-	SI
Piano Alto	SI	NO	SI	-	SI	SI	SI
Tetto di Edificio a più piani	SI	SI	NO	-	SI	SI	SI
Cortile	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI

Notate che gli Attacchi con Bombe a Mano richiedono comunque la LOS ad un'unità nemica Avvistata per poter essere effettuati.

GERARCHIE DI VERIFICA DELL'ATTIVITA' NEMICA (8.6.2)

Su ciascuna carta, verificate le unità LAT/Inchiodate prima e poi le unità in Buon Ordine, ed infine i Comandanti. 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 "Con Comandante" se l'unità è nella stessa carta ed in comunicazione Visuale-Verbale con un comandante nemico in Buon Ordine. Altrimenti, usate la colonna "No Comandante".

In ogni tabella di Gerarchia, iniziate dall'alto e procedete verso il basso. Usate il primo caso che si applica. Fate riferimento alla casella sottostante per le istruzioni dettagliate di alcune Azioni. Se non si applica alcun caso il risultato è "No Azione".

Modificate tutte le pesche di carte per tentativo secondo il livello di esperienza del nemico e +1 carta per qualsiasi tentativo effettuato se è presente un Comandante (8.9). Vedere 8.6 per i dettagli del Comportamento Generale Nemico. Le unità che hanno effettuato azioni o che sono state poste sulla mappa nel Segmento di Eventi HQ Superiore Nemico non effettuano altre azioni per il turno.

Legenda e Spiegazione di alcune Azioni

Nessuna Azione	L'unità non effettua alcuna azione aggiuntiva in questo turno (non cessa il fuoco)
Sotto il Fuoco	Significa che un'unità correntemente sotto un VOF attivo (non include mine non attivate o missioni di Fuoco In Attesa)
Auto	Nessuna pesca necessaria; effettuate automaticamente l'azione.
Spostare la PDF in direzione del fuoco in arrivo	Spostate il Fuoco se possibile per porre il VOF contro unità avversarie. Scegliete a caso se sono disponibili più opzioni.
Attacco con Granate (Concentrare il Fuoco)	L'unità Tenta di Fare un Attacco con Granate se possibile (lasciando la copertura). Se non è possibile, fate effettuare il Tentativo di Fuoco Concentrato.
Muovere in o Cercare Riparo	Muovere nella copertura migliore disponibile <i>sulla carta corrente dell'unità</i> . Se non è disponibile alcuna copertura, Tentate di Cercare Copertura.
Non sotto il fuoco ma ha un bersaglio valido lungo la PDF	Si applica anche alle unità di valore G! su una carta senza PDF, ma con un bersaglio in LOS.

GERARCHIA ATTIVITA' DIFENSIVA NEMICA

R# per Tattica Difensiva			
Ritardare	Speditiva	Preparata	Azione
Sulla stessa carta di una unità US e non sotto copertura			
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 (8.6.3)
5/5	4/4	3/3	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Sulla stessa carta di una unità avversaria e sotto copertura			
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
Unità con VOF A →, G! o H con segnalino Senza Munizioni			
NA	1/3	1/2	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	2/2	Arretrare (8.6.3)
Non sotto fuoco e nessuna Visuale ad unità nemica			
Auto	Auto	Auto	Rimuovere l'unità; porre un Segnalino (8.6.2).
Non sotto fuoco ma ha aperto il fuoco (ha posto PDF)			
1-2/3	1/2	NA	Nessuna Azione
3/3	2/2	Auto	Attacco con Granate (o Concentrare il Fuoco)
Sotto fuoco ma non sotto copertura			
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 (8.6.3)
5/5	5/5	3/3	Attacco con Granate (o Concentrare il Fuoco)
Sotto fuoco da una direzione diversa della sua PDF			
1/5	1/5	1/4	Nessuna Azione
2/5	2/5	2/4	Attacco con Granate (o Concentrare il Fuoco)
3/5	3-4/5	3-4/4	Spostare la PDF nella Direzione del Fuoco in Arrivo
4-5/5	5/5	NA	Arretrare
Unità con VOF A →, o H che ha aperto il fuoco (ha posto PDF)			
1/2	1/3	NA	Nessuna Azione
2/2	2-3/3	Auto	Tentare di Concentrare il Fuoco
Scambiare il Fuoco ed NCM della VOF dell'unità è migliore (inferiore) rispetto al migliore di unità avversaria			
1-2/3	1/2	1/3	Nessuna Azione
3/3	2/2	2-3/3	Attacco con Granate (o Concentrare il Fuoco)
Scambiare il Fuoco e VOF dell'unità è pari o peggiore (superiore) rispetto al migliore di unità avversaria			
1/3	1-2/5	1/2	Nessuna Azione
2/3	3-4/5	2/2	Attacco con Granate (o Concentrare il Fuoco)
3/3	5/5	NA	Arretrare (8.6.3)

Nota: Alcune unità nemiche, come i Cecchini e gli Osservatori, agiscono secondo le proprie priorità e non usano questa tabella. Comunque, useranno la tabella LAT/Inchiodato quando diventano Inchiodati o ridotti a Gruppo di Fuoco.

Nota 2: A meno che non sia indicato diversamente nelle istruzioni della missione, tutte le unità con capacità AT si Attivano per il combattimento AT ogni turno.

Legenda e Spiegazione di alcune Azioni	
NA (non applicabile)	Non applicabile. Passate alla sezione seguente.
Auto	Nessuna pesca necessaria; effettuate automaticamente l'azione.
Avanzare Dritto Avanti	Muovete l'unità di una carta verso il LMR o Area di Raduno del giocatore (o punto di entrata alla mappa come una LZ). Se pescata sulla riga 1; Tattica Sfondamento: Muovere fuori mappa. Tattica Assalto: muovere verso le unità del giocatore.
Ricostruire la Squadra	Tentate di Ricostruire. Usate tutti i Gruppi di Fuoco/Assalto presenti (sino ai livelli di forza massimi della squadra). Prendete a caso dalle squadre disponibili entro il potere di fuoco dei gruppi usati (6.5.2).
Recupero	Se l'unità è Inchiodata, Tentate di rimuovere il segnalino Inchiodato. Altrimenti Tentate di Convertire al LAT successivo più elevato (Gruppo Paralizzato – con Feriti – di Fuoco). (Successo automatico se non sotto un VOF).
Sotto il Fuoco	Significa che un'unità correntemente sotto un VOF attivo (non include mine non attivate o missioni di Fuoco In Attesa)
Attacco con Granate (Concentrare il Fuoco)	L'unità Tenta di Fare un Attacco con Granate se possibile (lasciando la copertura). Se non è possibile, fate effettuare il Tentativo di Fuoco Concentrato.
Muovere in o Cercare Riparo	Muovere nella copertura migliore disponibile <i>sulla carta corrente dell'unità</i> . Se non è disponibile alcuna copertura, Tentate di Cercare Copertura.
Unità con VOF A →, G! o H con bersaglio valido lungo la PDF	Si applica anche alle unità di valore G! su una carta senza PDF, ma con un bersaglio in LOS.

GERARCHIA ATTIVITA' OFFENSIVA NEMICA		
R# per Tattica Offensiva		
Assalto	Sfondamento	Azione
Inchiodato non sotto copertura su carta occupata dal nemico		
1/5	1/6	Nessuna Azione
2-3/5	NA	Muovere in o Cercare di Trovare Riparo
4/5	2/6	Arretrare (8.6.3)
NA	3-4/6	Avanzare Dritto Avanti
5/5	5-6/6	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Sulla stessa carta di una unità nemica e sotto copertura		
1/5	1/6	Nessuna Azione
2/5	2/6	Arretrare (8.6.3)
NA	3-4/6	Avanzare Dritto Avanti
3-5/5	5-6/6	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Unità con VOF A →, G! o H con segnalino Senza Munizioni		
1-2/3	1/2	Nessuna Azione
3/3	NA	Arretrare (8.6.3)
NA	2/2	Avanzare Dritto Avanti
Unità con VOF A →, G! o H con bersaglio valido lungo la PDF		
NA	1/4	Nessuna Azione
Auto	2-3/4	Attacco con Granate (o Concentrare il Fuoco)
NA	4/4	Avanzare Dritto Avanti
Tutte le altre situazioni		
1/4	NA	Nessuna Azione
2-3/4	1/3	Infiltrarsi Verso l'Unità avversaria 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
Inchiodato, sulla stessa carta di un'unità avversaria e non sotto copertura		
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 (8.6.3)
Inchiodato, sulla stessa carta di un'unità avversaria e sotto copertura		
1/3	1-2/5	Nessuna Azione
2-3/3	3/5	Recupero
NA	4-5/5	Arretrare (8.6.3)
Inchiodato non sotto copertura		
1/3	1-2/5	Nessuna Azione
2/3	3/5	Tentare di Trovare Riparo
3/3	4/5	Recupero
NA	5/5	Arretrare (8.6.3)
Inchiodato sotto copertura		
NA	1-2/4	Nessuna Azione
Auto	3/4	Recupero
NA	4/4	Arretrare (8.6.3)

2 o 3 Gruppi di Assalto non in carta con unità avversaria		
Auto	NA	Tentare di Ricostruire la Squadra
Gruppo di Assalto su carta occupata da unità avversaria		
NA	1/2	Nessuna Azione
Auto	2/2	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Gruppo di Assalto non su carta occupata da unità avversaria		
1/3	1/2	Nessuna Azione
2-3/3	2/2	Infiltrarsi Verso l'Unità US più Vicina
Gruppo di Fuoco sotto Copertura su carta occupata da unità avversaria		
1/3	1-2/5	Nessuna Azione
2/3	3/5	Tentare di Fare un Attacco con Granate
3/3	4-5/5	Arretrare (8.6.3)
Comandante sul lato Gruppo di Fuoco		
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Recupero
Osservatore, Cecchino o Gruppo Armi sul lato Gruppo di Fuoco		
NA	1/2	Nessuna Azione
Auto	2/2	Recupero
Gruppo con Feriti nella stessa area (copertura/furi copertura) di una Perdita		
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Arretrare con la Perdita (8.6.3)
Gruppo con feriti con Perdita in LOS		
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Muovere verso la Perdita più vicina
Gruppo con Feriti senza Perdite in Visuale		
1/2	1-2/3	Nessuna Azione
2/2	3/3	Recupero
Gruppo Paralizzato non su carta occupata da unità avversaria		
1/2	Auto	Nessuna Azione
2/2	NA	Recupero
<i>* Non è necessaria una carta "amica occupata" perché i LAT Nemici muovano</i>		
Nota: Alcune unità nemiche, come i Cecchini e gli Osservatori, agiscono secondo le proprie priorità e non usano questa tabella. Comunque, useranno la tabella LAT/Inchiodato quando diventano Inchiodati o ridotti a Gruppo di Fuoco.		

LE CARTE AZIONE

Il mazzo delle carte Azione è di facile lettura per la presenza prevalente di numeri e simboli. Traduciamo qui le parti di comprensione più difficile.



Parte Alta:

- COVER = Copertura
- CONTACT = Contatto
- RALLY = Recupero
-

Parte Bassa: Ha sempre la tabella degli EFFETTI DEL COLPO (per esperienza Vet = Veterano, Line = Linea, Green = Inesperto)

Parte Sinistra:

- MISS = Mancato
- HIT = Colpo
- PIN = Inchiodato

Scritta (1 sola carta)

- RESHUFFLE ACTION DECK = Rimescolare il mazzo Azione

LE CARTE TERRENO

Anche il mazzo delle carte Terreno è di facile lettura per la presenza prevalente di numeri e simboli. Traduciamo qui le parti di comprensione più difficile.



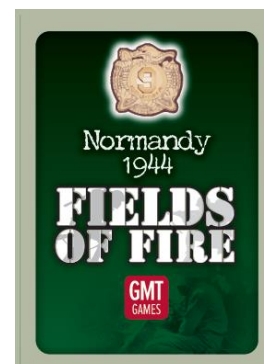
NO Movimento dei Carri



Movimento LENTO dei Carri

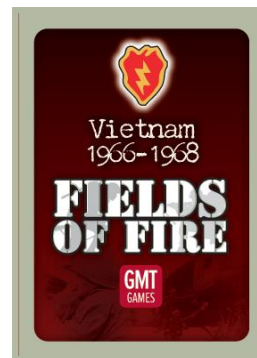
TERRENO - NORMANDIA

HILL = Collina
 MARSH = Palude
 ORCHARD/GROVE = Frutteto/Boschetto
 WOODS = Boschi
 HEDGEROW/BOCAGE = Siepi/Bocage
 VILLAGE = Paese
 OPEN FIELDS = Campo Aperto
 GULLY/DRAW = Canalone/Gola
 FARM = Fattoria
 CHURCH = Chiesa
 CEMETERY = Cimitero



TERRENO - VIETNAM

HILL = Collina
RUBBER PLANTATION = Piantagione Albero della Gomma
ELEPHANT GRASS = Erba Elefante
RICE PADDY = Risaia
JUNGLE = Giungla
BRUSH = Sottobosco/Cespugli
BAMBOO = Bambù
OPEN = Aperto
VILLAGE = Villaggio
GULLY/CANAL = Canale
MANGROVE SWAMP = Palude di Mangrovia



TERRENO – FIUME NAKTONG

HILL = Collina
VILLAGE = Villaggio
RICE PADDY = Risaia
BRUSH = Sottobosco
OPEN = Aperto
ROCKY = Roccioso
GULLY/DRAW = Canalone/Gola
EMBANKMENT = Argine
CEMETERY = Cimitero



SIMBOLI DEI TENTATIVI DI AZIONE

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 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 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 una 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 infila 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 somma 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.

NOTE SULLA COSTRUZIONE DELLA MAPPA

1. L'elevazione relativa di ciascuna carta sulla mappa è predeterminata. Le carte inutilizzate possono essere usate per creare un mazzo di carte a faccia in giù ad indicare l'elevazione relativa.
2. I costoni rappresentati sono molto ripidi, ed il combattimento si ebbe lungo le linee di cresta e nell'area immediatamente circostante su entrambi i lati. Il movimento in su sui lati era praticamente impossibile.
3. Le carte di Collina funzionano anche come Terreno Aperto ed hanno un Potenziale di Copertura di 1 con 2 pesche per trovare riparo.
4. La Colonna 2 (quella centrale) è la linea di cresta. Le Colonne 1 e 3 sono i lati dei fianchi di collina in basso (eccetto nella missione 5).
5. Lungo la linea di cresta l'unico terreno possibile è Aperto, Roccioso o Cespugli.
6. Sui pendii, l'unico terreno possibile è Aperto, Roccioso, Cespugli o Canalone/Corso d'Acqua.

NOTE SULLA COSTRUZIONE DELLA MAPPA per le Missioni 1-3, 5-7

Fase 1: Rimuovere tutte le carte di Villaggio, Cimitero, Avvallamento e Risaia dal mazzo (20 carte).

Fase 2: Mettete da parte le carte Canalone/Corso d'Acqua. (6 carte).

Fase 3: Mescolate le carte Aperto, Roccioso, Cespugli e Collina e costruite la cima del Costone – colonna 2.

Fase 4: Aggiungete le carte Canalone/Corso d'Acqua e rimiscolate per creare le colonne 1 e 3.

NOTE SULLA COSTRUZIONE DELLA MAPPA per la Missione 5 Cinghiale

Fase 1: Rimuovere tutte le carte di Villaggio, Cimitero, Avvallamento e Risaia dal mazzo (20 carte).

Fase 2: Mescolate e costruite la mappa con le Colline considerate come Aperto.

DIAGRAMMI DELLE MAPPE

Elevazioni Relative della Mappa

La Linea di Cresta divide le due colonne

B	A	B
B	A	B
B	A	B
C	C	C

Linea di Cresta Verso l'Alto

B	A	B
B	A	B
B	A	B
C	C	C

Lungo la Linea di Cresta

B	A	B
A	A	A
B	A	B
C	C	C

La Gobba

A	A	A
B	A	B
B	A	B
C	C	C

La Sella

A	A	A
B	A	B
B	A	B
C	C	C

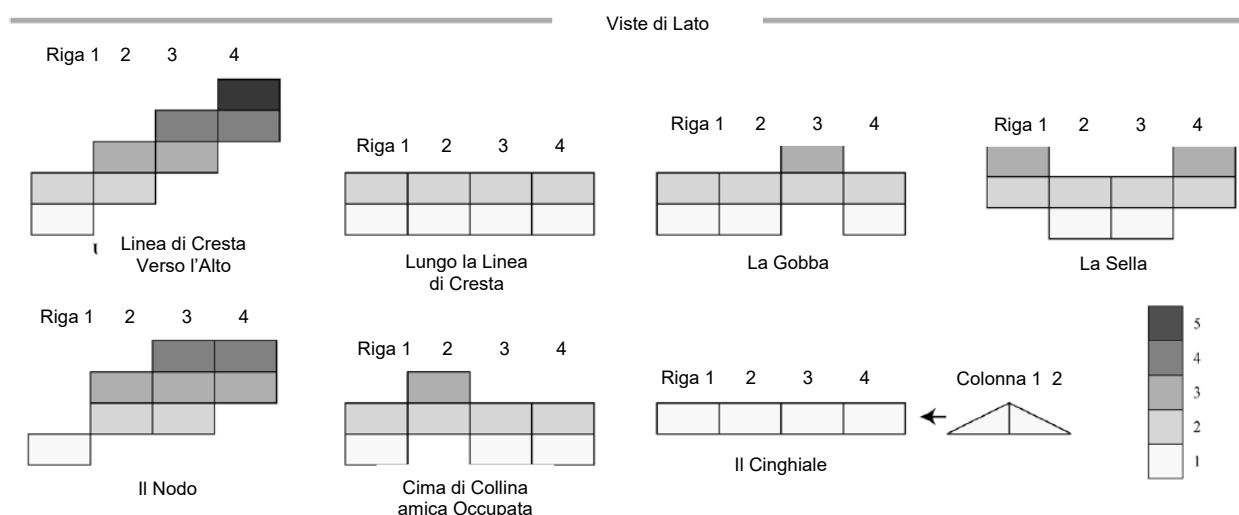
Il Nodo

MLR		MLR

Cima di Collina amica Occupata

A	A
A	A
B	B
C	C

Il Cinghiale



COMBATTIMENTO DI FANTERIA

Pescate una Carta Azione per ogni unità su una carta con segnalino VOF e confrontate il Modificatore di Combattimento Netto (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).

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 Inchiodati	+2	Supera il normale VOF
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

ALTRO

Usate tutti quelli che si applicano

Condizione	Modificatore	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

ERRATA: Vedere 9.6. Il VOF del Cecchino NON è cumulativo con altro VOF, ma è speciale. Leggere con cura 6.3.2.

VISIBILITA'

Usate tutti quelli che si applicano; non ridurre mai a meno di +0

Condizione	Modificatore	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 Livellivo*	Varia	Annulla il Modificatore Corrente
Visori Termici	Varia	Annulla il Modificatore Corrente, Fumo, Pioggia/Neve e Nebbia

* Per successive espansioni sulla guerra moderna

STATO DELL'UNITÀ 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 Terreno	varia	Si applica solo al VOF In Arrivo!
Segnalino Esposto	-2	

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.			

TABELLA DELLE LIMITAZIONI LAT						
Tipo di LAT	VOF	Azioni Consentite			Livello di Esperienza	Restrizioni
		Movimento	Recupero	Combattimento		
Inchiodato	Ridotto a Tutti Inchiodati	Tentativo di Cercare Copertura Muovere in una Carta Adiacente, ma solo se essa è Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF	Tentativo di Rimuovere un segnalino Inchiodato	Nessuna	Come se non Inchiodato	Supera le altre restrizioni LAT. Applicare +1 NCM come per la pedina.
Gruppo di Assalto	Indicato sull'unità	Tutte le azioni eccetto azioni di PLT	Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco. Squadra supplementare Tentativo di Ricostituire la Squadra.	Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT	Linea	Limitato a Raggio Ravvicinato
Gruppo di Fuoco	Indicato sull'unità	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. Tutte le altre azioni	Tentativo di Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco. Squadra supplementare. Tentativo di Ricostituire la Squadra.	Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT & avvistamento	Inesperto	Limitato a Raggio Ravvicinato

Gruppo Inutile	Nessuno	eccetto azioni di PLT 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. Tutte le azioni eccetto azioni di PLT.	Tentativo di Convertire un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco.	Nessuno	Inesperto	Soggetto a cattura per 3.5
Gruppo Paralizzato	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
Armi Leggere		No	Si	No	Si	Si	S o A/S	A/S usa A solo Ravvicinata
MG	bipiede	Si	Si	No	Si	Si	A	-
MG	Treppiede	Si	No	Si	Si	Si; +1 pesca	A →	Può effettuare una Azione FPL/FPF. Non spara se Esposto
Mortaio		Si	No	No	No	Si	G! o H	Raggio minimo è Ravvicinato. Non spara da Bosco o Giungla +3
Lanciarazzi o RCL	Leg	Si	Si	No	No	No	G!	Può usare il PF solo in ruolo anticarro.
	Pes	Si	No	No	No	Si	H	Non può sparare se Esposto
Bomba a Mano o a Frammentazione		No	Si	No	Si	No	G!	Raggio max Ravvicinata
Lanciagranate 40mm		No	No	No	Si	No	G!	
Granata da Fucile o qualsiasi Lanciagranate		Si	Si	No	No	No	G!	Raggio max Ravvicinato
AFV o Carro Armato		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								

AMMONTARE 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

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

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
P – Bruciapelo (stessa carta)
C – Raggio Ravvicinato (carta adiacente)
L – Lungo Raggio (seconda carta)
V – Raggio Molto Lungo (terza carta)

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:	
Inchiodato	-1
Inesperto	-1
Veterano	+1
Sotto Copertura	+1
Se la Carta dell'HQ o Staff ha:	
VOF di S	-1
VOF di A	-2
VOF di H, G!, S! o In Arrivo	-3
Condizioni generali:	
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 PC	Numero di Carte Pescate per Verificare il Contatto			
	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.

TABELLA DI PROBABILITA' DI COPERTURA URBANA			
	Campagna		
R#	Seconda Guerra	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	
<i>La pesca base è di 2 Carte Azione, quella minima di 1</i>	
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

ERRATA PER LE PEDINE

Retro del Foglio di Pedine 1

Alcuni dei segnalini vof *Tutti Inchiodati* non hanno il modificatore cerchiato +2 AT.

Fronte del Foglio di Pedine 3

I Gruppi Mortai 2/60mm, 3/60mm e 4/60mm dovrebbero avere valori di G!
Un'unità Panzerfaust ha raggio C. Dovrebbe essere P, come tutte le altre.

Retro del Foglio di Pedine 3

I Gruppi di Fuoco 1/Wpns e 2/Wpns dovrebbero avere valori di A-C
La Squadra tedesca 3/3° ha "Gruppo di Fuoco" sul lato ridotto. Non dovrebbe averlo.

Fronte del Foglio di Pedine 5

Le pedine di RPG/B40 con valori G! C sono segnalini di munizioni (come quelli di Panzerfaust), e non avrebbero avere un pallino di livello di forza. Le pedine RPG/B40 con valori di S-L sono gruppi che entreranno in gioco con il segnalino di munizioni associati.

Retro del Foglio di Pedine 5

Il retro di quattro comandanti nemici non ha la dicitura "Gruppo di Fuoco".