

Serie Combattimento Tattico (TCS):

Regolamento v4.02

© 2020, Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved

Design della Serie: Dean N. Essig
Design Versione 4.02: Lee Forester
Layout: Dean N. Essig, Lee Forester
Suggerimenti, correzioni, play testing, grafici, e assistenza varia: Perry Andrus, Larry Brien, Art Brochet, Peter Corrigan, Larry Davidson, Dean Essig, Mike Galandiuk, Paul Glowacki, Carl Gruber, Matthias Hadel, Jeff Hoppes, Edmund Hudson, Jean Jodoin, Scott Johnstone, John Kisner, Hans Kortling, Mike Kroona, Jim Lauffenburger, Ethan McKinney, Rick McKown, Ralf Menzel, Dave Prasse, Mike Riley, Henk Roelant, Tom Russ, François Vander Meulen, il resto della CSW gang, e un sacco di altre gente...

Indice

Pagina	Articolo
1	Introduzione
	1.0 Concetti Generali del gioco
2	2.0 Sequenza di gioco
	3.0 Unità
3	4.0 Modalità
4	5.0 Ammassamento
	6.0 Comando
10	7.0 Visibilità e Osservazione
	8.0 Linea di Vista
13	9.0 Combattimento
	10.0 Perdite
14	11.0 Fuoco d'Area
15	12.0 Fuoco Singolo
16	13.0 Fuoco di Soppressione
	14.0 Azioni di Fuoco Singolo
	15.0 Sorveglianza
18	16.0 Attacchi Anticarro
	17.0 Morale
21	18.0 Artiglieria
23	19.0 Fumogeni
	20.0 Movimento
25	21.0 Campi Minati
	22.0 Assalti
26	23.0 Travolgimenti
	24.0 Unità Speciali
28	25.0 Aviazione
	26.0 Notte
29	27.0 Set Up dello Scenario
30	Griglia per determinare la LOS

Introduzione

La Serie di Combattimento Tattico (TCS) comprende giochi realistici e giocabili rappresentanti specifiche azioni tattiche avvenute durante e dopo la 2ª Guerra Mondiale. Il Sistema si focalizza sulla catena di comando e l'effetto combinato delle armi. La versione 4.02 introduce una serie di piccole modifiche rispetto alla versione 4.0 in modo da chiarire meglio alcuni dettagli e rendere più lineare l'esperienza di gioco. Non sono state apportate modifiche sostanziali. La versione TCS 4.02 qui presentata contiene regole retro compatibili e può essere utilizzata anche per tutti i giochi TCS del passato. Visitate il sito web Multi-Man Publishing per trovare gli aggiornamenti delle regole dei vecchi giochi, così come le nuove tabelle del Morale da usare con la versione 4.02 delle regole.

1.0 Concetti generali del gioco

1.1 La Mappa

La mappa inclusa nel gioco descrive la zona in cui fu combattuta la battaglia.

1.1a Sistema di numerazione degli esagoni. Ogni esagono sulla mappa di gioco è identificato da un numero (es. 29.17). Le cifre prima del punto (29.xx) indicano la colonna verticale dell'esagono, leggendo la mappa da sinistra a destra. Le cifre dopo il punto (xx.17) indicano l'esatto esagono nella colonna, leggendo dal basso verso l'alto. Per ridurre i dati riportati sulla mappa, il numero degli esagoni è riportato solo ogni 5 righe (xx.05, xx.10, xx.15 ecc.). Per trovare il 29.17, ad esempio, seguite la riga xx.15 fino a incrociare la colonna 29.xx e salite di due esagoni verso l'alto. Se il gioco include più di una mappa, ogni riferimento al numero di un esagono includerà anche la lettera identificativa della mappa (es. B 29.17)

1.1b Esagoni sul bordo. Solo gli esagoni rappresentati per più della metà sono giocabili.

1.1c Movimento e Fuoco fuori mappa. A meno che non sia consentito dallo

scenario, le unità non possono fare nessun Movimento fuori mappa. Distruggete le unità costrette a muovere fuori mappa. Segnalini Barrage d'Artiglieria o Fumogeni che dovessero finire fuori mappa, non hanno effetto.

1.2 Le regole

Ogni gioco della serie TCS contiene il regolamento generale e quello del gioco stesso. Il regolamento generale della serie è applicabile a tutti i giochi della serie. Il regolamento del gioco fornisce invece i dettagli necessari per quello specifico gioco, incluse regole speciali, scenari e informazioni di set-up.

1.2a Organizzazione. Le regole sono divise in capitoli e paragrafi. Ogni gruppo di regole principali costituisce un capitolo, che a sua volta è suddiviso in paragrafi. Il numero 4.2, ad esempio, fa riferimento al paragrafo 2 del 4º capitolo. Ogni paragrafo può contenere dei comma indicati da una lettera minuscola come in 4.2a, 4.2b ecc.

1.2b Ripetizioni. Una volta espressa, una regola viene ripetuta solo se necessario a chiarire meglio un punto del regolamento.

1.3 Scala

Ogni turno è di 20 minuti (1 ora di notte) ed ogni esagono rappresenta 125 yards con linee di livello intervallate ogni 20 metri, a meno di modifiche dello scenario. Le unità "umane" rappresentano generalmente plotoni. Le unità Armi (cannoni Anticarro, Cannoni di Fanteria) sono costituite solitamente da un singolo pezzo. Mortai e MG generalmente rappresentano una sezione di 2-3 armi. I segnalini d'Artiglieria possono rappresentare un obice o una batteria di 2-6 obici. Le unità Veicolo (carri armati e altri corazzati) rappresentano un singolo veicolo o un plotone di 2-6 veicoli, nel qual caso il numero è riportato sul segnalino. I segnalini Trasporto (autocarri, semicingolati) rappresentano veicoli sufficienti, di solito 2-3, per trasportare un intero plotone di fanteria o trainare due cannoni/obici. Molti trasporti non sono indicati con un segnalino ma sono integrati nell'unità Arma che trasportano.

1.4 Arrotondamento

Arrotondate da .00 a .49 per difetto, e da .50 a .99 per eccesso. Quando dovete arrotondare, fatelo solo dopo aver applicato tutte le modifiche. In nessun caso dovrete arrotondare un numero prima di apportare una successiva modifica.

1.5 Nebbia di guerra

Per migliorare il realismo, un giocatore non dovrebbe essere a conoscenza dei Piani Operativi (PO), dei valori di Morale di Battaglione, dell'Organizzazione degli Incarichi, della disponibilità dell'Artiglieria e delle munizioni, dei Punti di Raccolta né di qualsiasi altro piano che in futuro potrebbe essere trasformato in PO, dell'avversario. È consentito esaminare gli ammassamenti.

1.6 Lancio dei dadi

La maggior parte dei lanci nei giochi TCS è sequenziale (nel formato 11..66).

2.0 Sequenza di Gioco

Qui sotto trovate la sequenza di gioco per un turno: si trova anche nelle tabelle allegate. Per determinare l'iniziativa per la Fase Aerea e d'Artiglieria e la Fase d'Azione, ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il punteggio maggiore ha l'iniziativa e decide se agire per primo o secondo per la fase in questione. Rilanciate in caso di parità.

Sequenza di Gioco

Fase Comando

Entrambi i giocatori svolgono i seguenti punti:

- 1) Controllo del completamento della missione per i PO attivati [6.11]
- 2) Accumulo dei Turni Preparatori. [6.9d]
- 3) Effettuare tutti i controlli d'attivazione. [6.9f]
- 4) Eseguire tutti i tentativi di lancio per le Riserve e le Alternative. [6.14d]
- 5) Aggiungere unità ad un PO esistente
- 6) Creare nuovi PO. [6.8]

Nei turni d'ora piena (turni che terminano in -00), aggiungete i seguenti:

- 7) Lanciate per ridurre il Morale di Battaglione e Veicoli, se possibile. [17.1d, 17.8e]
- 8) Lanciare per il tempo atmosferico se necessario [7.0a].

Fase Aerea e d'Artiglieria

Lanciate per determinare quale giocatore faccia fuoco per primo [2.0]. Chi ottiene il punteggio maggiore ha l'iniziativa e decide se agire per primo o secondo per tutta la durata della Fase Aerea e d'Artiglieria. Ogni giocatore esegue separatamente le seguenti sottofasi, in ordine d'iniziativa.

- 1) Determinare ed eseguire le Sortite Aeree (lanciando sulla tabella specifica dello scenario se necessario) [25.2]; eseguire ogni Fuoco d'Opportunità generato da SYR [18.10]

e Fuoco Antiaereo.

- 2) Eseguire gli attacchi d'artiglieria Pre-Programmati eventualmente previsti dallo scenario.

3) Rimuovere le proprie Missioni di Fuoco Continuato e piazzare nuove Missioni d'Artiglieria [18.0]. Gli Illuminanti funzionano istantaneamente e possono essere usati per l'osservazione di altre Missioni durante l'aggiustamento del tiro [sottofase 4].

- 4) Aggiustate il tiro lanciando sulla Tabella d'Aggiustamento d'Artiglieria.

5) Eseguite tutte le nuove Missioni; il giocatore non di fase esegue tutti i fuochi d'Opportunità generati dal fuoco d'Artiglieria su mappa [18.10] o SYR (ritirate).

- 6) Rimuovete tutti i segnalini Barrage che non sono di Fuoco Continuato.

Fasi d'Azione

Lanciate per determinare quale giocatore conduca la propria fase per primo [2.0]. Ogni giocatore ha la sua Fase d'Azione. Eseguite le due fasi una dopo l'altro separatamente, seguendo la sequenza descritta qui sotto.

- 1) Rimuovete tutti i segnalini Fired dalle unità del giocatore di Fase.

2) Rimuovete i segnalini Fumogeno e Illum di Mortai e Cannoni di Fanteria piazzati dal

giocatore nel turno precedente.

- 3) Piazzate i Rinforzi sul lato appropriato della mappa. [27.2]

4) Il giocatore di Fase può eseguire cambi di Modalità [4.1], Movimenti [20.0], Azioni di fuoco di Soppressione (SFA) [13.0], Azioni di Fuoco Singolo [14.0], Assalti [22.0], Travolgimenti [23.0], Impulsi Veicolo [20.2], Varchi in campi minati [21.3], e Attraversamenti di campi minati [21.2]. In entrambe le Fasi d'Azione entrambi, i giocatori possono eseguire eventuali Fuochi d'Opportunità [15.0].

5) Il giocatore di Fase può rimuovere i segnalini Soppressa (Suppressed) e ridurre quelli Paralizzata (Paralyzed) se lo desidera. Il giocatore non di Fase può condurre Fuoco d'Opportunità verso gli ammassamenti che recuperano dall'essere Soppressi o Paralizzati [17.7]. Risolvete tutti i casi di sovraammassamento [5.0].

Fase di Riassetto [26.2c, 19.2]

Entrambi i giocatori svolgono insieme questa fase (l'ordine è importante):

- 1) Rimuovete tutti i segnalini Illum d'artiglieria; e
- 2) Rimuovete tutti i segnalini fumogeno di Livello 1.
- 3) Girate tutti i segnalini Fumogeno di Livello 2 al Livello 1.

3.0 Unità

I segnalini di gioco rappresentano unità di combattimento, Veicoli o Informazioni generiche. La parola "unità" indica ogni segnalino che rappresenta truppe o veicoli — identificati dalla simbologia internazionale. Ogni unità appartiene ad una delle seguenti categorie:

Fanteria, Armi, Veicoli, o Trasporti.



3.1 Tipi di Unità

3.1a Unità di Fanteria. Questa categoria non include solo i plotoni di fanteria, ma anche il genio, la polizia militare, e altre unità di truppa. Le unità di fanteria sono bersagli d'Area e fonti di fuoco d'Area diretto (A). Aggiungono i loro step alla loro potenza di fuoco a range zero (nello stesso esagono) e metà dei loro step a range uno. Hanno Morale ed effettuano Controlli del Morale. Solo le unità di fanteria possono aprire varchi nei campi minati o fare attacchi Anticarro (AT). Tutte le unità di fanteria sono plotoni da 5 step a meno che non sia indicato diversamente nello scenario.



3.1b Unità Armi. Queste unità rappresentano sistemi d'arma pesanti che richiedono tre o più operatori. Di solito hanno uno step (cannoni AT, cannoni AA, cannoni di Fanteria), tuttavia le unità MG e Mortai hanno due step. Le unità di Artiglieria su Mappa possono avere da 2 a 6 step. Hanno Morale ed effettuano Controlli del Morale. Non possono aprire varchi nei campi minati o fare attacchi Anticarro.



3.1.c Unità Veicolo. Un'unità o uno step Veicolo rappresenta un singolo Veicolo da combattimento, come un carro armato, semovente d'assalto, tank destroyer, corazzati od obici semoventi, non destinati al trasporto truppe. Le unità Veicolo sono solitamente bersagli Singoli armati per il fuoco Singolo e sono soggette al Morale Veicolo. Le unità Veicolo possono eseguire Travolgimenti ed utilizzare gli Impulsi Veicolo. Possono trasportare altre truppe secondo regole speciali.

3.1.d Unità Trasporti. Le unità trasporti rappresentano autocarri e semicingolati destinati al trasporto di persone o cose. Si comportano come i Veicoli, eccetto il fatto che usano le regole per i trasporti per trasportare altre unità e trainare armi. Non possono usare Impulsi Veicolo. Come i Veicoli, possono effettuare Travolgimenti. Le unità Trasporti hanno due step, non hanno Morale e non sono soggette al Morale Veicolo o di Battaglione, tuttavia i trasporti persi in battaglia valgono per il Morale di Battaglione.

3.1.e Codici. I segnalini sono codificati per tipologia e classe di fuoco. Nei vecchi giochi TCS, un quadrato attorno alla gittata indica una fonte di fuoco d'Area; un cerchio attorno alla gittata indica una fonte di fuoco d'Area a fuoco indiretto (Mortai); la gittata in bianco dentro un quadrato rosso o nero indica la gittata nominale di una fonte di fuoco Singola.

3.2. Bersagli e Fonti di Fuoco

3.2a Le due fonti di Fuoco sono d'Area (A) e Singolo (P). I bersagli possono essere d'Area,

Singoli ed una combinazione di entrambi indicata dalla lettera B.

3.2.b Il Fuoco d'Area colpisce un'area con un fuoco diretto ma non necessariamente mirato. Le fonti di fuoco d'Area possono colpire bersagli A o B, ma non bersagli P. Inoltre, le unità di fanteria non possono attaccare con un fuoco d'Area i bersagli B-1 (cioè, bersagli B a forza uno che rappresentano veicoli leggermente corazzati). Le fonti di fuoco d'Area sono divise in due categorie: Diretto e Indiretto [11.2].

3.2c Il Fuoco Singolo indirizza proiettili ad alta penetrazione su un singolo bersaglio (come un Veicolo o una grossa arma) e richiede un colpo diretto per danneggiare il bersaglio. Le fonti di fuoco Singolo possono comunque fare attacchi d'Area utilizzando la potenza di fuoco stampata sul segnalino (i cannoni AT usano metà della loro potenza di fuoco). Le fonti di fuoco Singole possono attaccare i bersagli B- sia con Fuoco d'Area che con fuoco Singolo a discrezione del giocatore. Notate che in questo caso il giocatore che fa fuoco deve decidere prima di risolvere l'attacco quale tipo di fuoco utilizzare.

3.2d I bersagli d'Area sono formazioni di soldati sparsi nell'intero esagono. Sono più difficili da individuare dei Veicoli e possono subire modifiche negative per essere ammassati troppo densamente.

3.2e I bersagli singoli sono Veicoli corazzati la cui forza di difesa dipende dalla loro corazza (maggiore è migliore).

Nota dell'Autore: un bersaglio P-1 è un corazzato leggero che non può essere perforato dal fuoco pesante delle MG. Un bersaglio P-6 è un corazzato pesante di fine II guerra mondiale come ad esempio il Tiger II.

3.2f I bersagli B possono essere attaccati sia dal Fuoco d'Area che dal Singolo. I bersagli B-1 non possono essere attaccati con Fuoco d'Area dalle unità di Fanteria.

Nota dell'Autore: i bersagli B-0 sono tutti i veicoli non corazzati (jeep, autocarri pesanti e leggeri...) o cannoni (cannoni di fanteria, Artiglieria su mappa, AT). I bersagli B-1 sono veicoli dotati di una corazzatura leggera come i semicingolati o blindi che possono essere penetrati dal fuoco pesante delle MG, dai mortai e da altre armi di supporto, ma non dalle normali armi in dotazione alla fanteria.

3.2.g Per i giochi TCS pre-4.0 le abbreviazioni sul retro dei segnalini sono: "A" per Area, "P" per Singolo e "B" per Entrambi. L'indicazione "-" posta nella classe di fuoco del segnalino indica un'unità sprovvista di armi o di tipo speciale

3.3. Segnalini a Step Multipli

Alcuni giochi usano un segnalino unico per indicare un gruppo di cannoni o veicoli. Indicate la perdita del singolo veicolo o cannone con i segnalini di Perdita degli Step

(Step Loss).

3.4. Segnalini

Potenza di fuoco: Bianco = A, Giallo = P. Difesa: Bianco = bersaglio A (valore del morale), Giallo = bersaglio P, Nero = bersaglio B.

Range: Nero = fuoco diretto, Bianco = fuoco indiretto

Movimento: Bianco = A piedi, Nero = su ruota, Giallo = cingolato.

Banda ID: il colore indica il battaglione, Grigio = non associata ad alcun battaglione [17.1c]

4.0 Modalità

Tutte le unità in gioco possono essere in una delle due Modalità: Fuoco o Movimento. La Modalità determina la capacità dell'unità di compiere un'azione. Il lato del segnalino rivolto verso l'alto rappresenta la modalità dell'unità

4.2 Cambio di Modalità

Un giocatore può cambiare Modalità delle sue unità durante la Fase d'Azione. Un'unità può o deve cambiare Modalità, a nessun costo in Punti Movimento (MP), quando effettua

una Rotta (SYR), subisce un risultato del Morale di Soppressione o Paralisi, o durante un Assalto.

4.1a Unità di Fanteria e Armi possono passare dalla Modalità Movimento a quella Fuoco senza spendere MP. Devono spendere metà della loro capacità di Movimento [arrotondate subito normalmente, vedi 1.4] per passare dal Fuoco al Movimento. Per questo scopo, le unità solo Trainate (Tow-only) hanno una capacità di Movimento ipotetica di 2 MP. Le unità con trasporti integrati [24.2] devono spendere metà della loro capacità di Movimento per cambiare modalità.

4.1b Veicoli e Trasporti devono spendere un terzo della loro capacità di Movimento [o un Movimento d'Impulso per i Veicoli, vedi 20.2] per passare dalla Modalità Movimento a Modalità Fuoco. Passare da Fuoco a Movimento non costa MP.

4.1c Le unità Soppresse (Suppressed), Paralizzate, e aventi un segnalino Fired possono cambiare Modalità solo per effettuare una SYR [17.4].

4.2 Effetti della Modalità

Le unità in Modalità Fuoco possono eseguire Azioni di Fuoco di Soppressione (SFA),

LEGENDA UNITÀ E SEGNALINI TCS

The legend is organized into columns and rows, showing the following items:

- Plotone di Fanteria (Modalità Fuoco):** ID Unità, Morale, Capacità di Movimento Bianco=A Piedi.
- Plotone di Fanteria (Modalità Movimento):** Morale, Capacità di Movimento Bianco=A Piedi.
- Sortita d'Area:** FIRED.
- Sortita Singola:** Perdite Steps.
- Mitragliatrice (Modalità Fuoco):** Tipo, Range Nero=Fuoco Diretto.
- Mortajo (Modalità Fuoco):** ID Unità, Tipo, Range Bianco=Fuoco Belobico.
- Mortajo (Modalità Movimento):** ID Unità, Tipo, Range Bianco=Fuoco Belobico.
- Cannone di Fanteria (Modalità Fuoco):** Difese Nero= Bersaglio B-0, Range Bianco=Fuoco Belobico.
- Cannone di Fanteria (Modalità Movimento):** Difese Nero= Bersaglio B-0, Range Bianco=Fuoco Belobico.
- Artiglieria su Mappa (Modalità Fuoco):** Steps.
- Cannone AT (Modalità Movimento):** Mov. Trasporto Integrale Giallo=Cingolato.
- Trasporto (Modalità Fuoco):** Le strisce bianche indicano un trasporto, Potenza di Fuoco Bianco=Area, Difese Nero= Bersaglio B-1.
- Veicolo (Modalità Fuoco):** Potenza di Fuoco Giallo=Singolo, Difese Giallo=Bersaglio P, Gittata Nominale Steps.
- Veicolo (Modalità Movimento):** ID Unità, Tipo, Capacità di Movimento Giallo=Cingolato.
- Segnalino Barrage:** Tipologia di Tipo Battery Good.
- Trincerata:** MGS-B.
- Non Trincerata:** MGS-B.
- Fumogeno Mortajo:** Fumogeno Artiglieria.
- Iluminante Mortajo:** Iluminante Artiglieria.
- Soppressa:** SPPHRE.
- Paralizzata:** PARALIZ.
- Impulso:** IMPULSO.
- Campo Minato:** Campo Minato.

Piano Operativo

Ora: 10.20

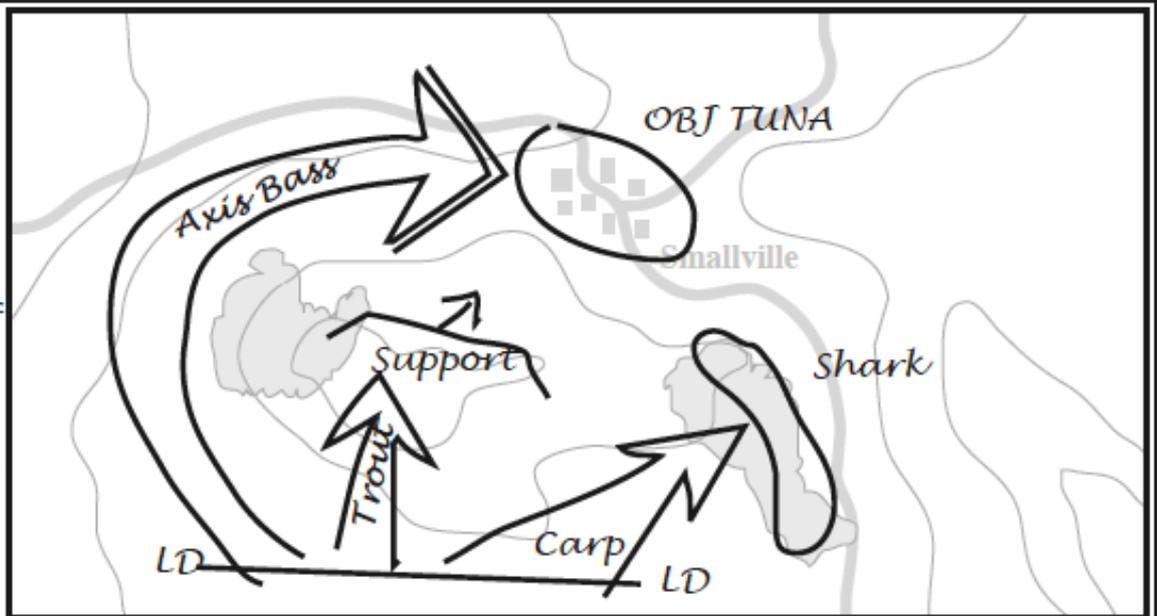
Tipo: Attacco

Taglia: 1

(un Btg Fanteria più parti di un Btg Carri, meno il modificatore per la Logistica)

Odi:

Supporto
 Cmp. A, Cmp B, Armi di Btg
 Assalto
 Plt Carri 1 e 2
 Cmp C
 Sicurezza
 Plt Carri 3

**Note Scritte**

Muovere su tre assi

Gruppo Sicurezza: Muovere secondo Carp fino a Shark

Isolare l'obiettivo Tuna

Supporto: Muovere secondo l'asse Trout fino alla posizione di Supporto

Assalto: Muovere secondo l'asse Bass per acquisire l'obiettivo Tuna

Istruzioni per il Fallimento

Ritornare a LD e attendere istruzioni

Punto di raccolta in 14.05

Un complesso Piano Operativo di Attacco e Movimento

Azioni di Fuoco Singolo (PFA), o Fuoco d'Opportunità (OW) e aprire varchi nei campi minati. Le unità in Modalità Movimento possono muovere, eseguire Assalti e Travolgimenti, montare e smontare dai Trasporti, e aprire varchi nei campi minati. Negli Assalti e nei Travolgimenti, la Modalità non influisce sulla capacità di combattere delle unità. ECCEZIONE: Le unità Armi in Modalità Movimento non possono sparare durante Assalti e Travolgimenti.

Un'unità deve essere in Modalità Fuoco per poter osservare per le Missioni d'Artiglieria. Un'unità può invece osservare per il fuoco dei mortai sia in Modalità fuoco che Movimento.

5.0 Ammassamento

L'ammassamento è il piazzamento di più unità in un singolo esagono. Controllate e mantenete i limiti d'ammassamento alla fine d'ogni Fase d'Azione, alla fine d'ogni Impulso Veicolo, e durante l'esecuzione d'Assalti e Travolgimenti (dove entrambe le parti contano i propri ammassamenti indipendentemente dall'altra). Il proprietario distrugge gli step in eccesso in ogni esagono sovraffollato.

5.1 Limiti d'Ammassamento

Il limite d'ammassamento per ogni esagono è di 30 step Fanteria/Armi più 6 step Veicoli/ Trasporti. Le unità a bordo di un trasporto o trainate non contano per il limite

d'ammassamento.

5.2 Regole pratiche

5.2a Ammassare o separare non costa punti Movimento. Gli ammassamenti sono dichiarati quando le unità iniziano a muoversi insieme.

5.2b Unità amiche e nemiche possono occupare lo stesso esagono solo durante Assalti e Travolgimenti. Le unità non possono mai terminare una fase ammassate con unità nemiche. Distruggete le unità costrette ad entrare in un esagono contenente truppe nemiche per motivi diversi da Assalti e Travolgimenti.

5.2c Entrambe le parti possono esaminare la composizione degli ammassamenti in un qualsiasi momento.

6.0 Comando

Le regole sul Comando impongono limiti realistici ai giocatori per poter cambiare le proprie missioni. Create Piani Operativi per definire i vostri obiettivi. Le unità su un PO devono eseguire la missione descritta dal quel Piano fino al completamento della stessa, o al loro riassegnamento, o alla cancellazione del Piano da parte del giocatore.

6.1. Giocare senza Comando

Si può facilmente giocare anche senza il sistema Comando. Saltate tutte le regole nella sezione 6.

6.2 Azioni dell'unità non soggette al Comando

I Piani Operativi mostrano le istruzioni solo per formazione di livello più alto, come battaglioni, brigate, e reggimenti. Molto di quello che un segnalino unità fa come parte di un piano più vasto non deve essere menzionato o controllato dai PO. Queste azioni includono (ma non sono limitate a queste) combattimenti a fuoco, l'esatto Movimento delle unità, Assalti e Travolgimenti, operazioni sui campi minati, e fuoco d'artiglieria. Il gioco procede seguendo la trama dei PO, ma i PO non controllano le precise azioni delle unità, diversamente dai giochi dove i movimenti e le azioni sono predeterminate.

6.3 Unità non Assegnate

Le Unità, non elencate nell'Organizzazione degli Incarichi di un PO implementato, non hanno ordini e non sono assegnate. Solo quando un PO, in cui siano elencate, si implementa allora dette unità diventano assegnate. Le unità che eseguono delle Istruzioni Preliminari [6.14a] non sono assegnate e sono soggette a 6.3a e 6.3b, ma sono esenti da alcune delle restrizioni previste da 6.3e. Le unità che eseguono un PO implementato di Movimento [6.6d] e unità che si muovono su un PO implementato di difesa [6.6e] pur essendo assegnate, vengono considerate come unità non assegnate che eseguono Istruzioni Preliminari

6.3a Le unità non assegnate non sono mai

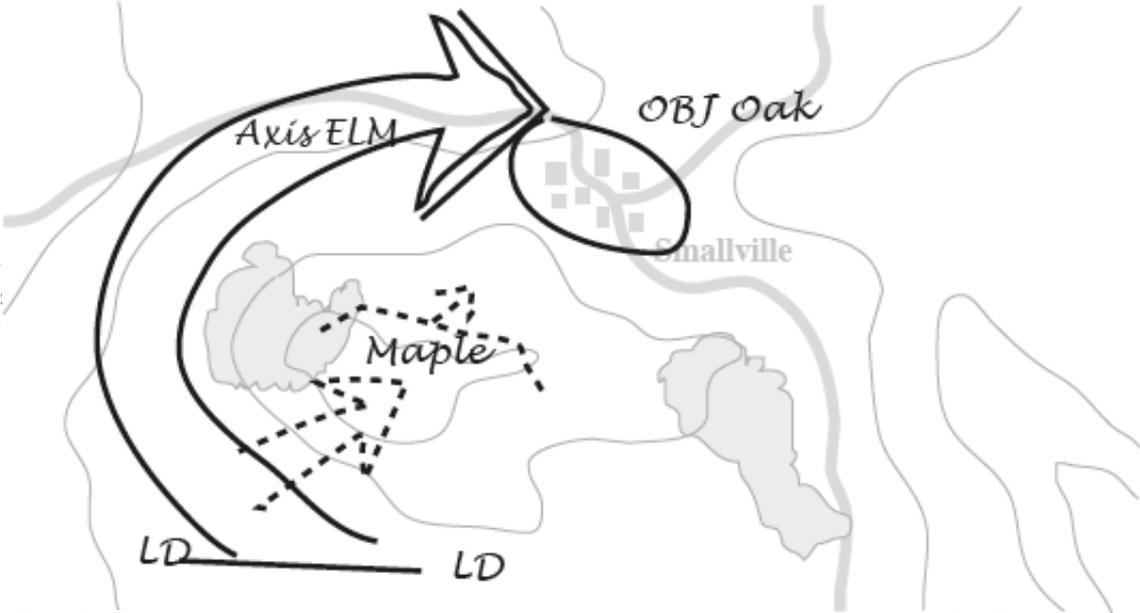
Piano Operativo

Ora: 10.20

Tipo: Attacco

Taglia: 1
(un Btg Fanteria più parti di un Btg Carri, meno il modificatore per la Logistica)

OdI:
1-123 Fanteria
A-58 Btg Carri



Note Scritte

Avanzare lungo asse Elm per acquisire Obiettivo Oak.
Se necessario usare strada alternativa per Maple per garantire supporto con B-1-123

Istruzioni per il Fallimento

Ritornare a LD e attendere istruzioni
Punto di raccolta in 12.04

Un più semplice Piano Operativo di Attacco

trincerate (a meno che non sia concesso dalle regole dello scenario), non possono dar vita ad Assalti o Travolgimenti e non possono effettuare azioni di Fuoco di Soppressione (SFA) o di Fuoco Singolo (PFA). Possono eseguire azioni di fuoco d'opportunità. Le unità di Artiglieria su Mappa non assegnate, possono effettuare SFA e missioni di artiglieria normalmente.

6.3b Le unità fanteria e Armi d'appoggio subiscono una penalità +2 al Morale quando non sono assegnate. Le unità Veicolo e Trasporti non assegnate, non subiscono alcuna penalità al Morale.

6.3c Le unità non assegnate che inizino la loro Fase d'Azione a oltre 5 esagoni dal loro Punto di Raccolta non possono terminare volontariamente nessun Movimento o Rotta più vicino ad unità nemiche da loro osservabili in ogni punto della loro ritirata o Movimento (ovvero non possono volontariamente avvicinarsi ad un nemico in vista). Inoltre non possono superare il loro Punto di Raccolta. Unità non assegnate che inizino la loro Fase d'Azione entro 5 esagoni dal loro Punto di Raccolta possono Muovere o effettuare SYR, avvicinandosi ad un'unità nemica avvistata e/o terminare il proprio movimento oltre il Punto di Raccolta, sempre che rimangano all'interno di un'area a 5 esagoni di distanza dal loro Punto di Raccolta. [Eccezione: Unità che stiano eseguendo Istruzioni Preliminari [6.14a], unità che eseguano PO implementati di Movimento[6.6d] e unità che si muovano su PO implementati di Difesa [6.6e] non possono

muovere o effettuare SYR che le avvicinino a unità nemiche avvistate, ma possono terminare il loro movimento oltre il proprio Punto di Raccolta.]

6.4 Obiettivo dell'Alto Comando

L'obiettivo dell'Alto Comando rappresenta ciò che il Comandante supremo si aspetta che tu realizzi sul campo di battaglia, ed è chiaramente esposto nel regolamento dello scenario. Puoi usare le tue unità come vuoi pur di raggiungere l'obiettivo. Il tuo successo sulla mappa di gioco sarà subordinato all'ottenimento di questo obiettivo e viene riflesso dalle condizioni di vittoria.

6.5 Piani Operativi

Ogni PO contiene le istruzioni per la propria Organizzazione degli Incarichi (OdI). Un Piano Operativo può essere implementato o non implementato. Un PO implementato ha superato la fase Preparatoria di Comando [6.9] e le sue unità devono ora eseguire gli ordini ivi riportati. I PO non implementati sono ancora nella fase Preparatoria di Comando e non possono controllare le proprie unità.

6.5a Il grafico. Il grafico è una versione ridotta della mappa di gioco su cui i giocatori disegnano le loro istruzioni di gioco. Una volta creato il grafico non modificalo più se non per l'utilizzo di Alternative, riserve e l'aggiunta di nuove unità all'Organizzazione degli Incarichi. Per tracciare il grafico, raccoman-

diamo l'utilizzo della simbologia NATO. In fondo a questo regolamento trovate una lista di simboli utili. I giocatori possono accordarsi sull'uso di simboli diversi, ma devono avere lo stesso significato per entrambi. Il grafico dovrebbe contenere le informazioni necessarie ad una terza persona per poter comprendere pienamente il PO.

6.5b Note scritte. Le note scritte servono per mettere insieme le informazioni grafiche e gli ordini. Le note dovrebbero essere il più sintetico possibile. Dovrebbero spiegare i dettagli esecutivi del grafico, necessari ad una terza persona per comprendere pienamente il PO.

6.5c Istruzioni per il fallimento. Ogni PO deve contenere le istruzioni sul da farsi in caso di fallimento. La determinazione del fallimento è lasciata al giudizio del giocatore (o come risultato di un test di Morale fallito per i Veicoli, vedi 17.8). Queste istruzioni devono prevedere dei Punti di Raccolta [6.12] verso i quali le unità devono ritirarsi per ricevere nuovi ordini. Le Istruzioni di Fallimento devono contenere solo le indicazioni per un rapido Movimento verso il Punto di Raccolta, evitando il contatto con il nemico. Ogni parte di un OdI che esegue le Istruzioni per il Fallimento diventa automaticamente non assegnata. Le Istruzioni per il Fallimento diventano valide dal momento in cui il PO è implementato o le unità sul PO iniziano ad eseguire le Istruzioni Preliminari.

Piano Operativo

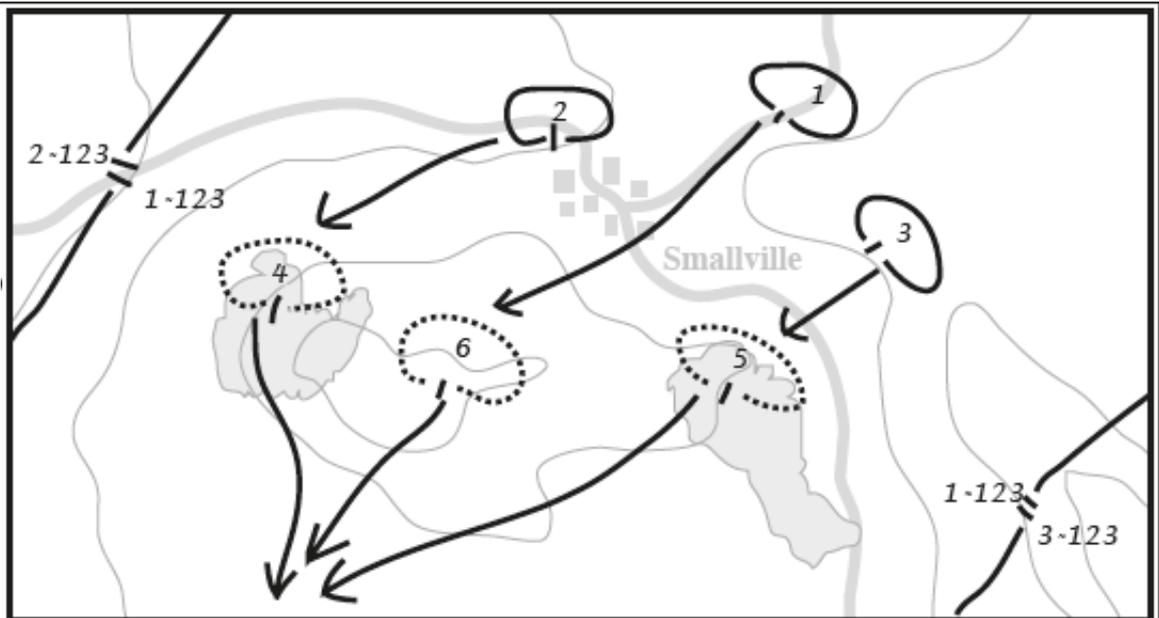
Ora: 10.20

Tipo: Difesa veloce

Taglia: 0
(un Btg Fanteria
meno il modificatore
per la Logistica)

Odi:

1-123 Fanteria
2-130 Fanteria
3x75 mm AT

**Note Scritte**

Difendere la prima Posizione di Battaglia (BP)
agli ordini arretrare alla seconda BP
A Cmp. BP1...BP6 B Cmp BP2...BP4
C Cmp BP3...BP5
Attendere in BP fino all'ordine di ritirata

Istruzioni per il Fallimento

Ritirarsi fuori mappa
come indicato
Punto di raccolta in 11.05

Un elastico Piano Operativo di Difesa**6.6 Tipi di Piani Operativi**

Ogni PO contiene le istruzioni per una serie d'azioni come movimenti ed attacchi. Sebbene un piano possa comprendere diversi tipi di missioni secondarie, ad un gruppo d'unità elencate in un PO può essere assegnata solo una particolare missione. In altre parole, un singolo Piano Operativo non può mai ordinare ad una compagnia di attaccare una collina e poi difenderla. Per farlo occorrono due diversi PO. Ad esempio, un giocatore ha implementato un PO d'Attacco e contemporaneamente prepara un PO di Difesa Preparata. Il PO di Difesa Preparata accumula turni mentre si svolge l'attacco, ma il giocatore non tira per l'implementazione fino a che l'attacco non raggiunge l'obiettivo.

Le missioni secondarie qui si riferiscono a PO che fanno riferimento ad un gran numero d'unità, ad esempio un reggimento, dove ad un battaglione è assegnato un compito, e ad un altro un compito diverso—in questo modo nessun gruppo singolo d'unità (come un battaglione) sta cercando di compiere due operazioni consecutive nello stesso PO.

Assegnare ad un gruppo il compito di attaccare lungo un'asse fino ad una collina e poi superarla per attaccare la collina successiva è legittimo, viene considerato comunque come un attacco singolo. D'altra parte è consentito predisporre una difesa a zone che consenta alle unità del giocatore di difendere linee d'attacco successive a seconda dell'evolversi della situazione. È importante evitare d'essere troppo stretti per quanto riguarda le missioni

ammesse in un PO, se non utilizzate un singolo ordine per attaccare un obiettivo e poi difenderlo con lo stesso gruppo d'unità state probabilmente facendo bene. Quindi è possibile avere un gruppo d'unità su un PO con l'ordine di attaccare un obiettivo e avere un altro gruppo d'unità sullo stesso PO pronte ad eseguire un ordine di Difesa Veloce, una volta raggiunto l'obiettivo. Naturalmente le unità destinate alla difesa non possono prendere parte all'attacco.

Definite ogni PO a seconda dell'operazione più importante contenuta, seguendo quest'ordine:

- 1) Difesa Preparata
- 2) Attacco
- 3) Difesa Veloce
- 4) Movimento

6.6a Difesa Preparata. La difesa di un'area che permette alle truppe di trincerarsi e la possibilità di stendere campi minati.

6.6b Attacco. Le operazioni offensive verso un obiettivo non ancora raggiunto, incluso l'occupazione di territori non difesi dal nemico.

6.6c Difesa Veloce. Disposizione difensiva veloce che non consente di trincerarsi o stendere campi minati.

6.6d Movimento. Quando vengono preparati, i PO di Movimento non possono prevedere movimenti attraverso territori contenenti unità nemiche. Le unità su PO di Movimento implementati sono considerate unità non assegnate che eseguono Istruzioni

Preliminari [vedi 6.3].

6.6e I PO difensivi quando preparati, possono specificare solo località 1) già in controllo del giocatore o dietro le linee amiche, oppure 2) che siano parte degli obiettivi di un PO d'Attacco. Usate il buon senso in questo caso. Il movimento da aree di raccolta verso queste località è consentito. Le unità in movimento su PO di Difesa implementati sono considerate unità non assegnate che eseguono Istruzioni Preliminari [vedi 6.3].

Nota dell'Autore: L'idea di attaccare un obiettivo mentre ho in tasca un ordine di difesa che accumula turni può suscitare qualche dubbio. Il punto è che solo una limitata quantità di tempo impiegata ad implementare una Difesa Preparata è realmente utilizzata a scavare trincee. La maggior parte del tempo è utilizzata nel coordinamento con le altre unità amiche presenti nell'area, mettendo in sicurezza le linee d'approvvigionamento, organizzando l'artiglieria, ecc. in modo da essere pronti alla difesa. Lo scavo delle trincee non richiede troppo tempo e non deve nemmeno essere terminato per consentire alle unità di difendersi. In realtà, molte nazioni ritengono che il miglioramento delle condizioni del campo sia un processo in continuo divenire e in fondo mai finito. Il tempo accumulato rappresenta lo staff che si prepara per una missione che sa che sta per arrivare— non il marmittone che scava il suo bel buco per portarselo con sé nell'attacco.

Nota di gioco: Fate attenzione alla posizione delle vostre unità quando iniziate a tirare per

l'implementazione di una Difesa Preparata, un tiro fortunato potrebbe costringervi a trincerarvi dove non volete! Le unità si considerano trincerate nel momento in cui il tiro ha successo.

6.7 Organizzazione degli Incarichi

Elencate le unità che fanno parte di un PO nella sua Organizzazione degli Incarichi. L'ODI deve contenere l'elenco completo delle unità impiegate per quel Piano Operativo. Le unità non comprese in elenco non possono eseguire il PO. Il giocatore può assegnare le proprie unità, anche quelle fuori mappa, a qualsiasi PO desideri.

6.7a Elencate tutte le unità che devono fare la missione prevista dal PO nell'Organizzazione degli Incarichi di quel PO. I giocatori possono dividere le proprie unità come meglio credono. Se un Odi contiene il "304 PG Rgt," allora quel Piano Operativo contiene tutti gli elementi del 304° Reggimento Panzergranadier, inclusi quelli fuori mappa. Non lasciate mai dubbi su quali unità facciano parte dell'Organizzazione degli Incarichi.

6.7b A meno che lo scenario specifichi diversamente, solo le unità rappresentate dai segnalini sono assegnate ai PO, l'artiglieria fuori mappa non è assegnata ai PO.

6.7c Limitazioni all'assegnazione. Non assegnate mai un'unità a più di due Piani Operativi, uno implementato e uno no, o due non implementati. Inoltre un'unità non può essere assegnata contemporaneamente a due PO non implementati dello stesso tipo (Difesa veloce e Difesa preparata non sono dello stesso tipo). Nel valutare questo limite non considerate le unità che fanno parte di un PO che è stato dichiarato concluso con successo [6.11a].

6.8 Creazione di un Piano Operativo

I giocatori possono creare Piani Operativi sia prima dell'inizio del gioco che durante ogni Fase di Comando. Una volta creati, i PO sono non implementati [ad eccezione di quelli creati prima dell'inizio del gioco, vedi 27.1f]. Quando il giocatore ottiene un successo al tiro sulla Tabella di Preparazione al Comando, il Piano Operativo risulta implementato. In un turno, un giocatore può creare un numero infinito di PO. Compilate tutte le parti del Piano Operativo al momento della creazione. Un giocatore può assegnare qualsiasi sua unità a qualsiasi PO [6.7]. Le forze assegnate ad un nuovo Piano Operativo mentre si trovano ancora sotto un PO implementato, rimangono sotto il controllo del vecchio PO fino a che il nuovo non viene implementato.

6.9 Preparazione al Comando

Ogni PO inizia la sua Preparazione al Comando al momento della creazione. La

Preparazione al Comando termina nel momento in cui il giocatore implementa il PO utilizzando la Tabella di Preparazione al Comando.

6.9a Lo scenario fornisce un valore di Preparazione al Comando per entrambe le parti. Questo valore rappresenta la capacità del sistema di comando di condurre le operazioni velocemente o più specificamente di cambiare piani con rapidità.

6.9b Taglia di un Piano Operativo. La taglia di un PO modifica il valore di Preparazione al Comando del giocatore da utilizzare sulla Tabella di Preparazione al Comando. La taglia è uguale al numero di elementi presenti nell'Organizzazione degli Incarichi. Un elemento è un qualsiasi numero d'unità di qualunque tipo di una formazione soggetta a Morale di Battaglione o Veicolo. Le unità che non fanno parte di un battaglione soggetto al Morale di Battaglione o Veicolo, come cannoni anticarro reggimentali, compagnie d'Armi d'Appoggio, battaglioni d'Armi d'Appoggio e plotoni esploratori, non contano. Tre compagnie, ciascun appartenente ad un diverso battaglione, avrebbero una taglia di 3, mentre tre compagnie dello stesso battaglione avrebbero taglia 1, che diventa zero con la modifica della logistica [6.9c]. Un battaglione di fanteria, due plotoni di carri armati di una sola compagnia e un cannone anticarro di una sezione reggimentale avrebbero taglia 2 (che dopo aver applicato 6.9c, diventa taglia 1).

6.9c Modifica per la Logistica. Ogni PO che contenga un intero battaglione (tutte le unità non eliminate) sottrae 1 alla propria taglia.

Ad esempio, un intero battaglione di fanteria avrebbe taglia 1, ma poiché ha aggregato il reparto logistico la taglia diventa zero.

6.9d Turni preparatori. Ogni turno, un Piano Operativo non implementato accumula turni preparatori che rappresentano un valore corrispondente al tempo speso nella preparazione per la missione. Durante la Fase di Comando prima di controllare l'implementazione dei PO, aggiungete ad ogni PO il valore accumulato. Il valore che viene accumulato ogni turno dipende dalla condizione delle unità di ciascun Organizzazione degli Incarichi dei PO. Usate la peggior condizione possibile:

- Tutte le unità sono non assegnate: 3
- Una qualsiasi unità è assegnata o sta eseguendo le Istruzioni Preliminari o è un turno di Notte [26.0]: 2
- Una qualsiasi unità abbia fatto o subito fuoco in un qualsiasi modo nel turno precedente: 1

Per fuoco s'intende qualsiasi Fuoco d'Area, Fuoco Singolo o Tiro controcarro. L'osservazione non conta come fuoco.

6.9e Piani Operativi Veicolo. Un PO d'Attacco, Difesa Veloce o Movimento composto solo da veicoli (non Trasporti!) accumula turni preparatori a un ritmo triplo dei PO normali. Ad esempio, un PO con un

battaglione di carri armati non assegnato ed estraneo al combattimento accumula nove turni preparatori per turno.

Nota dell'Autore: *Questi Piani Operativi implementano molto più rapidamente a causa del ritmo operativo più alto delle unità corazzate. Le comunicazioni via radio o altri segnali erano molto più veloci, e i corazzati erano abituati a rispondere molto più prontamente rispetto alla fanteria. I giocatori saranno tentati di manovrare con i carri indipendentemente dalle lente unità di fanteria e la narrativa della seconda guerra mondiale è piena di storie così! Tuttavia trincerarsi con i corazzati richiede sempre molto tempo.*

6.9f Tabella di Preparazione al Comando. Durante ogni Fase di Comando, il giocatore può tentare di implementare tutti i suoi PO non implementati. Un giocatore non è mai obbligato a tentare di implementare i suoi Piani Operativi.

Usate la Tabella di Preparazione al Comando per implementare i vostri PO. Sommate i turni preparatori accumulati fino a quel momento e seguite la riga della tipologia del PO fino all'ultima colonna di destra che non superi quel numero. Aggiungete il vostro valore di Preparazione al Comando alla taglia del Piano Operativo [6.9b & 6.9c]. Trovate la riga contenente il nuovo valore di Preparazione al Comando così modificato e incrociatelo con la colonna trovata prima per determinare il valore della tabella. Lanciate due dadi (11...66). Se il tiro è maggiore o uguale al valore della tabella, il PO è implementato. Viceversa il tentativo fallisce e potete riprovare il turno seguente. Lanciate i dadi separatamente per ogni Piano Operativo.

Esempio: *Un giocatore ha un Piano Operativo d'attacco non implementato con un intero reggimento nell'attesa di agire. Fino a quel momento, ha accumulato 27 turni preparatori. Ha taglia 2 (3 battaglioni meno la modifica per la Logistica), il valore di Preparazione al Comando del giocatore è 3. Incrociando il valore di Preparazione al Comando modificato (5) con i 27 turni preparatori (lungo la riga Attacco, usando la colonna 22 dato che 27 è minore di 28) si ottiene un valore da ottenere di 52 o più. Il giocatore lancia e ottiene 43. Gli ordini non vengono implementati e il giocatore può solo imprecare contro la sfortuna e minacciare di esautorare il comandante di reggimento. Il turno successivo, ci riprova. Questa volta ha accumulato 30 turni preparatori (3 in più del turno precedente) questo porta il risultato da ottenere a 45. Il giocatore stringe i denti e lancia i dadi ottenendo 61, implementando il Piano Operativo. In preda all'euforia il giocatore minaccia l'avversario d'imminenti sciagure che si abatteranno sulle sue truppe. Rendendosi conto dell'errore, si ripromette di mantenere un miglior riserbo la prossima volta.*

Piano Operativo

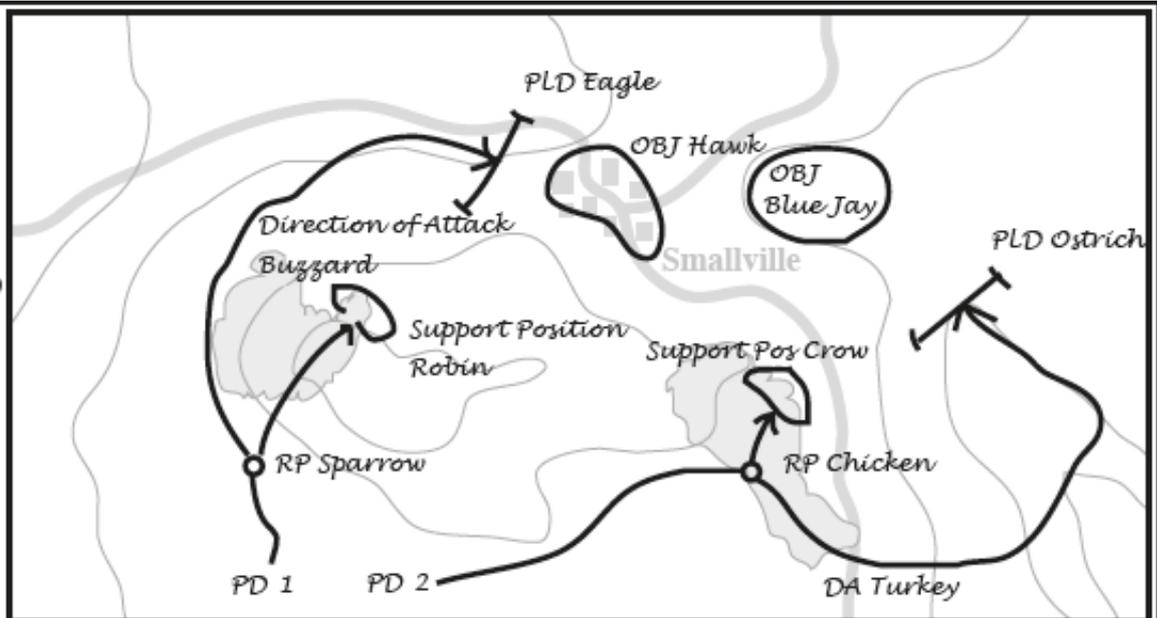
Ora: 1800

Tipo: Attacco

Taglia: 1

(due Btg Fanteria
meno il modificatore
per la Logistica)

Odi:

1-123 Fanteria
2-130 Fanteria
3x75 mm AT**Note Scritte**

1-123 con 2x75mm AT eseguire attacco principale. Abbandonare Punto di Partenza 1 (PD) 2 ore dopo che 2-130 ha lasciato PD2. Giunti a Sparrow, inviare Cmp B e gli AT a Robin. Continuare sulla Diretrice d'Attacco (DA) Buzzard, distribuirsi sulla PLD Eagle e attaccare per acquisire l'obiettivo Hawk

2-130 con 1x75mm AT supportare l'attacco. Abbandonare PD2. Giunti a Chicken, inviare Cmp B e AT a Crow. Continuare su DA Turkey, distribuirsi sulla PLD Ostrich e attaccare per acquisire Ob. Blue Jay. Questo attacco è un diversivo per distrarre il nemico dall'Ob principale Hawk

Istruzioni per il Fallimento

Ritornare al PD

Punto di raccolta in 12.04

Un Piano Operativo di Attacco Notturno**6.10 Implementazione**

Un successo ottenuto sulla Tabella di Preparazione al Comando, consente di implementare un Piano Operativo. Il giocatore deve seguire ogni PO implementato fino a che non decida di rimuoverlo: missione completata, fallita, o unità riassegnate.

6.10a Le unità elencate in un PO appena implementato vengono immediatamente rimosse da qualsiasi altro precedente PO di cui facciano parte.

6.10b I giocatori sono liberi di utilizzare le loro unità come meglio credono nel seguire le indicazioni dei PO, ma devono seguire quelle istruzioni. Sono liberi di variare i tempi dell'operazione per qualsiasi motivo, sempre che non violino le istruzioni del Piano Operativo.

6.11 Missione Completata

Ad un certo punto il giocatore potrebbe accorgersi che il PO ha raggiunto il suo scopo: sia che si tratti di un successo che di un fallimento.

6.11a Successo. Durante la Fase di Comando, un giocatore può dichiarare che un Piano Operativo ha avuto successo. Una volta che la missione ha avuto successo, indicatelo sul Piano Operativo in questione. Tutte le unità del PO diventano non assegnate [6.3]. Tuttavia mantengono valide le loro Istruzioni per il Fallimento e il Punto di Raccolta fino

a che non vengano inserite in un nuovo PO implementato o inizino ad eseguire le Istruzioni Preliminari. In questi casi depennate le unità dal PO eseguito con successo e scartate il PO stesso.

6.11b Fallimento. Tutti i PO devono contenere delle istruzioni in caso di fallimento. La decisione di rinunciare ad una missione è lasciata esclusivamente al giocatore, ad eccezione del fallimento di un test di Morale dei Veicoli [17.8]. In ogni Fase d'Azione amica il giocatore può dichiarare un PO fallito. Le unità elencate in un Piano Operativo fallito diventano non assegnate e devono eseguire le Istruzioni per il Fallimento e spostarsi verso il proprio Punto di Raccolta [6.12].

6.11c Le unità che eseguono le Istruzioni per il Fallimento devono muoversi verso il proprio Punto di Raccolta ed evitare il contatto col nemico [6.3]. Può capitare che non possano muoversi per niente a causa della presenza d'unità nemiche, rimanendo bloccate in territorio nemico come unità non assegnate e ciò non è bello.

6.11d È possibile che a fallire sia solo una porzione dell'Organizzazione degli Incarichi. Un esempio potrebbe essere la difesa attuata da un battaglione dove una compagnia è massacrata mentre le altre sono OK. Eliminate le unità che hanno fallito dal PO e permettete loro di eseguire le Istruzioni per il Fallimento indipendentemente.

6.12 Punti di Raccolta

I Punti di Raccolta sono luoghi in cui le unità non assegnate si radunano per riorganizzarsi. Non esistono segnalini per i Punti di Raccolta la loro collocazione e composizione è descritta nei Piani Operativi.

6.12a Quando si crea un PO, a tutte le unità del PO deve essere assegnato un Punto di Raccolta come parte delle Istruzioni per il Fallimento. Questo Punto di Raccolta diventa valido nel momento in cui s'iniziano a seguire le Istruzioni Preliminari o il Piano Operativo viene implementato. Su un singolo PO possono esserci più Punti di Raccolta, ma solo un Punto di Raccolta per battaglia.

6.12b Le unità di un PO che è terminato con successo [6.11a] mantengono il Punto di Raccolta fino a che non gliene viene assegnato un altro attraverso l'implementazione di un nuovo PO o iniziano a seguire le Istruzioni Preliminari su un Piano Operativo non ancora implementato.

6.12c I Punti di Raccolta nascono per essere luoghi sicuri al riparo dal nemico. I Punti di Raccolta non devono essere determinati in modo da far muovere le proprie unità verso il nemico mentre sono non assegnate. Ricordate che le istruzioni per il fallimento dovrebbero essere molto semplici, quindi non sforzate troppo l'immaginazione inventandovi dei Punti di Raccolta impossibili.

6.13 Situazioni Particolari

6.13a Se un nuovo PO viene implementato o inizia ad eseguire le Istruzioni Preliminari e questo nuovo PO include unità che erano già presenti su un precedente PO implementato, cancellate le unità riassegnate dal vecchio PO. Inoltre, un giocatore può volontariamente dichiarare che una o più unità di un PO implementato abbiano fallito o avuto successo. Queste unità diventano non assegnate e, in caso di fallimento devono eseguire le Istruzioni per il Fallimento.

6.13b Un giocatore può depennare unità da un Piano Operativo non implementato durante ogni Fase di Comando. Non modificate però la taglia del PO.

6.13c Per aggiungere unità ad un Piano Operativo implementato, tracciatene l'impiego sul grafico e aggiungete le note scritte. Aggiungetele all'Organizzazione degli Incarichi. SOLO queste unità devono effettuare il processo di implementazione utilizzando la modifica per la Logistica e il tipo di missione del PO a cui si uniscono, se ci sono, e la taglia delle sole forze che si uniscono. Tirate sulla tabella utilizzando la colonna per il tipo di missione peggiore, in caso il PO preveda missioni multiple. Queste unità non possono operare con il PO a cui sono state aggiunte fino a che non superino il tiro d'implementazione o inizino ad eseguire Istruzioni Preliminari.

Nota: Solo unità Veicolo possono essere aggiunte a Piani Operativi Veicolo già esistenti [6.9e].

6.13d Aggiungere unità ad un PO non implementato causa una riduzione dei turni preparatori accumulati, in proporzione alla taglia delle unità che vengono aggiunte. Aggiungete al PO queste nuove unità, tracciandone l'impiego sul grafico e nelle note scritte. Calcolate la nuova taglia del PO e moltiplicate i turni preparatori accumulati per il rapporto fra la vecchia taglia e la nuova taglia, senza considerare la modifica per la Logistica (arrotondate normalmente). Ad esempio, un PO non implementato ha taglia 1 (due battaglioni meno la modifica della Logistica) e 27 turni preparatori accumulati. Il giocatore decide di aggiungere un altro battaglione (taglia 1). Il nuovo Piano Operativo ha taglia 2. Il rapporto fra vecchia e nuova taglia è 2/3 (due battaglioni diviso tre battaglioni). Quindi i turni preparatori accumulati sono moltiplicati per 2/3, ottenendo 18. Il nuovo Piano Operativo ha taglia 2 (tre battaglioni meno la modifica della Logistica.)

6.13e Rinforzi. Gestiteli secondo 6.13c, 6.13d o create dei nuovi PO per loro. È consentito preparare Piani Operativi per i Rinforzi prima del loro arrivo. I PO per i Rinforzi scritti prima dell'inizio del gioco sono automaticamente implementati. I Rinforzi non possono fare ingresso sulla mappa se non sono presenti su un PO implementato o se non stanno eseguendo le Istruzioni Preliminari.

6.14 Regole Speciali

Le seguenti regole sono leggermente differenti dalle precedenti e sono prioritarie in caso di conflitto con le vecchie regole.

6.14a Istruzioni Preliminari. I giocatori possono usare le Istruzioni Preliminari per far raggiungere un'area di raccolta alle unità, prima che il loro Piano Operativo venga implementato. Quando create un nuovo PO, potete inserirvi tutte le Istruzioni Preliminari che volete. Le unità che eseguono le Istruzioni Preliminari sono non assegnate, ma usano le Istruzioni per il Fallimento del nuovo PO e possono spostarsi dal proprio Punto di Raccolta.

Quando un giocatore tira per l'implementazione del PO sulla Tabella di Preparazione al Comando, dichiara se A) sta tentando di implementare l'intero PO o B) solo le Istruzioni Preliminari. Le unità sui PO possono eseguire le Istruzioni Preliminari in entrambi i casi, se il risultato del lancio, rispetto alla colonna Movimento, ha successo.

Esempio: Il giocatore A (Preparazione al Comando 3) ha un battaglione di Sherman smanioso di attaccare. Sono fuori posizione, quindi il giocatore determina un'area di raccolta e le Istruzioni Preliminari per arrivarci. Il turno successivo le unità (taglia 0, 1 battaglione meno la modifica per la Logistica) accumulano 9 turni preparatori (giorno, nessun contatto col nemico, Veicoli). Il giocatore tenta di implementare il Piano Operativo e ottiene 46. Non è sufficiente per implementare un PO d'Attacco (Preparazione 3 + 0 di taglia = 3a riga, con 9 turni preparatori ha bisogno di un 55 per implementare). Tuttavia, per implementare le Istruzioni Preliminari il risultato da ottenere era 44 (incrociando 8 turni preliminari sulla riga del Movimento). Le Istruzioni Preliminari sono ora attive e gli Sherman possono muoversi verso l'area di raccolta anche se il loro PO non è stato ancora implementato.

6.14b Riserve. Le Riserve conferiscono ai PO una certa elasticità. Le Riserve vengono stabilite al momento della creazione del PO. Alla stesura, fino a metà delle unità del PO possono essere designate come Riserve. Considerate che le Riserve di un PO abbiano ordini di Attacco ai fini dell'implementazione. Si considera che le Riserve non impegnate eseguano le Istruzioni Preliminari.

Per impiegare le Riserve, il giocatore deve prima identificare le unità da impiegare come gruppo e tracciarne l'impiego sul grafico del PO. Questo non può essere modificato in seguito. Si può usare qualsiasi numero di unità si desidera, anche un solo plotone. Lanciate i dadi per vedere se passate il Lancio di Controllo [6.14d]. Il nuovo gruppo deve continuare ad effettuare i Lanci di Controllo

ogni turno fino a che il lancio non riesce. Le unità sono trattate come Non Assegnate fino a che il Lancio di Controllo non ha successo. Le unità in Riserva non possono essere

Trincerate a meno che non sia previsto dallo scenario.

Alle unità in Riserva possono essere assegnati ordini di Movimento, Attacco, o Difesa Veloce compatibili con la struttura del loro PO. Un giocatore può quindi ordinare alle Riserve la difesa di un obiettivo conquistato in un recente attacco, proteggere un fianco, o iniziare un attacco a tenaglia. Ad ogni gruppo impiegato può essere assegnato solo un tipo d'operazione. Iniziare un contrattacco e tenere il terreno appena conquistato necessitano quindi di due gruppi Riserva.

Le Riserve sono sempre relative ad un PO (cioè una missione) e non se ne stanno in giro in attesa che succeda qualcosa. Se durante la Fase di Comando più della metà delle unità di un PO sono Riserve non impiegate, il giocatore deve tracciare l'impiego sul grafico di sufficienti unità per ripristinare il rapporto del 50% o minore. Una volta che le unità siano impiegate, non contano più come riserve, anche se non hanno ancora superato il Lancio di Controllo.

6.14c Alternative. Un giocatore può stabilire nei propri PO, spostamenti e/o obiettivi alternativi. Il giocatore può passare al piano alternativo nello stesso modo in cui impiega le Riserve. Tracciate le alternative sul grafico al momento della stesura del PO. Una volta che le unità di un PO passano al piano alternativo, non possono più tornare indietro. Ogni unità può avere un Movimento o un obiettivo alternativo.

6.14d Lancio di Controllo. Per impiegare le Riserve o passare ad un piano alternativo, effettuate un Lancio di Controllo durante ogni Fase di Comando fino a che non riesce. Lanciate un dado: se il valore è maggiore o uguale al Valore di Preparazione al Comando, il Lancio di Controllo ha successo. Viceversa non si ha alcun effetto e il lancio deve essere ripetuto nella successiva Fase di Comando. Un giocatore che abbia Valore di Preparazione al Comando 7 o più non può superare il Lancio di Controllo e di conseguenza non può usare Riserve o Alternative.

6.15 Comando breve (opzionale)

Il Comando Breve è una versione ridotta del sistema di Comando. Richiede una certa onestà nell'applicarlo dato che non ci sono grafici da seguire.

6.15a Per ogni PO in questo sistema, tracciate una linea su un foglio di carta. Elencate sulla sinistra le unità coinvolte seguite dalla taglia e dal tipo di Piano Operativo. Annotate la missione delle unità (es., "Attaccare per catturare il villaggio A").

6.15b In ogni Fase di Comando, annotare i turni preparatori accumulati ed effettuare i tiri per l'implementazione normalmente. Fate un segno sulla destra di ogni riga che implementa.

6.15c Dovreste farvi un'idea di come ese-

guire la missione prima di scriverla e poi seguire quel piano quando viene implementato, indipendentemente dal variare delle circostanze.



6.16 Trinceramento

Le unità di un PO di Difesa Preparata diventano trincerate al momento dell'implementazione. Nessun'altra unità può essere trincerata, a meno che diversamente specificato dallo scenario.

6.16a Per poter trincerarsi le unità devono essere in Modalità Fuoco al momento dell'implementazione del PO di Difesa Preparata. Le unità in postura Movimento al momento dell'implementazione perdono la possibilità di trincerarsi.

6.16b I giocatori devono evidenziare con i segnalini Dug In le unità che sono trincerate.

6.16c Un'unità perde immediatamente il suo stato di trinceramento se per un qualsiasi motivo passa in postura Movimento.

6.16d Le unità che diventano Non Assegnate, assegnate a missioni diverse dalla Difesa Preparata, o iniziano ad eseguire Istruzioni Preliminari perdono automaticamente lo stato di trinceramento.

6.16e Non è necessario usare i segnalini Dug In per ogni unità sulla mappa, usateli nei casi in cui si possano creare situazioni di confusione. Alcuni vecchi giochi TCS non includono i segnalini Dug In.

7.0 Visibilità e Osservazione

La visibilità è la distanza massima entro cui una Linea di Vista (LOS) può essere tracciata. La visibilità è fornita come numero sulla Traccia dei Turni; il numero della visibilità è la distanza massima in esagoni entro cui un'unità può tracciare una LOS per quel turno; ogni LOS più lunga del numero di visibilità del turno corrente è automaticamente bloccata. In assenza di un numero di visibilità, la visibilità per quel turno è illimitata.

7.0a Il tempo atmosferico può ridurre la visibilità a secondo delle regole dello scenario. Quando viene usato, determinate il tempo atmosferico durante la Fase di Comando di ogni turno ad ora piena (10,00, 12,00, 17,00...) lanciando sulla Tabella del Tempo. Il risultato avrà effetto per l'intera ora successiva al lancio.

7.0b I turni di Notte, Crepuscolo, Alba e Tramonto riducono la visibilità [26.0].

7.1 Distanza d'Avvistamento

La distanza entro cui determinati tipi di fuoco possono essere effettuati è limitata dalla Distanza d'Avvistamento. Indipendentemente da questa, la gittata di fuoco può essere ulter-

riormente limitata da LOS [8.0], Visibilità e gittata dell'arma.

7.1a La Tabella di Distanza d'Avvistamento fornisce le distanze in base ai tipi di bersaglio, alla posizione del bersaglio, alla posizione di chi fa fuoco, e al terreno dell'esagono bersaglio. Distanze che escono alla sinistra della tabella valgono 0; quelle che escono alla destra sono illimitate.

7.1b PFA [12.0] e Fuochi d'Opportunità [15.0] non sono permessi verso bersagli al di là della Distanza d'Avvistamento. Gli SFA possono anche essere effettuati verso bersagli al di là della Distanza d'Avvistamento.

7.1c I Mortai utilizzano la distanza dall'osservatore, non quella dal mortaio stesso.

7.1d Uno SFA [13.0], utilizza le modifiche per unità non avvistabili, se l'esagono bersaglio non contiene almeno un'unità avvistata. SFA verso unità non avvistabili che includono fonti di fuoco diretto, utilizzano le modifiche in grassetto Target Terrain/Posture e se applicabile le modifiche per gli ammassamenti con un asterisco.

7.1e Per trovare la Distanza d'Avvistamento, individuate la colonna del tipo di bersaglio. Spostatevi sulle colonne come indicato sulla Tabella di Distanza d'Avvistamento (spostamenti positivi verso destra e negativi verso sinistra), a seconda del terreno nell'esagono bersaglio (Protettivo, ecc.), la postura del bersaglio (Modalità Movimento, Trincerato, ecc.), la preparazione della fonte di fuoco (Trincerato), e altri fattori (Fumogeni, ecc.). Per determinare la Distanza, utilizzate l'unità presente nell'esagono bersaglio che genera la Distanza d'Avvistamento più lunga anche se quell'unità non è il bersaglio designato o la causa scatenante di un Fuoco d'Opportunità.

Esempio: La Compagnia A, composta da 3 plotoni, sta cercando di attraversare un terreno scoperto sotto il tiro di una sola sezione MG nemica, che è trincerata in un esagono di bosco. Tutte le unità sono bersagli d'Area e la Distanza d'Avvistamento base è 3. La Compagnia A entra in Modalità Movimento (+1 spostamento sulla Tabella di Distanza d'Avvistamento) e sono visibili ad una maggiore distanza dalla sezione MG trincerata a causa della loro preparazione al fuoco di copertura (+1 spostamento per il Trinceramento). Quindi le unità che avanzano possono essere avvistate dalla sezione MG ad una distanza di 6 esagoni (3 +2 colonne sulla Tabella di Distanza d'Avvistamento). Le unità di fanteria fanno molta più fatica ad individuare la sezione MG, che ha un -1 spostamento per il terreno Parzialmente Protettivo e un -1 spostamento per essere Trincerata. Questo significa una Distanza d'Avvistamento di 1 a meno che la sezione MG faccia fuoco (fornendo un +4 spostamento sulla Tabella di Distanza d'Avvistamento). Provare ad avanzare contro questa piccola unità MG attraverso un terreno scoperto può rivelarsi un compito più difficile del previsto. Potrebbe essere meglio tentare di eliminare prima la sezione MG o di bloccare la Linea di Vista (LOS) con

Fumogeni [8.1b] per ridurre i potenziali fuochi d'opportunità.

8.0 Linea di Vista

La Linea di Vista (LOS) determina la capacità di unità in esagoni diversi di vedersi reciprocamente.

8.1 Regole Generali

8.1a La LOS si traccia dal punto centrale di un esagono al punto centrale di un altro. La LOS può essere libera o bloccata. La LOS può essere bloccata da caratteristiche del terreno, come boschi o edifici, o da zone sopraelevate come determinato dall'altitudine. Le unità non bloccano la LOS.

8.1b La LOS può entrare o uscire da un esagono contenente un Fumogeno, ma non può mai passarvi attraverso. I segnalini d'artiglieria (Barrage) non bloccano la LOS. [Eccezione: i segnalini di Fuoco Continuo, 18.6b]

8.1c Le unità possono sempre fare fuoco nell'esagono o fuori dall'esagono, ma non attraverso esagoni che contengano caratteristiche che bloccano la LOS.

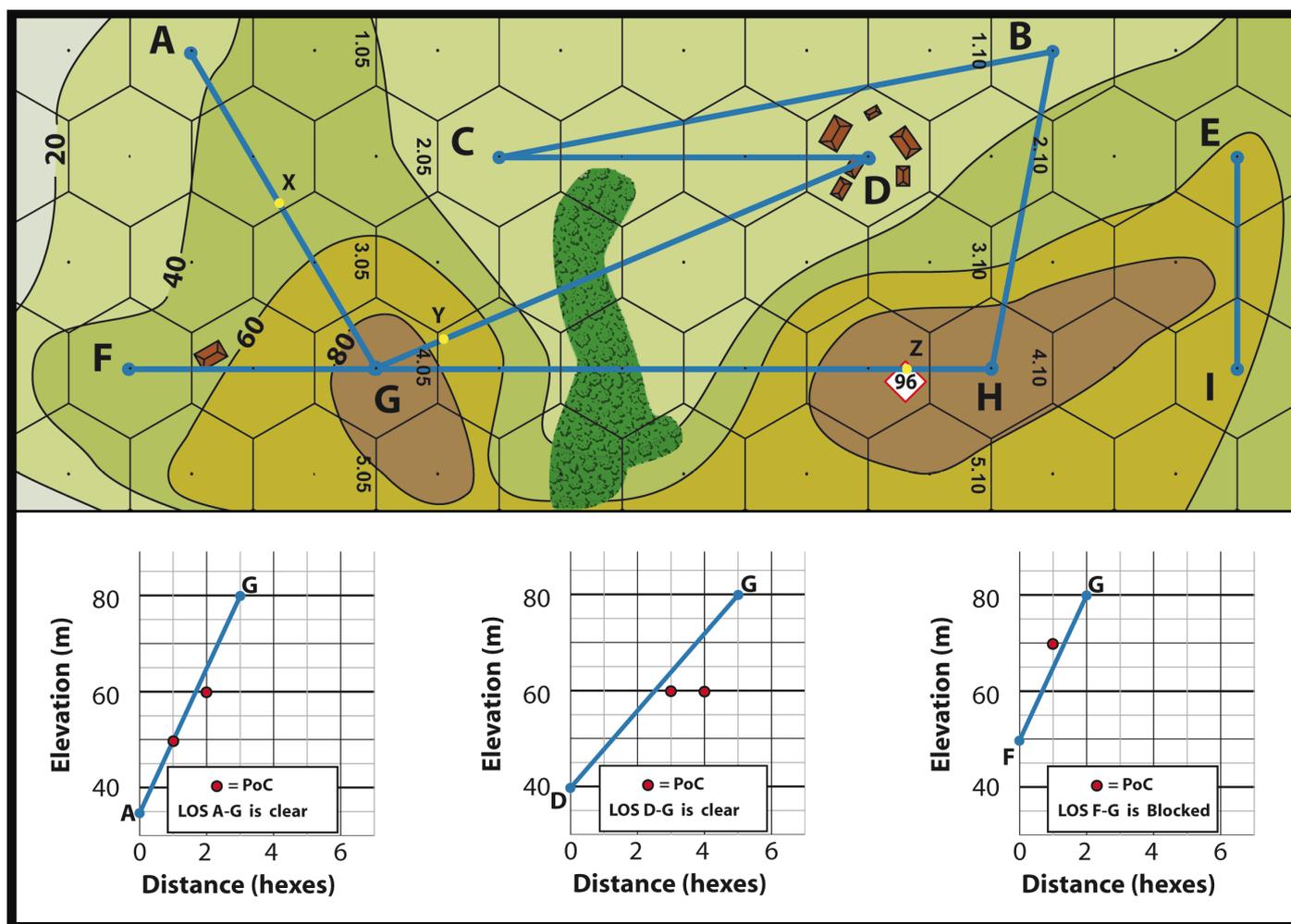
8.1d La LOS non è mai bloccata per gli esagoni adiacenti. Quindi, la LOS non è mai bloccata per il Fuoco d'Opportunità contro un esagono adiacente.

8.1e La mappa è prestampata con linee di livello e codici colore per aiutare nella determinazione dell'elevazione di un esagono. La quota di una particolare linea di livello è fornita in metri lungo la linea stessa. L'equidistanza è di 20 metri a meno che specificato diversamente nello scenario. Notate che una linea di livello non è una caratteristica del terreno bloccante così come lo sono i simboli di bosco od edificio, perciò una LOS che attraversi una linea di livello ad una quota maggiore non è di per sé bloccata, tuttavia le linee di livello, a causa del loro effetto sulla determinazione delle quote degli esagoni [attraverso la procedura in 8.2] coinvolgono indirettamente la LOS.

8.1f Una linea di costa (la linea dove il mare tocca la terra) è una linea di livello a quota 0 metri. Gli esagoni di mare sono a quota 0.

8.1g Ogni esagono lungo la LOS (esclusi l'esagono che "spara/osserva" e l'esagono bersaglio) che potrebbe bloccare la LOS è detto Punto di Contesa (PoC); la quota base di un esagono PoC (inclusi i suoi lati) è determinata usando la procedura 8.2 qui sotto.

8.1h Le caratteristiche del terreno possono essere aggiunte alla quota base del PoC. Puoi trovare le altezze delle caratteristiche del terreno sulla Tabella Effetti del Terreno (TEC) dello scenario. Per le caratteristiche naturali (come i boschi) e gli edifici singoli, i simboli stampati sulla mappa bloccano la LOS solo se la LOS attraversa o tocca il simbolo. Per gli esagoni villaggio/paese/città, l'intero esagono (lati inclusi) blocca la LOS anche se il simbolo stampato presenta vachi tra un edificio e l'altro. Se non diversamente espresso dallo



scenario, alberi (nelle foreste, boschi, file di siepi, frutteti e altri simboli) ed edifici (da soli o in città e villaggi) aggiungono 20 metri alla quota del PoC.

8.1i Ignorate “Punti Quota” e “Punti Trigonometrici” quando calcolate la quota; servono solo come punti di riferimento.

8.2 Determinazione standard della Quota

La determinazione della quota di un punto ricade in una delle tre categorie.

8.2a Sommità. Una sommità è un'area circondata da un'ultima linea di livello (magari sfruttando anche un bordo della mappa) che non contiene altre linee di livello più alte. La quota di una sommità è uguale a quella della linea di livello che la circonda. Le sommità sono considerate pianeggianti.

8.2b Punti situati tra o su le linee di livello. Tracciate una linea che passi dal centro dell'esagono che state misurando e che inizi dalla più vicina linea di livello inferiore e finisca a quella successiva superiore. La lunghezza di questa linea deve corrispondere alla distanza più breve tra le due linee di livello. Dividete la linea in quattro quarti, iniziando dalla linea di livello più bassa. Determinate a quale dei quattro quarti il centro dell'esagono sia più vicino (0/4, 1/4, 2/4, 3/4, 4/4). Aggiungete questa proporzione dell'equidistanza

(20m) alla più bassa delle curve di livello usate (per linee distanti 20m aggiungerete 0, 5, 10, 15, o 20). Ad esempio, il centro di un esagono vicino al segno di 1/4 sopra la linea di livello dei 30 metri avrebbe una quota di 35 metri. Una precisione oltre i 5 metri non è necessaria, quindi in scenari con equidistanza di 10m arrotondate a 1/2 (5m). Il caso in cui il centro di un esagono sia esattamente sulla linea di livello è il più semplice, leggete il valore della linea di livello e trovate la quota.

8.2c Bassura. Una bassura è un'area circondata da un'ultima linea di livello (magari sfruttando anche un bordo della mappa) che non contiene altre linee di livello più basse. La quota di una bassura è uguale a quella della linea di livello che la circonda. Le bassure sono considerate pianeggianti.

8.3 Determinazione Standard della LOS

Usate la seguente procedura per determinare se una LOS è bloccata dal terreno.

8.3a Ogni volta che un giocatore dichiara un attacco, verificate ogni PoC lungo la LOS che potrebbe bloccare la LOS stessa.

8.3b Per controllare la LOS, seguite questa procedura:

1: Tracciate la LOS con una linea retta tra il centro dell'esagono che sta sparando (osservando) e il centro dell'esagono bersaglio.

2: Determinate l'elevazione dell'esagono che sta sparando (osservando) e dell'esagono bersaglio, usando solo l'elevazione base dei centri degli esagoni, come determinato alla procedura qui sopra [8.2].

3: Determinate l'elevazione di ogni PoC. L'elevazione di un PoC è uguale all'elevazione base dell'esagono più la massima delle altezze delle caratteristiche del terreno che la LOS attraversa nell'esagono PoC.

4: Controllate la LOS sulla griglia della LOS che trovate sul retro del regolamento. Fissate la quota dell'esagono più basso lungo l'asse Y e la quota dell'esagono più alto nella colonna corrispondente alla sua distanza in esagoni dall'esagono più basso (asse X). Ora tracciate il punto del PoC a seconda della sua distanza dall'esagono più basso (X) e della sua quota (Y). Unite con una linea retta i due punti corrispondenti alle quote dell'esagono più basso e dell'esagono più alto. Se la quota del PoC si trova al di sopra di questa linea sul grafico della LOS, la LOS è bloccata.

8.4 Determinazione semplificata della quota - opzionale

8.4a Se una linea di livello passa per il centro dell'esagono, l'esagono si trova alla stessa quota della linea di livello. Viceversa, la quota dell'esagono si trova alla quota della linea di

livello immediatamente più bassa rispetto al centro dell'esagono.

8.4b Bassure. Una bassura è un'area circondata da un'ultima linea di livello (magari sfruttando anche un bordo della mappa) che non contiene altre linee di livello più basse. La quota in una bassura è definita ad un livello di quota più basso rispetto alla isoipsa che circonda la bassura.

8.5 Regola opzionale per i cartografi

I giocatori abituati a leggere mappe militari possono migliorare la loro esperienza di gioco utilizzando la seguente variazione alla regola sulla LOS. 8.5a può essere usata da sola o insieme a 8.5b e 8.5c come si desidera.

8.5a Punti localizzati tra o sulle linee di livello (modifica 8.2b). Invece di usare il centro per determinare la quota di un PoC, scegliete un specifico punto dell'esagono lungo la LOS come nuovo PoC e tracciate una linea attraverso questo punto invece che il centro dell'esagono per determinare, per interpolazione, la quota del PoC. La quota del PoC sarà determinata dall'elevazione del punto più alto lungo la LOS nell'esagono del PoC, più le caratteristiche del terreno, invece dell'elevazione del centro dell'esagono.

8.5b Sommità (modifica 8.2a). Le sommità non sono più considerate pianeggianti. A meno che non sia descritta da un simbolo della mappa, la "Sommità" è localizzata, per convenzione, al centro dell'area racchiusa dall'ultima linea di livello. Per determinare la quota di una Sommità, usate i punti trigonometrici o punti quota disponibili; se questi non sono segnati, aggiungete 10m dall'ultima linea di livello. Per determinare la quota di qualsiasi punto tra la Sommità e la linea di livello più alta che racchiude la Sommità stessa usate 8.2b.

8.5c Bassure (modifica 8.2c). Assegnate al punto più basso di una Bassura una quota più bassa di mezzo intervallo rispetto all'ultima linea di livello che circonda la bassura. Modificate questa stoma secondo le vostre conoscenze cartografiche (potrebbe essere solo 1/4 più bassa se la bassura non sembra molto profonda), utilizzando elementi come i fiumi per determinare il punto più basso.

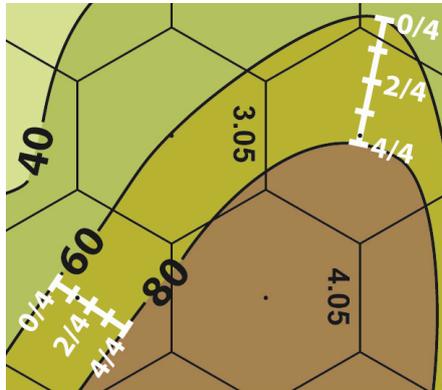
Esempio di determinazione della quota

Metodo Standard [8.2b]

Esagono 4.04: il centro dell'esagono è più vicino al trattino del 1/4 fra le linee di livello dei 60m e 80m. Di conseguenza alla linea di livello inferiore (60m) viene aggiunto 1/4 dell'equidistanza, quindi la quota corrispondente al centro è 65m.

Esagono 3.05: il centro dell'esagono tocca la linea dei 60m, quindi la quota del centro dell'esagono è 60m.

Esagono 3.06: il centro dell'esagono si trova più vicino al trattino dei 4/4 fra le isoipse di 60m e 80m. Di conseguenza l'intera equidistanza (4/4) viene aggiunta alla linea di livello inferiore (60m). La quota del centro dell'esagono è quindi 80m.



Esempio di determinazione della LOS

Metodo Standard [8.2b]

A-G: l'unità A si trova fra due linee di livello [8.2b] e viene determinato che si trovi ad una quota di 35m. Il centro dell'esagono 4.05 si trova su una sommità [8.2a] circondata da una linea di livello di 80m, quindi G si trova a quota 80m. Il Punto di Contesa (PoC) 2.04 ha un'elevazione di 50m e il PoC 3.05 ha una quota di 60m. Questi punti vengono quindi tracciati sul diagramma della LOS e viene disegnata una linea che unisce i punti A e G. Si può notare come la LOS sia libera dal momento che nessun PoC si trova al di sopra della linea A-G. Si veda il diagramma d'esempio.

B-C: Entrambi i centri per B e C si trovano in una bassura [8.2c] circondata dalla linea di livello dei 40m, quindi sia B che C si trovano a quota 40m. La LOS tocca un angolo dell'esagono 2.09 che è un esagono villaggio. Un esagono villaggio ha un'altezza di 20m e comprende anche tutti i suoi lati, quindi la quota totale del PoC è 60m. Quindi la LOS è bloccata.

B-H: B si trova a quota 40m. H è a 80m. PoC 3.11 ha una quota di 70m. Se tracciati sul diagramma si vedrebbe che questo PoC blocca la LOS.

C-D: Sia C che D si trovano a 40m. La LOS attraversa un esagono contenente bosco, la LOS è libera perché la linea non tocca il simbolo del bosco.

D-G: D si trova a 40m e G è a 80m. PoC 4.06 ha una quota di 60m. PoC 3.07 ha una quota base di 40m. La LOS attraverso il simbolo del bosco nell'esagono, quindi i 20m di altezza del bosco vengono aggiunti ai 40m di quota base. La quota totale del PoC 3.07 è quindi 60m. Tutti questi punti vengono tracciati sul diagramma della LOS e viene disegnata una linea che unisce D e G. Si può notare come la LOS

sia libera, si veda il diagramma di esempio.

E-I: sia E che I sono a quota 65m. Gli esagoni 3.12 e 3.13 possono essere usati indifferentemente come PoC. L'esagono 3.12 ha una quota di 80m. Dato che un PoC include anche i lati del suo esagono, la LOS è bloccata. F-G: F è a 50m. G è a 80m. PoC 4.04 ha un'elevazione base di 65m. La LOS tocca l'edificio, quindi l'altezza dell'edificio è sommata alla quota base del PoC. In questo esempio, ipotizziamo che le regole dello Scenario prevedano un'altezza di 5m per gli edifici. Di conseguenza la quota finale del PoC è 70m. Quando questi punti vengono disegnati sul diagramma della LOS, possiamo notare come la LOS sia bloccata, dato che il PoC si trova sopra la linea che unisce F e G. In assenza dell'edificio la LOS sarebbe stata libera. Si veda il diagramma d'esempio.

G-H: Sia G che H si trovano a quota 80m con nessun PoC fra di essi più alto di 80m. La LOS è libera.

Metodo opzionale per cartografi [8.5]

Questi esempi sono simili al metodo standard, ma con alcune evidenti differenze a seconda di quale porzione di 8.5 i giocatori decidano di usare. Utilizzando 8.5c, B, C e D possono essere considerati a quota 35m visto che si trovano vicino al margine di una bassura. Se ci fosse stata un'unità nell'esagono 1.08, si sarebbe trovata a quota 30m. Utilizzando 8.5b, G sarebbe a quota 85m visto che si trova circa a metà fra la isoipsa degli 80m e la cima dell'Altura; H sarebbe a 90m basandosi sulla sua posizione fra la linea di livello degli 80m e il punto trigonometrico dei 96m. Di seguito alcune differenze nella LOS, a seconda delle porzioni di 8.5 utilizzate.

A-G: sia usando solo 8.5a o in combinazione con 8.5b, questa LOS è bloccata dal PoC X nell'esagono 2.04, che ha una quota di 55m.

D-G: se si usa solo 8.5a, la LOS è bloccata dal PoC nell'esagono 4.06 che ha una quota di 75m. Se invece si usano 8.5c e 8.5b in combinazione con 8.5a la LOS è libera.

G-H: usando solo 8.5a, la LOS è libera; usando 8.5b in combinazione con 8.5, tuttavia, la LOS è bloccata dal PoC Z nell'esagono 4.09 che ha una quota di 96m.

Metodo opzionale semplificato [8.4]

A-G: A si trova a quota 20m, dato che la linea di livello inferiore più vicina al centro dell'esagono è quella dei 20m. G è a 80m, dato che la linea di livello inferiore (ce ne è una sola) più vicino al centro dell'esagono è quella degli 80. Il PoC 2.04 è a 40m e il PoC 3.05 è a 60m. Quando tracciati sul diagramma della LOS, si può notare come la LOS sia libera, dato che non ci sono PoC al di sopra della linea A-G.

B-C: entrambi i centri degli esagoni per B e

C si trovano in una bassura circondata dalla linea di livello dei 40m, quindi B e C si trovano di un intervallo (20m) più bassi della linea di livello che li circonda. Si trovano quindi ad un'altitudine di 20m. La LOS tocca uno spigolo dell'esagono 2.09 che è un esagono villaggio. Un esagono villaggio ha un'altezza di 20m e include anche tutti i suoi lati, quindi l'altezza totale di questo PoC è di 40m. La LOS è bloccata.

B-H: B si trova a 20m. H a 80m. Il PoC 3.11 ha una quota di 60m. PoC 2.10 ha una quota di 40m. Se traviate il solito diagramma vedrete che la LOS è libera.

C-D: sia C che D si trovano a quota 20m. La LOS passa attraverso un esagono che contiene bosco (2.07). La LOS è libera perché non tocca l'illustrazione del bosco all'interno dell'esagono.

D-G: D si trova a quota 20m mentre G è a 80m. Il PoC 4.06 ha una quota di 60m e il PoC 3.07 ha un'altezza di base di 20m. La LOS attraverso l'illustrazione del bosco all'interno dell'esagono, quindi i 20m di altezza del bosco vengono aggiunti alla quota base. L'altezza totale del PoC 3.07 è 40m. Nessuno dei due PoC è sufficientemente alto per bloccare la LOS.

E-I: Sia E che I si trovano a quota 60m. Gli esagoni 3.12 e 3.13 possono essere usati indifferentemente come PoC. L'esagono 3.12 ha una quota di 80m, dato che un PoC include anche tutti i lati dell'esagono, la LOS è bloccata.

F-G: F è a quota 40m. G si trova a 80m. Il PoC ha una quota base di 60m. La LOS tocca gli edifici, quindi si somma la loro altezza a quella del PoC. Assumiamo che le regole dello scenario prevedano un'altezza di 5m per gli edifici, il PoC passa quindi a quota 65m. Tracciando questa situazione sul diagramma, si nota che la LOS è bloccata, in assenza degli edifici la LOS sarebbe risultata libera.

G-H: entrambi i punti sono a quota 80m senza elementi più alti che si frappongano. La LOS è quindi libera.



9.0 Combattimento

Il combattimento a fuoco avviene in due modi: d'Area e Singolo. Le unità d'attacco di tipo A possono effettuare solo Fuoco d'Area. Le unità d'attacco di tipo P possono effettuare sia Fuoco Singolo che d'Area. Tutti i conflitti a fuoco si risolvono consultando la Tabella Fire, ma le due tipologie di fuoco utilizzano procedure leggermente diverse.

I conflitti a fuoco possono avvenire durante le Fasi d'Azione come le Azioni di Fuoco di Soppressione (SFA), Azioni di Fuoco Singolo (PFA), Fuoco d'Opportunità, Combattimenti d'Assalto e Travolgimento.

9.1 Regole e limitazioni

9.1a Un'unità può sparare un infinito numero di volte in risposta a cause scatenanti Fuoco d'Opportunità. Inoltre, un'unità può effettuare fino a 3 PFA o 1 SFA per turno, se ne è in grado. Eccezione: le unità Mortaio possono sparare solo una volta per Fase d'Azione.

9.1b Tutti gli attacchi diretti richiedono una LOS sgombra dall'attaccante fino al bersaglio. I Mortai richiedono una LOS sgombra dall'osservatore fino al bersaglio.

9.1c Solo le unità in Postura Fuoco possono effettuare SFA, PFA o Fuoco d'Opportunità.

9.1d Le unità Paralizzate possono fare fuoco solo in combattimenti d'Assalto.

9.1e Le unità di fanteria a bordo di mezzi possono sparare solo in combattimenti d'Assalto o Travolgimento. Le unità d'Arma a bordo o trainate da mezzi non possono mai sparare.

9.1f Cannoni Anticarro (AT) effettuano Fuoco d'Area a forza dimezzata.

9.1g Nessuna unità può dividere il proprio fuoco su più bersagli.

9.2 Limitazioni al tipo di bersaglio

La tipologia bersaglio di un'unità (Singolo (P), Area (A), o Entrambi (B)) determina come possa essere ingaggiata dal nemico.

9.2a Le unità d'attacco di tipo A ingaggiano i bersagli d'Area e B usando le modifiche per il Fuoco d'Area sulla Tabella Fire. Le unità di fanteria non possono ingaggiare bersagli B-1 attraverso il Fuoco d'Area.

9.2b Le unità d'attacco di tipo P ingaggiano i bersagli d'Area usando le modifiche per il Fuoco d'Area i Bersagli Singoli usando le modifiche per il Fuoco Singolo. Possono scegliere uno dei due tipi di fuoco quando ingaggiano bersagli B.

9.3 Effetti del terreno sul combattimento a fuoco

La Tabella Terreno/Postura del Bersaglio fornisce gli effetti per 4 diversi tipi di terreno: Tavolo da Biliardo, Aperto, Parzialmente Protettivo, e Protettivo. In ogni gioco il Tabella degli Effetti del Terreno classifica i terreni stessi.

9.3a Gli effetti del terreno applicabili sono quelli dell'esagono del bersaglio e dei lati dell'esagono che il fuoco attraversa. Quando risolvete un attacco usate il terreno più protettivo fra quello dell'esagono bersaglio e quello del lato dell'esagono attraversato dal fuoco — quindi, un esagono parzialmente di Terreno Aperto e parzialmente di foresta (Parzialmente Protettivo) è considerato Parzialmente Protettivo.

9.3b Il terreno non ha effetto sugli attacchi derivanti dai campi minati [21.0].

9.3c Se è presente una qualsiasi fonte di

fuoco diretta, per le risoluzioni di SFA contro bersagli non osservabili, utilizzate le modifiche in grassetto nella colonna della tabella Terreno/Postura.

10.0 Perdite

Le perdite per ogni unità sono calcolate in step. Unità diverse hanno un diverso numero di step disponibili. Segnate le perdite di step piazzando un segnalino Step Loss sotto l'unità.

10.0a I plotoni di fanteria hanno normalmente 5 step. I plotoni Mortaio, le sezioni di Fanteria, le sezioni MG, e le unità Trasporto hanno 2 step. Le unità Veicolo e Artiglieria su mappa hanno da uno a sei step per segnalino. Tutte le altre unità hanno 1 step a meno che diversamente indicato.

10.0b Le perdite di step non modificano la potenza di Fuoco stampata delle unità di Fanteria e MG, ma riducono la potenza di Fuoco a corto raggio della Fanteria [11.3d] e modificano i Controlli del Morale [17.2]. Eccezione: se le unità Mortaio e Trasporto hanno perso almeno uno step, la loro potenza di Fuoco è dimezzata.

***Nota dell'Autore:** La mancanza di effetti evidenti causati dalle perdite, diciamo, di un plotone di fanteria, potrebbe sembrare strano. Il motivo? Consideriamo un plotone di fanteria ad esempio. Le armi corte rappresentano solo un punto della sua Potenza di Fuoco; il resto della sua forza offensiva proviene dalle MG. Man mano subisce delle perdite, a meno che non venga distrutta una MG (poco probabile), il plotone si riorganizza in modo da garantirsi che le MG siano sempre operanti. Quindi, mentre quel singolo punto di potenza di fuoco continua a diminuire a causa delle perdite, il cuore della potenza di fuoco del plotone rimane inalterato fino a che l'ultimo step (gli ultimi sei uomini per sfamare i "maiali") viene distrutto e non rimane nessuno ad operare le mitragliatrici. Potete non essere d'accordo, ma credo che sia la storia, sia l'organizzazione interna dei plotoni di fanteria, portino a questo. Un metodo molto più efficace per ridurre la capacità di fuoco nemica è il fuoco di soppressione, sia nella realtà che in questo gioco.*

10.0c Ogni volta che un risultato sulla Tabella Fire indica la perdita di uno o più step, aggiornate il segnalino sotto l'unità bersaglio e rimuovete tutte le unità che hanno raggiunto il proprio limite di step. Piazzate le unità distrutte nel loro box del Morale di Battaglione e tenete traccia del Morale dei Veicoli, se applicabile.

10.0d Le perdite di Step appartengono all'unità che le ha subite. Non trasferite, assorbite, o consolidate mai queste perdite con altre unità a meno che non sia consentito dallo scenario.

10.0e Ignorate le perdite in eccesso rispetto al numero di step dell'ammassamento.

10.0f Nel caso di un Fuoco d'Area, gli step persi possono essere assegnati a qualsiasi uni-

tà presente nell'esagono che non sia a bordo di un Trasporto — ma il primo step perso deve provenire dall'unità con il maggior numero di step, presente nell'esagono e non a bordo di un Trasporto. In caso di unità con lo stesso numero massimo di step, la scelta spetta al difensore. In un assalto, deve essere selezionata l'unità con il maggior numero di step dell'ammassamento che assalta. Dopo aver assegnato la prima perdita, gli altri step persi possono essere assegnati a qualsiasi unità presente nell'esagono. Il difensore sceglie quali unità subiscano la metà (arrotondata per eccesso) delle perdite, quindi l'attaccante assegna le restanti perdite.

10.0g Quando un'unità che trasporta altre unità perde uno step, eliminate la stessa proporzione di step dalle unità trasportate (o il 50% per un Trasporto da 2-step o il 100% per un'unità da 1-step), utilizzando 10.0f per assegnare le perdite. Quindi, se un autocarro da 2-step che trasporta un plotone di Fanteria da 5-step, perde uno step, il plotone di Fanteria perde 3 step (50% arrotondato per eccesso).

Esempio: Il giocatore A effettua un attacco d'Area contro un ammassamento di unità del giocatore B. Il risultato sulla Tabella del Fuoco (Fire Table) è di 8 step. Dopo che il giocatore B ha finito di urlare al giocatore A e di prendere a calci il mobilio, devono infliggere le perdite. Nell'esagono bersaglio ci sono due plotoni di fanteria completamente integri e un cannone AT. Per prima cosa, il giocatore B elimina il primissimo step da uno dei plotoni di fanteria. Rimangono 7 step da distribuire. Dividono 7 per 2 e arrotondando normalmente ottengono 4. Il giocatore B divide i quattro step di perdite fra i due plotoni di fanteria. Al giocatore A restano da infliggere i rimanenti tre step. Sceglie con piacere di eliminare il cannone AT poi si accanisce sul plotone di fanteria con il Morale peggiore, in modo da preparare l'esagono ad un fallimento nel momento in cui dovrà fare il controllo del Morale come richiesto dal risultato ottenuto sulla Fire Table. Il giocatore maledice a denti stretti e inizia a preparare un attacco d'artiglieria su larga scala per il turno successivo.

10.0h Per assegnare le perdite dovute a Fuoco Singolo, iniziando da chi spara, i giocatori si alternano nella scelta degli step da eliminare dai bersagli legittimi.

11.0 Fuoco d'Area

Risolvete il fuoco rivolto ai bersagli d'Area utilizzando le modifiche per il Fuoco d'Area sulla tabella Fire. Gestite il combattimento come un singolo attacco contro l'esagono, dove tutti i bersagli A e i bersagli B vulnerabili vengono attaccati insieme.

Procedura:

Identificate l'esagono bersaglio e gli attaccanti. Sommate la forza di Fuoco di tutti gli attaccanti e cercate il valore ottenuto nell'installazione della colonna. Sommate tutti gli eventuali spostamenti di colonna e applicate

l'esito finale (spostamenti positivi verso destra, negativi verso sinistra), quindi lanciate due dadi (11...66) sulla Tabella Fire e applicate il risultato. Effettuate un Controllo del Morale per tutti i risultati escluso 'no effect'. Qualsiasi attacco che venga spostato a destra della colonna 101+ è considerato sulla colonna 101+. Gli attacchi che vengono spostati alla sinistra della colonna zero non hanno effetti.

11.1 Regole e Limitazioni

Il Fuoco d'Area non può essere diretto contro bersagli fuori dalla gittata massima di chi spara.

11.1a Il Fuoco d'Area non coinvolge i bersagli Singoli.

11.1b I bersagli B-1 subiscono perdite a seguito di un Fuoco d'Area solo se nessuna delle unità attaccanti è un'unità di Fanteria.

11.1c I risultati di combattimento sulla Tabella Fire sono espressi come step persi. Se in seguito ad un Fuoco d'Area le unità sono completamente distrutte, assicuratevi di assegnarle ai fini del Morale di Battaglione [17.1].

11.1d Unità d'attacco di tipo A e P possono combinarsi per effettuare un Fuoco d'Area.

11.1e Unità d'attacco di tipo P possono effettuare Fuoco d'Area ad una gittata pari fino al doppio della loro gittata nominale.

11.1f Veicoli Multi-step, cannoni, e Artiglieria su mappa hanno una potenza di Fuoco d'Area uguale al numero di step dell'unità moltiplicato per la loro potenza di Fuoco nominale. Quindi, un'unità Panther con 5-step (unità d'attacco di tipo P 5) ha una potenza di Fuoco d'Area di 25.

Esempio: Il giocatore A annuncia uno SFA su un esagono contenente un plotone di fanteria da 5 step in Modalità Movimento, un'unità semicingolata a piena forza (B-1) con a bordo un plotone di fanteria, e un altro semicingolato con un solo step residuo che sta trainando un cannone AT. L'esagono è di Terreno Aperto. La potenza di fuoco d'attacco è 11. Le unità attaccanti sono composte da due plotoni di fanteria a distanza 4 e un Mortaio. Un attacco a forza 11 usa la colonna 11-13, ma subisce uno spostamento +2 (verso destra) per Modalità Movimento in Terreno Aperto e -1 (verso sinistra) per Distanza 4. Il plotone a bordo del veicolo non conta per l'ammassamento, e nemmeno le unità semicingolate dato che non sono soggette a questo attacco [11.1b], al contrario il cannone AT conta visto che è al traino e quindi vulnerabile, in totale quindi nell'esagono ci sono 6 step, che per le modifiche dovute all'ammassamento non comportano spostamenti. Lo spostamento totale quindi è +1 verso destra e l'attacco è risolto sulla colonna 14-16. L'attaccante lancia due dadi e ottiene 65 (ouch!) che significa una perdita di 3 step. Poiché fra le unità che hanno fatto fuoco c'era un plotone di fanteria, i bersagli B-1 (E i loro passeggeri) sono immuni alle perdite. Il cannone AT trainato, tuttavia, è soggetto alle perdite. Il difensore assegna la perdita di uno step al plotone di fanteria a pie-

di, dato che è l'unità con più step. I restanti due step vengono divisi fra attaccante e difensore. Il difensore assegna il punto nuovamente al plotone di fanteria, mentre l'attaccante sceglie di distruggere il cannone AT. Il difensore effettua quindi il controllo del Morale usando il Morale indebolito del plotone di fanteria dato che è l'unità con il peggior valore di Morale nell'esagono (e ora è anche peggio con i -2 step subiti).

11.2 Fuoco diretto vs. Fuoco indiretto

Alcuni modificatori del Fuoco d'Area si basano sul tipo di fuoco subito, diretto o indiretto. I bersagli d'Area possono ripararsi da un fuoco rasoterra ma sono molto più vulnerabili al fuoco indiretto di tipo HE.

11.2a Le unità che effettuano Fuoco indiretto sono tutti i Mortai, Cannoni di Fanteria, Artiglieria su mappa, e le unità Veicolo con un valore di Fuoco d'Area indicate dallo scenario come di fuoco indiretto (anche Artiglieria e Sortite). Il Fuoco indiretto non contribuisce a creare un Fuoco Incrociato.

11.2b Le unità che effettuano Fuoco diretto sono tutte le altre, incluse Fanteria, MG, cannoni Anti-Aerea, e unità d'attacco di tipo P. Il Fuoco diretto può creare Fuoco Incrociato [11.4].

11.3 Modificatori per il Fuoco d'Area

I modificatori utilizzati per risolvere il Fuoco d'Area si trovano sulla tabella Fire.

11.3a Terreno. Trovate la riga corrispondente al terreno dell'esagono del difensore e incrociatela con lo postura delle unità difendenti.

Se un esagono o, dove applicabili, i lati di un esagono contengono più di una tipologia di terreno, applicate la più favorevole al difensore. [Eccezione: per alcune cause di Fuoco d'Opportunità basate sul Movimento, può essere usata la tipologia di terreno presente sul lato dell'esagono attraversato, vedi 15.2c].

In caso di uno SFA contro bersagli non avvistati [7.1d] in cui una qualsiasi delle unità attaccanti effettui un Fuoco Diretto, usate il numero in grassetto nella colonna di destra della Tabella Terreno/Postura.

11.3b Postura del bersaglio. Se l'esagono è occupato da unità con Postura differenti (Movimento, Fuoco, o Trincerati), applicate quello meno favorevole al difensore. Ignorate tutti i bersagli Singoli, le unità a bordo così come tutti i bersagli B-1 se invulnerabili al Fuoco d'Area [11.1b]. Le modifiche Tavolo da Biliardo, si applicano diversamente a Veicoli/Trasporti.

11.3c Distanza. Trovate i modificatori dovuti alla distanza per ogni unità che spara sulla Tabella dei Modificatori di Distanza per il Fuoco d'Area e applicate quello più favorevole al difensore. La riga per il Fuoco diretto

vale per tutte le fonti di Fuoco diretto eccetto la Fanteria.

11.3d Fanteria. Le unità di Fanteria ricevono un bonus alla loro potenza di Fuoco (non spostamenti di colonna) se si trovano vicino al bersaglio. Questo rappresenta le armi leggere e le granate. A distanza zero (nello stesso esagono), aggiungete il numero degli step rimanenti alle unità di Fanteria al totale complessivo della Potenza di Fuoco. A distanza uno, aggiungete metà degli step rimanenti alle unità di Fanteria, arrotondando normalmente.

11.3e Ammassamento. Per trovare il modificatore per l'ammassamento, contate gli step presenti nell'esagono. Quando contate gli step escludete tutti i bersagli Singoli, le unità trasportate a bordo di un Trasporto, e qualsiasi bersaglio B-1 invulnerabile all'attacco. Includete le unità trainate, le unità trasportate da un Veicolo e i bersagli B-1 vulnerabili.

11.3f Altri modificatori. Applicare ulteriori modificatori da questa tabella, se appropriato. Notte, Crepuscolo, Fumogeno, Bengala e Zone d'Attacco di Artiglieria non influenzano la risoluzione degli attacchi di Artiglieria sulla Tabella Fire. Bersagli Sbarcati e Immobilizzati non ricevono modifiche favorevoli a distanza zero. Un esagono bersaglio che contenga step Veicolo con un valore difensivo Singolo pari o superiore a 2 riceve una modifica di -2 se fra gli attaccanti ci sono unità che effettuano Fuoco diretto. Il modificatore +2 per il Movimento su strada è utilizzato per il Fuoco d'Opportunità causato dal Movimento se l'ammassamento che lo causa si sta muovendo su strada. Si applica anche ad ammassamenti che si muovono all'interno di Zone d'Attacco d'Artiglieria.

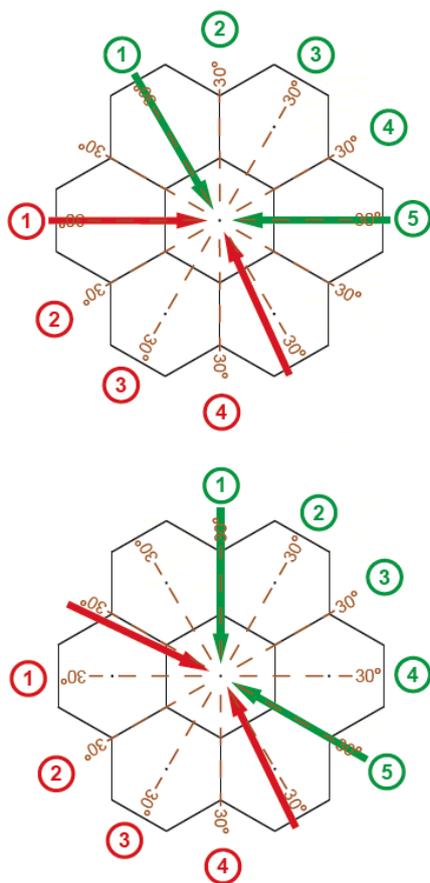
11.4 Modificatore per Fuoco incrociato

Le unità che sparano a Fuoco diretto possono creare un Fuoco Incrociato se possono indirizzare gli spari su un singolo esagono da angoli ampiamente separati. Il Fuoco Incrociato garantisce modificatori positivi sia sulla Tabella Fire che su quella Morale.

Procedura:

Dodici linee (ad intervalli di 30°) si irradiano dal centro dell'esagono occupato dalle unità bersaglio, sei attraverso il centro di ciascun lato dell'esagono e sei attraverso ogni spigolo dell'esagono.

Scegliete due unità qualsiasi che fanno Fuoco diretto. Contate il numero di linee che passano sulle unità e tra le unità stesse, utilizzando l'angolo più piccolo possibile (in altre parole se due unità sono adiacenti, non le considerate separate di 360°). Se il totale è pari o superiore a 5 (un angolo di 120° o più), applicate il modificatore per il Fuoco Incrociato.



In ciascuna delle illustrazioni qui sopra, l'esagono centrale è l'esagono bersaglio. Le 4 frecce rappresentano due attacchi separati. Gli attacchi con 5 punti godono del modificatore per il Fuoco Incrociato. Gli attacchi (rossi) con soli 4 punti non godono del modificatore per il Fuoco Incrociato. I numeri cerchiati corrispondono al numero di intervalli di 30° che separano le due fonti di fuoco. Perché un attacco benefici del modificatore per il Fuoco Incrociato ne occorrono almeno 5 calcolati usando il più piccolo dei due possibili angoli.



12.0 Fuoco Singolo

Il Fuoco Singolo rappresenta il fuoco di armi di precisione contro bersagli relativamente grandi come Veicoli o Cannoni AT dove l'eliminazione nasce da un colpo diretto andato a segno.

Risolvete il Fuoco Singolo utilizzando sulla Tabella Fire i modificatori per il Fuoco Singolo.

Procedura:

- Selezionate le unità di fuoco appropriate.
- Selezionate i bersagli. Il giocatore che effettua il fuoco determina quali bersagli Singoli o di tipo B stia ingaggiando nell'esagono bersaglio soggetto alle normali regole di PFAs (14.0) e Fuoco d'Opportunità (15.0).
- Sommate il numero degli step delle unità che fanno fuoco (non la loro potenza di fuoco) e trovate la colonna corrispondente sulla tabella Fire.
- Applicate gli spostamenti di colonna sulla tabella Fire, dovuti al Fuoco Singolo.

e) Lanciate i dadi e applicate il risultato della tabella Fire.

12.1 Modificatori al Fuoco Singolo

12.1a Tabella Terreno/Postura del bersaglio. Trovate la riga con la tipologia di terreno dell'esagono del difensore e incrociatelo con la Postura delle unità difendenti. Se un esagono o un lato dell'esagono applicabile contengono più di un tipo di terreno, usate il terreno più favorevole al difensore [eccezione: 15.2c]. Se l'esagono è occupato da unità bersaglio in diverse Posture, usate la Postura più sfavorevole al difensore. Per determinare questo modificatore sono utilizzate solo le unità effettivamente soggette al fuoco.

Esempio: Un esagono contiene Cannoni AT Trincerati e carri armati in Modalità Movimento. L'attaccante sceglie di concentrare il tiro solo sui cannoni AT, quindi la Postura bersaglio è Trincerati.

12.1b Distanza. Trovate i modificatori per la Distanza di tutte le unità che fanno fuoco sulla tabella Modificatori della Distanza nel Fuoco Singolo e applicate quella più favorevole al difensore. La gittata stampata sul fronte del segnalino di un'unità di tipo P corrisponde alla gittata "Nominale". Le categorie di gittata per le armi che fanno Fuoco Singolo sono "Ravvicinata" (minore o uguale alla metà della gittata stampata, arrotondata per eccesso), "Nominale" (oltre la Ravvicinata, fino alla gittata stampata), e "Lunga" (oltre la Nominale, fino al doppio della gittata stampata). Quindi, per un'unità con una gittata stampata di 7, Ravvicinata è 0-4, Nominale 5-7, e Lunga 8-14.

12.1c Differenziale. Trovate l'unità attaccante con il minor valore di Fuoco Singolo e sottraete il valore di difesa più alto delle unità di tipo Singolo difendenti.

12.1d Altri Modificatori. Applicare le modifiche previste per il Fuoco Singolo dalla Tabella Altri Modificatori. Questo include anche le modifiche per il Fuoco Incrociato.

12.2 Regole e Limitazioni

12.2a Diversamente dal Fuoco d'Area, si possono selezionare specifiche unità in un esagono bersaglio. Questo è molto importante perché è solo il reale bersaglio a determinarne la Postura e la capacità di Difesa. Quindi il giocatore che effettua l'attacco può decidere di sparare a tre autoblindate e ignorare un Carro Panther che si trovi nello stesso esagono.

12.2b Un dato bersaglio può essere ingaggiato da tutte le unità che il giocatore vuole, nel rispetto delle regole per PFA e Fuoco d'Opportunità.

12.2c L'attaccante può selezionare come bersaglio le unità trainate; questi attacchi non coinvolgeranno mai le unità di traino a prescindere dal risultato.

12.2d I bersagli di tipo B che riportino sul segnalino un Valore di Morale hanno un va-

lore di Difesa zero.

12.2e Quando lanciate sulla Tabella Fire, ogni risultato numerico indica il numero di bersagli distrutti. Applicate le perdite come per 10.0h.

12.2f Il Fuoco Singolo non causa mai controlli del Morale.

12.2g Gli spostamenti di colonna per il Fuoco Singolo usano tutte le colonne della Tabella Fire, non solo quelle colonne che riportano un valore per il numero di unità d'attacco P.

Esempio: un Panther (P-5) fa fuoco su due Sherman (difesa P-3) in modalità Fuoco, in terreno aperto (+0) a distanza 8. Si tratta di una gittata Lunga (+0) per i Panther che hanno una gittata nominale di 7. Vengono applicate le seguenti modifiche: Terreno +0, Distanza +0, Differenziale +2.

Il fuoco parte dalla colonna 4 (1 fonte di fuoco singola) e si sposta di due colonne sulla destra per il Differenziale (5-3) finendo nella colonna 6. Il giocatore tedesco ottiene 65 che significa la perdita di 1 step. Se avesse ottenuto un 66 entrambi gli Sherman sarebbero stati eliminati. Il giocatore americano maledice la sorte, elimina una Sherman e piazza un segnalino nel box del Morale Veicoli della formazione degli Sherman [17.8]. Lo Sherman superstite utilizza il Fuoco del Panther per come causa di Fuoco d'Opportunità per rispondere al fuoco. Anche il Panther è in modalità Fuoco e in terreno aperto. Lo Sherman ha una forza d'attacco di 3 (cannone da 75mm a canna corta) e il Panther ha una difesa di 4. La gittata è lunga anche per lo Sherman. I modificatori per Terreno e Distanza sono 0, mentre il Differenziale di -1 comporta una modifica di -2. Il fuoco parte nuovamente dalla colonna 4 e si sposta di due colonne a sinistra a causa della modifica per il differenziale. Il giocatore americano ottiene 62 e non riesce ad eliminare il Panther (aveva bisogno di un 63). Ripensandoci, avrebbe dovuto condurre una SYR Veicolo [15.2h] con lo Sherman invece di rispondere al fuoco, dato che il Panther ha ancora a disposizione due azioni di Fuoco Singolo [14.0].

13.0 Fuoco di Soppressione

L'azione Fuoco di Sbarramento o di Soppressione (SFA) permette alle unità da uno o più esagoni di attaccare un esagono bersaglio con un singolo Fuoco d'Area. Effettuare uno SFA, è l'unico modo per unità in esagoni diversi per poter attaccare un bersaglio comune con un unico Fuoco d'Area. Per eseguire uno SFA, rispettate le regole qui sotto e annunciate le unità che sparano e l'esagono bersaglio. Segnate tutte le unità che effettuano lo SFA con un segnalino Fired.

Nota dell'Autore: gli SFA rappresentano un intero turno di gioco utilizzato per far fuoco nel tentativo di sopprimere o bloccare le unità presenti in un esagono. I giocatori dovrebbero essere consapevoli delle conseguenze di effettuare

uno SFA. Se uno SFA consente di coordinare il fuoco di unità diverse, il prezzo da pagare è che tutte le unità partecipanti ricevono un segnalino Fired. Questo riduce la loro capacità di effettuare un Fuoco d'Opportunità fino alla loro prossima fase d'azione. Se effettuate troppi SFA e non lasciate unità in copertura di chi li effettua, non lamentate con l'autore se poi il nemico si riversa in campo aperto per assaltare le vostre truppe.

13.1 Regole e Limitazioni

13.1a Le unità possono effettuare SFA solo durante la propria Fase d'Azione.

13.1b Per effettuare uno SFA, le unità devono essere rimaste in Modalità Fuoco fin dall'inizio dell'attuale fase e non possono essere contrassegnate da un segnalino Fired o aver effettuato un PFA o un attacco AT [16.0].

13.1c Le unità non assegnate [6.3] non possono effettuare SFA.

13.1d Ogni SFA genera un Fuoco d'Opportunità che il giocatore non di fase può utilizzare per sparare a qualsiasi esagono contenga unità che abbiano partecipato allo SFA.

13.1e Unità in ammassamenti diversi possono combinare il loro fuoco per effettuare SFA.

13.1f Le unità Paralizzate (Paralyzed) non possono partecipare allo SFA.

13.1g Gli SFA non richiedono una causa scatenante per poter essere effettuati.

13.1h Un esagono può essere il bersaglio di un solo SFA per Fase d'Azione. SFA costituiti solo da attacchi AT non subiscono questa limitazione.

13.1i Dopo aver eseguito uno SFA, inclusa ogni SYR causata dallo SFA, segnate ogni unità che ha sparato con un segnalino Fired.

Esempio: il giocatore A desidera condurre uno SFA contro un esagono occupato da un plotone di fanteria (5 step), una sezione MG (2 step) e un cannone AT, tutti in modalità Fuoco in un terreno Parzialmente Protetto e contrassegnati dal segnalino Fired. Lattaccante può concentrare il fuoco di due plotoni di fanteria con una Potenza di Fuoco d'area di 4 (uno a distanza 4 e l'altro 3); due sezioni MG entrambe con potenza di fuoco 2 e distanza 4; due cannoni AT con potenza di fuoco 2 e distanza 3 e un mortaio con potenza di fuoco 4 a distanza 16 (entro la gittata). Le unità di fanteria non sono a distanza 0 o 1, quindi non aggiungono alla loro potenza di fuoco gli step che sono loro rimasti. La potenza dei cannoni AT è dimezzata poiché stanno effettuando un attacco d'area. Il totale della forza di attacco è 18. I bersagli d'area in modalità fuoco in terreni parzialmente protetti ricevono uno spostamento di -2 colonne. Il modificatore peggiore per la distanza riguarda il plotone di fanteria a distanza 4, quindi l'intero attacco subisce un ulteriore -1. A causa del segnalino Fired, l'esagono risulta in vista ad una distanza di 8 esagoni (base 3, -1 spostamento di colonna per il terreno parzialmente protetto, +4 per il segnalino Fired) quindi non ci sono unità non osservabili. 8 step ammassati

nell'esagono bersaglio comportano uno spostamento di +1. Lo spostamento netto quindi è di -2 e la colonna finale per l'attacco è la 11-13. Dopo aver eseguito lo SFA, tutte le unità partecipanti al fuoco vengono contrassegnate con un segnalino Fired. Il giocatore non di fase può ora utilizzare questo fuoco come causa scatenante per un Fuoco d'Opportunità basato sul fuoco scegliendo come bersaglio uno qualsiasi degli esagoni che contengano unità che hanno partecipato allo SFA, sempre che risultino in vista

14.0 Azioni di Fuoco Singolo

Chi effettua un fuoco di precisione non passa un intero turno a cercare di sbarrare un esagono. Piuttosto, tentano di eliminare il loro bersaglio (che possono vedere benissimo) il più rapidamente possibile.

14.1 Regole e Limitazioni

14.1a Le azioni di Fuoco Singolo possono essere condotte solo contro bersagli in vista di tipo B o P.

14.1b Un'azione di Fuoco Singolo (PFA) coinvolge una o più unità da uno o più esagoni che effettuano un Fuoco Singolo contro almeno un bersaglio B o P in un singolo esagono.

14.1c Un'unità può partecipare fino a tre PFA in una singola Fase d'Azione. Unità che effettuino uno o più PFA in una Fase d'Azione non possono muoversi [Eccezione: vedi 20.2 Impulsi dei Veicoli] o effettuare uno SFA; possono effettuare Fuoco d'Opportunità [15.0].

14.1d Diversamente dagli SFA, le unità che effettuano un PFA non vengono contrassegnate con un segnalino Fired.

14.1e Una volta terminato un PFA, il giocatore non di fase ha la possibilità di effettuare un Fuoco d'Opportunità su uno degli esagoni che hanno sparato.

14.1f Le unità Veicolo possono effettuare un PFA durante ciascuno dei tre Impulsi del Veicolo [20.2].

14.1g Le unità che effettuano PFA devono iniziare la loro Fase d'Azione (o Impulso) in Modalità Fuoco per poter sparare. Quindi le unità non possono passare in Modalità Fuoco (che è considerato un Movimento) ed effettuare un PFA nella stessa Fase d'Azione o Impulso.

14.1h Diversamente dagli SFA, i PFA che possono essere effettuati contro un singolo esagono durante una Fase d'Azione sono illimitati.

14.1i Unità non assegnate [6.3a], Paralizzate [17.5] o contrassegnate dal segnalino Fired non possono effettuare PFA.

15.0 Sorveglianza

La Sorveglianza o il meglio noto Fuoco d'Opportunità è un'azione provocata condotta da unità con una LOS sgombera fino alla causa scatenante. Una causa scatenante è

un evento che attira il fuoco nemico—come il Movimento in un esagono o un'azione di fuoco. Un'unità può effettuare un numero illimitato di azioni Fuoco d'Opportunità in una fase, se rispetta le condizioni di fuoco.

Il Fuoco d'Opportunità è volontario e non necessita di essere pianificato in alcun modo.

Importante: solo un ammassamento può rispondere ad una causa scatenante. Una volta che una causa è stata avvistata, trattate il Fuoco d'Opportunità esattamente come un qualsiasi altro fuoco nel gioco, e risolvete gli effetti completamente prima di proseguire. Il giocatore che fa fuoco sceglie se rispondere alla causa scatenante e con quale ammassamento sparare.

15.1 Cicli di Opportunità

Ci sono 4 Cicli d'Opportunità principali. Negli esempi qui sotto, è la Fase d'Azione del giocatore A.

15.1a Ciclo d'Opportunità basato sul Movimento. Questo ciclo avviene in una Fase d'Azione nell'istante in cui un'unità entra in un esagono (nota: questo ciclo può avvenire anche nella Fase Aerea e d'Artiglieria o in qualsiasi Fase d'Azione in risposta a una SYR [vedi 17.4f & 18.10]).

- Causa scatenante basata sul Movimento (giocatore A)
- Fuoco d'Opportunità (giocatore B)
- Fuoco d'Opportunità di ritorno (giocatore A)

15.1b Ciclo d'Opportunità basato sul Fuoco. Questo ciclo avviene in una Fase d'Azione quando un giocatore ha eseguito un PFA o uno SFA (nota: questo ciclo può avvenire anche nella Fase Aerea e d'Artiglieria in risposta ad un attacco AA o ad una Missione di Artiglieria su Mappa [18.10]).

- Viene eseguito un SFA/PFA/AA Missione di Artiglieria su Mappa (giocatore A)
- Fuoco d'Opportunità (giocatore B) contro uno degli esagoni che hanno sparato.

15.1c Ciclo d'Opportunità basato sul Recupero. Questo ciclo avviene quando un giocatore ha dichiarato che un'unità in un ammassamento recupera da uno stato di Soppressione o Paralisi (Suppression/ Paralysis).

- Azione di recupero (giocatore A)
- Fuoco d'Opportunità (giocatore B)

15.1d Ciclo d'Opportunità Finale. Questo ciclo avviene quando vengono dichiarati un Assalto o un Travolgimento.

- Annuncio dell'attacco (giocatore A)
- Fuoco d'Opportunità (giocatore B, solo l'esagono bersaglio può rispondere a questa causa scatenante).

15.2 Cause Scatenanti

Il Fuoco d'Opportunità avviene in risposta ad una causa scatenante. Se non c'è causa o la causa non è in linea di vista, non può esserci Fuoco d'Opportunità.

15.2a Eventi che generano Cause

Scatenanti. Quattro eventi possono causare un Fuoco d'Opportunità: (1) Movimento (inclusa la SYR), (2) Fuoco, (3) Recupero da Soppressione o Paralisi; e (4) Assalti o Travolgimenti. Un causa scatenante avviene quando un'unità o ammassamento nemico

A) entra in un esagono; B) esegue uno SFA, PFA, Missione d'Artiglieria su mappa, o un Fuoco d'Opportunità basato sul Movimento;

C) dichiara un Recupero; o D) dichiara un Assalto o un Travolgimento. I tiri controcarro (AT) non generano cause scatenanti.

15.2b LOS e Cause. L'unità o l'osservatore (nel caso dei Mortai) che attiva il Fuoco d'Opportunità deve avere una LOS sgombera fino alla Causa Scatenante e deve essere entro la distanza di Osservazione. Una Causa basata sul Movimento è localizzata al centro dell'esagono nel quale l'unità è appena entrata. Tutte le altre Cause sono localizzate al centro dell'esagono occupato dall'unità o ammassamento che causano il Fuoco d'Opportunità.

15.2c Cause dovute al Movimento. Una causa basata sul Movimento si attiva nel momento in cui un'unità nemica entra in un esagono, sia volontariamente che a causa di una SYR. Attaccate queste unità con Barrage di Artiglieria o campi minati solo dopo il termine di ogni eventuale Fuoco d'Opportunità. Le unità non possono passare in Modalità Fuoco fino al termine di ogni eventuale Fuoco d'Opportunità (e fino a che ogni attacco per Barrage di Artiglieria o campi minati è stato concluso). Risolti tutti gli attacchi, le unità che stanno muovendo possono passare in Modalità Fuoco o continuare il loro Movimento. Un'unità in Movimento che scateni un Fuoco d'Opportunità non può usare il medesimo Fuoco come causa scatenante per il proprio Fuoco d'Opportunità.

Un ammassamento può rispondere ad una causa scatenante, non adiacente basata sul Movimento, in terreno Coperto o Parzialmente Coperto solo se ha una LOS sgombera fino all'esagono che l'unità sta lasciando oltre che a quello in cui sta entrando. L'esagono che l'unità abbandona non deve necessariamente essere entro la Distanza d'Avvistamento dell'ammassamento che risponde alla causa; è necessaria solo una LOS sgombera.

Se un ammassamento risponde a una causa scatenante basata sul Movimento e può tracciare una LOS sgombera sia all'esagono che l'unità abbandona che a quello in cui entra, il giocatore non di fase può, a sua discrezione, usare il terreno al centro del lato dell'esagono attraversato piuttosto che il terreno dell'esagono in cui è entrato il nemico per determinare la Distanza d'Avvistamento, le modifiche per il terreno sulla Tabella Fire, e le modifiche per qualsiasi eventuale test sul Morale conseguente.

Il cambio di Modalità, montare/smontare ed entrare nell'esagono bersaglio durante un Assalto o un Travolgimento non generano Cause Scatenanti basate sul Movimento. Uscire da un combattimento di Travolgimento

genera una Causa Scatenante di Movimento.

15.2d Cause dovute al Fuoco. Una Causa basata sul Fuoco avviene ogni volta che si effettua uno SFA o PFA, una Missione di Artiglieria su mappa o un attacco AA durante la Fase Aerea e d'Artiglieria, o un ammassamento effettua un Fuoco d'Opportunità causato da un Movimento. Il Fuoco generato da Assalti e Travolgimenti non produce Cause Scatenanti.

15.2e Cause dovute al Recupero. Una Causa Scatenante basata sul Recupero si attiva immediatamente dopo che un'unità o ammassamento recupera da una condizione di Soppressione o Paralisi. Unità (esclusi i mortai) aventi un segnalino Fired possono sparare normalmente alle unità che hanno generato la Causa.

15.2f Cause dovute ad Assalti o Travolgimenti. Queste cause si attivano immediatamente dopo che il giocatore di fase annuncia un Assalto o un Travolgimento. Solo le unità utilizzabili nell'esagono bersaglio dell'Assalto o del Travolgimento possono effettuare un Fuoco d'Opportunità in risposta a questa causa. La Causa è localizzata nel centro dell'esagono occupato dalle unità che effettuano l'Assalto/Travolgimento, tuttavia il giocatore non di fase può, a sua discrezione, usare il terreno al centro del lato dell'esagono da cui è partito il nemico per determinare le modifiche per il terreno sulla Tabella Fire, e le modifiche per qualsiasi eventuale test sul Morale conseguente. La distanza di queste Cause è sempre di 1 esagono.

15.2g Bersagli e Causa Scatenanti. Tutte le unità in un esagono che rispondono ad una Causa Scatenante utilizzano il Fuoco d'Area o il Fuoco Singolo. Tutte le unità di tipo A si combinano in un unico Fuoco d'Area e tutte quelle di tipo P si combinano in un unico Fuoco Singolo. Il fuoco Singolo può essere diretto ad ogni unità avvistata nell'esagono anche se queste non hanno generato direttamente la Causa Scatenante.

15.2h Veicoli in Rotta (SYR). Le unità Veicolo che rispondono ad una Causa Scatenante generata da un Fuoco Singolo possono effettuare una SYR piuttosto che fare fuoco. Le unità a bordo dei veicoli che si ritirano restano con il Veicolo. Le unità Veicolo in ritirata non compromettono la capacità delle altre unità nello stesso esagono di effettuare un Fuoco d'opportunità. I Veicoli in Modalità Movimento possono effettuare la SYR anche se normalmente solo le unità in Modalità Fuoco possono rispondere ad una Causa Scatenante.

15.3 Regole e Limitazioni

15.3a Nessuna unità Soppressa o Paralizzato può effettuare alcun tipo di Fuoco d'Opportunità.

15.3b Le unità contrassegnate dal segnalino Fired non possono fare fuoco in risposta a Cause basate sul Movimento o sul Fuoco a distanza superiore di un esagono. Il segnalino

FIREd, invece, non impedisce loro di sparare a Causa dovute al Recupero o ad Assalti/ Travolgimenti.

15.3c Le unità MG non sono limitate da 15.3b e possono rispondere a qualsiasi Causa Scatenante anche se contrassegnate dal segnalino Fired.

Nota dell'Autore: Questa capacità delle unità MG di effettuare Fuoco d'Opportunità anche dopo aver partecipato ad uno SFA rappresenta le migliori dotazioni e prestazioni delle unità MG rispetto alle MG più leggere incorporate nella Potenza di Fuoco dei plotoni di fanteria.

15.3d Le unità in Modalità Movimento possono osservare per il fuoco d'Opportunità delle unità mortaio.

15.3e Il Fuoco d'Opportunità d'Area colpisce tutte le unità eleggibili nell'esagono bersaglio, non solo quelle che hanno generato la Causa. Ricordate che il Fuoco Singolo può colpire solo unità P e B osservate, che il giocatore che spara ha designato come bersagli.

15.3f Le unità possono effettuare Tiri AT come risposta ad una Causa Scatenante, oltre a qualsiasi altro Fuoco.

15.3g Un giocatore non può eseguire una Missione d'Artiglieria come risposta ad una Causa Scatenante.

15.3h Un'unità può effettuare un Fuoco d'Opportunità anche se il Fuoco non può danneggiare l'unità che ha generato la Causa. Cioè, se unità veicolo muovono attraverso un esagono contenente truppe amiche di tipo A, l'avversario può effettuare un Fuoco d'Opportunità d'Area in risposta a quella Causa nella speranza di colpire i bersagli di tipo A nell'esagono anche se i veicoli che hanno causato il Fuoco restano immuni al Fuoco.

15.3i Cause dovute ad impulsi dei Veicoli. I Veicoli che utilizzano gli Impulsi Veicolo [20.2] causano Fuoco d'Opportunità normalmente. Tuttavia, ogni ammassamento del giocatore non di fase può sparare ad un ammassamento di Veicoli in Movimento solo una volta per impulso. Ammassamenti differenti possono rispondere a ciascuna Causa durante un Movimento d'impulso, ma le unità in un dato ammassamento nemico possono sparare solo una volta per impulso.

15.3j Rotta (SYR). Le unità in Rotta (SYR) generano Cause Scatenanti dovute al Movimento come se si muovessero normalmente. Una SYR viene considerata come un singolo impulso per le unità Veicolo che effettuano una SYR.

15.3k Diversamente dagli SFA, le unità che eseguono Fuoco d'Opportunità non ricevono il segnalino Fired.

16.0 AT - Attacchi Anticarro

Gli attacchi AT rappresentano assalti da parte di piccoli gruppi di fanteria contro bersagli Singoli e bersagli di tipo B. Naturalmente, questo tipo di combattimento è subordinato alla copertura a alla mimetizzazione offerta

dal terreno.

Le unità possono utilizzare gli attacchi AT per distruggere bersagli di tipo P e B ad una distanza massima di 1 esagono.

Importante: ciascun step delle unità che fanno fuoco può effettuare un attacco AT contro uno step Veicolo o Trasporto o bersaglio di tipo B. Nessuno step bersaglio, tuttavia, può essere attaccato più di una volta per attacco AT. Perciò, il massimo numero di lanci di dado AT permessi per ogni attacco AT sarà sempre il minore tra a) il numero di step di fanteria che attaccano, o b) il numero di step Veicoli, Trasporti o bersagli B che vengono attaccati. (Esempio: un plotone di fanteria da 5 step effettua un attacco AT contro un ammassamento che include un plotone carri da 3 step e un Cannone AT da 1 step; Il plotone di fanteria può effettuare un massimo di 4 lanci). In aggiunta all'attacco AT, le unità possono effettuare attacchi d'Area contro lo stesso bersaglio nell'ordine che desiderano.

Procedura:

Incrociate il terreno dell'esagono bersaglio con la distanza di attacco (stesso esagono, un esagono) sulla tabella AT Roll per determinare il risultato base necessario per l'eliminazione di 1 step. Lanciate due dadi per ciascun bersaglio nell'esagono bersaglio — fino al massimo numero di attacchi permessi, come spiegato sopra. Modificate ciascun lancio in accordo con i modificatori per la tabella AT Roll.

16.1 Regole e Limitazioni

16.1a Solo le unità di fanteria in Modalità Fuoco possono effettuare attacchi AT (Eccezioni: Assalti [22.0] e Travolgimenti [23.0]). Le unità Soppresse possono effettuare attacchi AT. Le unità a bordo non possono effettuare attacchi AT. Le unità Paralizzate possono fare attacchi AT solo durante gli Assalti. Nessuna unità è obbligata ad effettuare attacchi AT.

16.1b Un attacco AT può essere parte di uno SFA, Fuoco d'Opportunità, Assalto, o Travolgimento. A prescindere da ciò, l'unità che effettua l'attacco AT può anche sparare normalmente nello stesso momento.

16.1c Quando un'unità effettua un attacco AT contro un esagono, lanciate separatamente per ogni step bersaglio di tipo P o B attaccato. Una data unità di fanteria può attaccare con un tiro AT solo un esagono per attacco, indipendentemente dal numero di step coinvolti.

16.1d Gli attacchi AT hanno una distanza massima di attacco di 1 esagono.

16.1e Un risultato non modificato di 3 o meno in un attacco AT distrugge lo step che sta effettuando l'attacco. Queste perdite alle unità in attacco non causano un controllo del Morale. Solo il singolo step dell'unità che sta effettuando l'attacco è soggetta a questa regola. **16.1f** Gli attacchi AT possono essere risolti prima o dopo il Fuoco d'Area e Singolo a piacere del giocatore che attacca. Quindi, in un Combattimento d'Assalto l'attaccante può eseguire il Fuoco d'Area prima, nella speranza di eliminare la fanteria difendente e poi eseguire

i suoi attacchi AT successivamente.

16.1g Se uno SFA consiste solo di attacchi AT, le unità che fanno fuoco non vengono contrassegnate con il segnalino Fired ma si considerano comunque come unità che abbiano effettuato uno SFA (cioè, non possono muoversi né fare altri SFA per il resto della Fase d'Azione, sebbene possano effettuare Fuoco d'Opportunità normalmente).

16.1h Gli attacchi AT non generano Cause Scatenanti.

Esempio: Il giocatore A decide di effettuare uno SFA composta solo da Attacchi AT con un plotone di 2 step contro un ammassamento adiacente di 5 carri. Il bersaglio è coperto dai Fumogeni sparati in precedenza dai Mortai. Il terreno dell'attacco è quello del bersaglio (Protettivo). Il lancio di base per un attacco ad 1 esagono di distanza in un terreno Protettivo è 8. Di tutte le possibili modifiche per gli attacchi AT, si applica solo il +1 dovuto al bersaglio coperto da fumogeni, quindi l'attacco avrà successo solo con un risultato di 7 o più. Lancia una sola volta per ciascun carro che l'unità può attaccare (dato che sta attaccando con solo 2 step) e ottiene 9 e 4. Il risultato finale è che uno dei due carri viene distrutto, costringendo eventualmente il giocatore non di fase a fare un check per il controllo del Morale Veicolo [17.8]. Dato che lo SFA è composto da soli Attacchi AT non si genera una causa di Fuoco d'Opportunità e le unità non vengono marcate con il segnalino Fired. Non possono più muoversi o effettuare altri SFA per il resto della Fase d'Azione, ma possono comunque effettuare fuochi d'Opportunità normalmente.

17.0 Morale

Gli effetti del Morale rappresentano le azioni nascoste o palesi della truppa per impedire il proseguimento di operazioni pericolose.

17.0a Tutte le unità fanteria e Armi sono soggette a Controlli del Morale e ai relativi risultati. Veicoli e Trasporti non effettuano mai Controlli del Morale da soli, tuttavia possono risentire degli effetti dei Controlli del Morale delle unità fanteria e Armi con cui sono ammassati, e le formazioni di Veicoli possono dover fare Controlli del Morale per i Veicoli [17.8]. Quando viene richiesto un Controllo del Morale, è l'intero ammassamento che controlla il Morale e il risultato si applica all'intero ammassamento. I Veicoli e i Trasporti ignorano i risultati di Soppressione e Paralisi, ma devono eseguire ogni risultato di SYR o Resa.

17.0b Le unità fanteria e Armi effettuano i Controlli del Morale ogni volta che il loro esagono è soggetto ad un Fuoco d'Area che comporta un Controllo del Morale o perdita di Step.

17.0c Segnate le condizioni di Morale con i segnalini Sbarrati (Suppressed) o Paralizzati (Paralyzed). Tutte le unità sotto un segnalino Morale hanno le stesse condizioni di Morale.

Unità ammassate nello stesso esagono possono avere condizioni di Morale differenti.

17.1 Morale di Battaglione

Il Morale di Battaglione misura le punizioni che un battaglione ha ricevuto. A meno che non sia specificato diversamente, tutti i Morale di Battaglione iniziano a zero; Il Morale di Battaglione può crescere all'infinito ma non può mai scendere sotto lo zero.

17.1a Piazzate un'unità eliminata nel rispettivo riquadro di battaglione sulla Scheda Morale di Battaglione. Ogni plotone di fanteria ed ogni altre tre unità (MG, Mortai, cannoni AT, Trasporti, ecc.) in un riquadro aggiungono uno a quel Morale di battaglione. Le unità non di fanteria hanno effetto solo ogni volta che la terza viene eliminata. Ai fini del Morale di Battaglione ignorate perdite non di combattimento (per esempio, paracadutisti, sbarchi anfibi, ecc.).

17.1b Il Morale di Battaglione ha effetto su tutte le unità del battaglione quando devono effettuare dei Controlli del Morale, ma il valore del Morale di Battaglione di un battaglione ha effetto solo sulle unità di quel battaglione.

17.1c Alcune formazioni specialmente i Battaglioni d'Arma, non hanno un riquadro di Morale di battaglione e quindi non sono soggette al Morale di Battaglione. Tuttavia, ogni volta che un'unità di Fanteria, Arma o Trasporto non associata a un battaglione soggetto al Morale di Battaglione è eliminata, piazzate l'unità nel Riquadro del Morale di Battaglione che appartiene all'unità più vicina che sia soggetta al Morale di Battaglione. Se più di un battaglione ha unità equidistanti, l'avversario decide a quale battaglione assegnare l'unità eliminata. Questo significa che ogni unità non Veicolo eliminata conterà per il Morale di Battaglione di qualche battaglione amico.

17.1d Riduzione del Morale di Battaglione. Durante la Fase di Comando di ogni turno di ora piena (0800, 1100, 2200, ecc.), entrambi i giocatori recuperano contemporaneamente il Morale di Battaglione. Lanciate un dado separatamente per ogni battaglione con un Morale di Battaglione del valore di 1 o superiore. Se il lancio è minore o uguale all'attuale valore del Morale di Battaglione, riducete di 1 il valore di quel Morale di Battaglione (semplicemente rimuovete un plotone eliminato o tre altre unità dal Riquadro del Morale di Battaglione). Qualsiasi altro risultato non ha effetto. Vedi 26.1d per gli effetti Notturmi.

17.1e Se una qualsiasi unità di un battaglione o simile formazione si trova su un PO d'Attacco implementato con una missione d'attacco (non in riserva o in difesa come parte del PO d'Attacco), allora quel battaglione o formazione non può lanciare per ridurre il Morale di Battaglione.

17.1f Per i giochi Pre-4.0, ignorate tutti i valori iniziali di Morale di Battaglione e Com-

pagnia degli scenari.

17.2 Effettuare controlli del Morale

Il Morale di un'unità equivale a: Morale stampato + perdite in Step + Morale di Battaglione + Modificatori della Tabella del Morale. Trovate la colonna nell'intestazione della Tabella Morale che contiene il numero risultante. Lanciate due dadi (11..66). Scorrete la colonna fino alla riga che contiene il risultato del lancio. Leggete il risultato nell'ultima colonna a destra Applicate il risultato.

Esempio: Dopo aver subito la perdita di uno step a causa di un Fuoco d'Area, il giocatore deve effettuare un controllo del Morale per l'ammassamento. L'unità che ha subito la perdita dello step è un plotone di fanteria con Morale 4 e complessivamente ha perso 3 step. Ha un Morale di Battaglione di 1. L'unica modifica che si applica è quella relativa alla Notte, +1. Il totale è quindi 9 (Morale 4, +3 step persi, +1 Morale di Battaglione, +1 Notte). Trova il 9 sulla prima riga della Tabella Morale e lancia due dadi (11..66). Il giocatore ottiene 46 che corrisponde ad un risultato di SYR. Deve ora effettuare una SYR con l'intero ammassamento, sperando di sopravvivere agli eventuali Fuochi d'Opportunità che genererà con il suo spostamento

17.2a Determinare quale unità effettuare il Controllo del Morale per l'ammassamento. L'unità prescelta deve avere il peggior morale nell'esagono. Per determinare l'unità con il peggior morale, scegliete quella che ha il totale maggiore di Morale stampato, perdite in step, e Morale di Battaglione. Le unità eliminate sono utilizzabili, e il loro valore di perdite in step è uguale all'intera forza del segnalino.



17.3 Soppressione

L'effetto più comune di un combattimento a fuoco sulle unità è la Soppressione. La Soppressione limita le capacità di un'unità di muovere e sparare.

17.3a Le unità Sopresse (Suppressed) non possono:

- cambiare Modalità volontariamente
- aprire varchi in campi minati
- montare o smontare volontariamente
- effettuare qualsiasi tipo di Fuoco d'Opportunità

•condurre una SYR volontariamente
•osservare per Mortai, artiglieria, o Sortite aeree

17.3b Le unità Sopresse (Suppressed) possono:

- effettuare SFA e PFA
- sparare durante un Assalto e un Travolgimento
- effettuare attacchi AT

17.3c Le unità in Modalità Movimento che

diventino Sopresse passato automaticamente in Modalità Fuoco a meno che non siano a bordo di un Trasporto. Le unità a bordo di un Veicolo smontano, passano in Modalità Fuoco e sono Sopresse.

17.3d Risultati di Soppressione supplementari non hanno altri effetti [Eccezione: vedi Assalti 22.0c].

17.4 Rotta (SYR - Save Yourself Retreat)

La Rotta rappresenta la decisione da parte delle truppe che sarebbe più saggio essere altrove.

Una SYR può essere volontaria od obbligatoria. Tutte le regole relative alla SYR si applicano ad entrambe in egual misura, a meno che indicato diversamente. Una SYR volontaria può iniziare in uno di questi 3 modi: (1) durante una Fase d'Azione di un giocatore al posto di un normale Movimento (con tutte le unità capaci); (2) al posto di un Fuoco d'Opportunità causato da un Assalto [vedi 22.0]; (3) come risposta ad una Causa Scatenante (solo i Veicoli selezionati, vedi [15.2h])

Quando un giocatore decide di effettuare una SYR al posto di un normale Movimento o al posto di un Fuoco d'Opportunità Finale, ogni unità dell'esagono che non sia Soppressa o Paralizzata deve partecipare alla SYR e sarà soggetta alla procedura qui sotto; tutte le unità Sopresse e Paralizzate non seguono la procedura di SYR e restano indietro.

Quando un giocatore decide di effettuare una SYR di Veicoli al posto di un Fuoco d'Opportunità in risposta ad una causa di Fuoco Singolo, può scegliere di far partecipare alla SYR ogni veicolo non contrassegnato dal segnalino Fire; tutte le unità non selezionate non seguono la procedura di SYR e restano indietro.

Una SYR obbligatoria è il risultato di un test sul Morale e coinvolge sempre l'intero ammassamento. Usate la seguente procedura per effettuare una SYR (Nota: i punti 1-3 si applicano solo a determinate SYR; i punti 4-6 si applicano a tutte le SYR):

1) Eliminate metà dei restanti step (arrotondate per eccesso) da ogni unità Paralizzata che effettua una SYR a causa di un Assalto (si applica solo alle SYR obbligatorie durante un combattimento d'Assalto).

2) Rimuovete tutti i segnalini Paralyzed o Suppressed (si applica solo alle SYR obbligatorie).

3) Eliminate tutti i cannoni AT, cannoni di Fanteria, cannoni AA, Mortai e Artiglieria su mappa che non siano in Modalità Movimento con Trasporti integrati o siano a bordo/ trainate (non si applica alle SYR Veicolo)

4) Girate tutte le unità coinvolte in Modalità Movimento (si applica a tutte le SYR).

5) Il giocatore al comando delle unità effettua la SYR secondo le regole qui sotto (si applica a tutte le SYR).

6) Al termine, unità Veicoli, e Trasporti (incluse le unità che usano Trasporti Integra-

ti) così come tutte le unità a bordo restano in Modalità Movimento. Tutte le altre unità passano in Modalità Fuoco e sono automaticamente Soppresse (si applica a tutte le SYR).

17.4a A meno che non sia specificato diversamente, le SYR coinvolgono sempre l'intero ammassamento; tutte le unità in un esagono devono effettuare la SYR come un unico ammassamento.

17.4b Il giocatore al comando delle truppe ritira l'ammassamento verso l'esagono opposto all'eventuale azione nemica che ha causato la SYR. Se questo primo esagono è bloccato dal terreno o da unità nemiche, potete sostituirlo con un altro che sia il più vicino possibile al primo. Se un'unità non può ritirarsi, eliminatela.

17.4c Le unità che effettuano una SYR conducono movimenti in termini di esagoni, non punti Movimento. Un ammassamento costituito solo da Veicoli e/o Trasporti (incluso unità trasportate/trainate) che esegue una SYR deve ritirarsi di sei esagoni. Tutti gli altri ammassamenti devono ritirarsi di tre esagoni. Le SYR devono avvenire attraverso esagoni attraversabili normalmente e non occupati da unità nemiche. Se un'unità non è in grado di ritirarsi come richiesto, eliminatela.

17.4d Le unità devono condurre le SYR localmente all'indietro e verso Terreni Coperti o Parzialmente Coperti. Nessun "avanti-indietro" è consentito, e la ritirata deve avvenire secondo una linea per lo più retta. Se la ritirata porta le unità in esagoni con Terreni Coperti o Parzialmente Coperti anche se fosse il primo degli esagoni previsti, il giocatore può a sua discrezione terminare la ritirata in quel punto.

17.4e Le unità in rotta devono terminare la loro ritirata più distanti rispetto a qualsiasi unità nemica in vista, di quanto non lo fossero all'inizio della ritirata. Quindi se a inizio ritirata, l'unità nemica in vista più vicina era a 2 esagoni di distanza, le unità in rotta non possono terminare la loro ritirata adiacenti a unità nemiche in vista.

17.4f Unità che effettuano una SYR generano Cause Scatenanti dovute al Movimento.

17.4g I segnalini di Barrage d'Artiglieria attaccano le unità in ritirata che entrano o si muovono in adiacenza alle loro Zone d'Attacco.

17.4h Unità che attraversano un esagono campo minato durante una SYR subiscono sempre l'attacco delle mine, anche se esiste un varco.

17.4i Unità che effettuano una SYR ignorano qualsiasi altro risultato Morale ottenuto durante la SYR eccetto la Resa. Altre unità che possano finire ammassate con le unità in ritirata durante la SYR SONO soggette ai risultati del Morale normalmente.

17.4j SYR multiple. Il normale Fuoco d'Opportunità può generare un Fuoco d'Opportunità di ritorno che può creare ulteriori SYR contro l'ammassamento. In questi casi, interrompete la prima SYR ed eseguite la

nuova. I giocatori possono segnare la precedente SYR con un segnalino Perdite per ricordarsi di quanti esagoni doveva ancora ritirarsi l'ammassamento. Teoricamente non esiste un limite a questa 'reazione a catena' di risultati SYR nidificati.

17.4k Unità eliminate a causa di perdite incorse come risultato delle essere Paralizzate e dover effettuare una SYR valgono per il conteggio del Morale di Battaglione.

17.4l Se, durante una Fase Aerea & d'Artiglieria, un ammassamento subisce un risultato di SYR sul controllo del Morale in conseguenza ad un attacco di una Missione d'Artiglieria, il giocatore che la subisce può convertire la SYR in un risultato di Paralisi.



17.5 Paralisi

La Paralisi è un effetto del Morale più grave della Soppressione.

17.5a Unità paralizzate subiscono tutte le limitazioni delle unità Soppresse [17.3a] e inoltre non possono:

- effettuare SFA o PFA
- sparare e fare attacchi AT nei Travolgimenti

17.5b Unità Paralizzate possono:

- sparare e fare attacchi AT negli Assalti

17.5c Unità in Modalità Movimento che diventano Paralizzate passano automaticamente in Modalità Fuoco a meno che non siano a bordo di un trasporto. Unità a bordo di Veicoli smontano e sono Paralizzate.

17.5d Ad eccezione degli Assalti, ulteriori risultati Soppressione o Paralisi su un ammassamento che è già Paralizzato non hanno effetto. Unità Paralizzate che ottengono un risultato SYR da un Controllo del Morale quando non a bordo di un trasporto, perdono il segnalino Paralyzed ed effettuano la SYR. Per gli effetti del Morale negli Assalti, vedi 22.0c.

17.5e Le unità Paralizzate possono Recuperare per diventare Soppresse invece di Paralizzate [17.7].

17.5f Come detto sopra, unità Paralizzate non possono effettuare volontariamente SYR o scegliere di effettuare una SYR prima di un Assalto. Possono optare per una SYR solo come risultato di un Controllo del Morale o quando a bordo di un Trasporto che sta effettuando una SYR.

17.6 Resa

Il risultato Resa sulla Tabella del Morale rappresenta il collasso completo di ogni resistenza. Rimuovete dal gioco ogni ammassamento che si arrende. Rimuovete tutte le unità in quell'esagono, anche se non normalmente soggette alle regole sul Morale. In altra parole, carri armati presenti in un esagono che si arrende, sono ugualmente eliminati! Le unità perse in questo modo valgono per il conteggio del Morale di Battaglione e dei Veicoli.

17.7 Recupero

Al termine di ogni propria Fase d'Azione, un giocatore può, a sua discrezione, far recuperare le unità Soppresse e Paralizzate. Le unità Paralizzate diventano Soppresse, e le Soppresse perdono il loro segnalino Soppresse. Questo genera una Causa Scatenante [15.1c].

17.7a Procedura: applicate la seguente procedura un ammassamento alla volta:

- Il giocatore di Fase rimuove i segnalini Soppresse e cambia i segnalini Paralyzed con quelli Soppresse. Utilizzate questo nuovo postura in tutti i combattimenti successivi.

- Il giocatore Non di Fase può ora effettuare il Fuoco d'Opportunità causato dal Recupero. Le unità che recuperano devono essere comunque in vista [7.1]. Ricordate che le unità segnate con un segnalino Fired (ad eccezione dei mortai) possono fare Fuoco d'Opportunità se la Causa Scatenante è il Recupero. Questo potrebbe portare ad avere unità che Recuperano e poi tornano immediatamente ad essere Paralizzate o Soppresse.

17.7b Unità in Zone d'Attacco d'artiglieria non possono Recuperare dall'essere Soppresse o Paralizzate.

17.7c Nessuna unità è obbligata a Recuperare dalla sua postura di Soppressione o Paralisi. Può rimanere in quella condizione anche all'infinito, se lo desidera.

17.7d Un ammassamento può Recuperare solo una volta per Fase d'Azione.

Nota dell'Autore: La regola sul Recupero rappresenta le unità costrette a restare coperte dal fuoco nemico (da qui la possibilità di rispondere a queste Cause da parte di unità contrassegnate con il segnalino Fired). I giocatori dovrebbero pensarci bene prima di far recuperare le proprie unità quando si trovino vicino a posizioni nemiche.

17.8 Morale Veicoli

Le unità Veicolo non hanno un valore di Morale, ma le formazioni Veicolo (come un battaglione carri) hanno valori di Morale Veicoli e possono subire le conseguenze degli effetti negativi del Morale quando i loro carri cominciano a saltare in aria. Il valore iniziale Morale Veicoli per ogni formazione è zero; questo valore può crescere all'infinito ma non può mai scendere sotto lo zero.

17.8a Ogni volta che una formazione Veicoli subisce la perdita di step, piazzate un segnalino sul primo riquadro libero o cerchio della traccia Morale Veicoli della formazione. Ogni volta che un segnalino viene piazzato in uno spazio quadrato, aggiungete il numero nel quadrato (di solito 1, a volte 2 o 3 per piccole formazioni) al Morale Veicoli. Quando tutti i riquadri della traccia sono pieni, il giocatore deve prendere nota dell'attuale valore Morale Veicoli, quindi rimuovere tutti i segnalini dalla traccia.

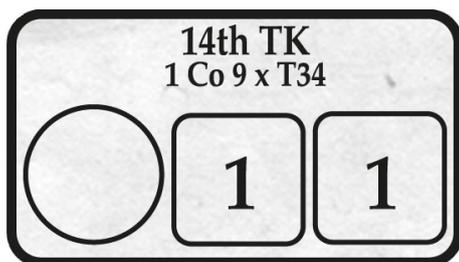
17.8b Per ogni punto di Morale Veicoli guadagnato da una formazione, controllate il Morale della formazione lanciando un dado. Se il risultato è minore o uguale al valore del Morale Veicoli, la formazione ha fallito il suo Controllo del Morale.

17.8c Tutte le unità in una formazione che fallisce un Controllo del Morale Veicoli escono immediatamente da un FO implementato, falliscono la loro missione in corso, diventano non assegnate e devono eseguire le Istruzioni per il Fallimento [6.11].

17.8d Le formazioni Veicolo recuperano il Morale esattamente come i battaglioni di fanteria [17.7]. Lanciate un dado ad ogni ora piena: Se il risultato è minore o uguale al valore del Morale Veicoli della formazione, riducete il Morale Veicoli di 1. Unità su un FO d'Attacco con una Missione d'Attacco non possono lanciare per ridurre il Morale Veicoli.

17.8e Quando una formazione Veicoli ha perso metà o più dei suoi step, raddoppiate il valore da aggiungere al Morale Veicoli quando riempite uno spazio sulla relativa Traccia.

17.8f Le perdite dei Veicoli non assegnati ad un riquadro Morale Veicoli (come HQ o carri da ricognizione) sono ignorate.



Esempio: Una formazione di nove T-34 Sovietici ha un riquadro Morale Veicoli come sopra illustrato. Un ammassamento dei suoi veicoli subisce un attacco e perde tre step. Il giocatore piazza un segnalino nel primo e nel secondo box. Aggiungere un segnalino nel secondo box aggiunge 1 al Morale Veicoli della formazione, quindi il giocatore deve effettuare un test del Morale. Ottiene 3 e lo supera. Successivamente piazza un segnalino anche nell'ultimo box del riquadro che aggiunge un ulteriore punto al Morale Veicoli (ora 2). Dopo aver registrato il valore attuale del Morale Veicoli per la formazione, rimuove tutti i segnalini dal riquadro visto che è pieno e controlla nuovamente il Morale della formazione. Questa volta lancia i dadi e ottiene un 2: la formazione fallisce il controllo e questo viene riportato sul suo PO. Tutte le unità della formazione sono ora Non Assegnate e devono eseguire le loro Istruzioni per il Fallimento.

Nota dell'Autore: Dato che le formazioni di Veicoli sono di taglie estremamente diverse (possono essere da 3 o da 30 veicoli), il riquadro del Morale Veicoli considera le perdite a seconda della taglia della formazione.



18.0 Artiglieria

Le missioni di Artiglieria sono eseguite durante la Fase Aerea e d'Artiglieria. Durante la sottofase appropriata, i giocatori piazzano tutte le loro Missioni di Artiglieria e lanciano per ogni Missione sulla Tabella di Aggiustamento del Tiro. Dopo che tutte le Missioni di Artiglieria sono state aggiustate, i giocatori eseguono tutti gli attacchi, risolvendo completamente ogni esagono prima di passare a quello successivo. Ogni esagono è attaccato da una forza combinata di Fuoco d'Area e ogni segnalino Barrage attacca ciascun bersaglio Singolo usando la Tabella di Artiglieria per Fuoco Singolo.

Le Missioni di Artiglieria non necessitano di essere pianificate in anticipo, a meno che non sia richiesto dallo scenario. Ignorate la Chiamata di Fuoco in ritardo delle vecchie edizioni TCS.

18.1 Regole Generali di Artiglieria

18.1a A meno che non sia specificato diversamente, l'artiglieria può colpire bersagli ovunque sulla mappa.

18.1b Una batteria può eseguire in un turno una Missione HE, Fuoco Continuato, Fuoco Rapido o Fumogeni, più una Missione Illuminanti. Il numero di obici in una batteria non modifica le capacità della batteria o il consumo di munizioni [Eccezione—vedi Artiglieria su Mappa 24.6].

18.1c Il fuoco d'artiglieria non può essere cancellato una volta che è stato annunciato e piazzato.

18.2 Munizioni

Ogni scenario fornisce le munizioni disponibili nella forma di "Tiro di Batteria", che viene definito come la quantità di munizioni necessarie per effettuare una Missione. I Tiri di Batteria sono forniti come HE (Esplosivi ad Alta Potenzialità), Fumogeni, o Illuminanti.

I vecchi giochi TCS (2-01 fino a 2-05) assegnavano le munizioni diversamente: dividevano i lotti di munizioni HE e Fumogeni per 4, lasciate invariati i lotti per gli Illuminanti.

18.2a I giocatori devono tenere un registro aggiornato per tipo e calibro delle loro munizioni. Cancellate le munizioni usate al momento dell'attacco. Un giocatore non può mai usare un totale di Tiri di Batteria superiore al disponibile — sia di batterie che di munizioni.

18.2b Ogni Missione può consistere di un solo tipo di munizioni.

18.2c Un segnalino Barrage di batteria impiega le munizioni per un Tiro di Batteria, sia che effettui una normale Missione HE o una Missione di Fuoco Continuato. Un segnalino Barrage di Battaglione (e quindi, una Missione) richiede munizioni per tre Tiri di Batteria. Le Missioni di Fuoco Rapido HE impiegano il triplo delle munizioni necessario per il tipo di

Missione che viene eseguita.

18.3 Esecuzione della Missione

1. Piazzare nuove Missioni

Ogni giocatore (in ordine di iniziativa) prima rimuove le proprie Missioni di Fuoco Continuato dal turno precedente e poi piazza i segnalini Barrage o Illum (Illuminanti) di tutte le Missioni di artiglieria che desidera eseguire, nell'esagono/i bersaglio che decide, non più di un segnalino Barrage per esagono. A questo punto il giocatore deve dichiarare ciascun tipo di Missione. Le Missioni Illuminanti non subiscono aggiustamenti — hanno successo automaticamente e i segnalini Illum appena piazzati sono ora funzionanti e possono essere usati per l'aggiustamento di altre Missioni.

2. Aggiustamento

In ordine di iniziativa, ogni giocatore lancia per le sue Missioni sulla Tabella d'aggiustamento di Artiglieria nell'ordine da lui deciso. I segnalini Barrage senza una LOS sgombera fino ad un valido osservatore falliscono automaticamente (No Shoot).

3. Effetti del Fuoco

Rimpiazzate le Missioni Fumogeni andate a segno con segnalini Fumogeno di Livello 2. Quindi eseguite tutti gli attacchi contro gli esagoni occupati. Attaccate, usando la Tabella Fuoco, ogni esagono all'interno o adiacente ad una Zona d'Attacco che contenga bersagli d'Area e bersagli B con il totale combinato di tutti i segnalini Barrage (di entrambi i giocatori!) che operano sull'esagono. Ogni bersaglio Singolo nella Zona d'Attacco di un segnalino Barrage è attaccato utilizzando la Tabella per il Fuoco Singolo d'Artiglieria. Eseguite i Controlli del Morale o del Morale Veicoli in ordine di Iniziativa solo dopo che tutti gli attacchi sono stati portati a termine, ma prima che i segnalini Barrage siano stati rimossi. Ogni giocatore esegue gli attacchi contro gli ammassamenti nemici, indipendentemente dalla nazionalità dell'artiglieria che stia attaccando l'esagono.

4. Rimozione dei segnalini Barrage

Rimuovete dalla mappa tutti i segnalini Barrage che non facciano parte di Missioni di Fuoco Continuato.

18.4 Osservazione

Tutte le Missioni ad eccezione delle Illuminanti necessitano di un osservatore con LOS libera fino all'esagono bersaglio. Indicate l'unità d'osservazione per la Missione al momento dell'annuncio.

18.4a Salvo vincoli imposti dagli scenari, qualsiasi unità può osservare per una Missione d'Artiglieria.

18.4b L'osservatore deve essere in Modalità Fuoco e avere una LOS libera fino all'esagono bersaglio.

gono bersaglio. L'osservatore non può essere Sbrarrato o Paralizzato. Qualsiasi esagono Visibile e nella LOS dell'unità d'osservazione può essere fatto bersaglio a prescindere dalla presenza o meno di truppe nemiche nell'esagono o nelle sue adiacenze.

18.4c Le Missioni Illuminanti non necessitano di osservatori e quindi possono colpire qualsiasi esagono sulla mappa.

18.5 Tipi di Missioni

18.5a Missioni HE. Si tratta della Missione di Artiglieria più comune, che rovescia parecchi colpi in rapida successione su un esagono bersaglio. Una Missione HE raddoppia la potenza di Fuoco stampata sul segnalino Barrage. La Zona d'Attacco di una Missione HE di Batteria è l'esagono in cui si trova il segnalino Barrage. Gli esagono adiacenti alla Zona d'Attacco sono attaccati a metà della forza. I segnalino Barrage per le Missioni HE vengono rimossi alla fine della Fase Aerea e d'Artiglieria.

18.5b Missioni di Battaglione. Una Missione di Battaglione è una Missione HE che richiede il fuoco congiunto di tutte le batterie appartenenti allo stesso battaglione artiglieria. Prender parte ad una Missione di Battaglione esaurisce il Tiro di batteria per quel turno. La Zona d'Attacco di una Missione di Battaglione è l'esagono bersaglio e i sei esagoni adiacenti. Se usate vecchi giochi TCS con segnalini Barrage generici, quando dovette determinare la potenza di Fuoco della Zona d'Attacco d'Artiglieria per un battaglione con obici di diverso calibro, usate il calibro più piccolo del battaglione. I giochi più recenti hanno la potenza combinata del fuoco di Battaglione stampata su ciascun segnalino.

18.5c Missioni Fumogene. Una batteria (non un battaglione) può utilizzare fumogeni per effettuare una Missione Fumogena; la missione si svolge esattamente come una Missione HE. Lanciate sulla Tabella d'aggiustamento d'Artiglieria; una Missione Fumogena ha successo con qualsiasi risultato tranne "No Shoot". Una Missione Fumogena può deviare se il risultato sulla Tabella d'aggiustamento d'Artiglieria lo richiede. Per le caratteristiche del Fumogeno vedi 19.0.

18.5d Missioni Illum. Una batteria può usare una Missione Illum di notte per illuminare il campo di battaglia. Una Missione Illum non esaurisce il Tiro di batteria per quel turno. Per eseguire una Missione Illuminante, semplicemente piazzate il segnalino Illum direttamente nell'esagono bersaglio prescelto durante la sottofase 3: Piazzare nuove Missioni.

18.6 Modifiche alle Missioni

Le Missioni HE, sia di batteria che di battaglione, possono essere modificate come segue.

18.6a Missioni di Fuoco Rapido. Solo obici da 122mm o più piccoli possono

effettuare una Missione di Fuoco Rapido. Dichiarate che la Missione (quando il segnalino viene piazzato) è di Fuoco Rapido. Spendete il triplo dei Tiri di Batteria che spendereste normalmente per il tipo di Missione desiderata. Eseguite la Missione come una Missione HE eccetto che la potenza di Fuoco del segnalino Barrage è raddoppiata e si applica un modificatore sulla Tabella d'Artiglieria per il Fuoco Singolo. Quindi una Missione di Fuoco Rapido HE quadruplica la forza dell'attacco stampata sul segnalino Barrage.

18.6b Missioni di Fuoco Continuato. Una Missione di Fuoco Continuato distribuisce il fuoco in un lasso di tempo più lungo piuttosto che cercare di spazzare via il nemico in un colpo solo. Il segnalino Barrage rimane sulla mappa per la durata del turno e viene rimosso nella successiva Fase Aerea e d'Artiglieria. Una Missione di Fuoco Continuato esaurisce un Tiro di Batteria per batteria e attacca con la potenza di Fuoco stampata sul segnalino Barrage. Una Missione di Fuoco Continuato può essere combinata con una di Fuoco Rapido ed una di Battaglione, combinando le caratteristiche di tutte; quindi, una Missione di Battaglione, di Fuoco Rapido, e Fuoco Continuato, consuma nove Tiri di Batteria con munizioni HE e attacca al doppio della potenza di Fuoco stampata sul segnalino Barrage. Come i Fumogeni, un segnalino Barrage di una Missione di Fuoco Continuato, blocca la LOS.

18.6c Missioni Missilistiche. L'Artiglieria Missilistica non è mai precisa e devia sempre dall'esagono bersaglio e non usa la Tabella d'Aggiustamento. Si tratta sempre di una semplice Missione HE; Non possono essere condotte Missioni di Fuoco Rapido e Continuato. L'Artiglieria Missilistica attacca solo gli esagono nella Zona d'Attacco—esagoni adiacenti non nella zona d'Attacco non sono coinvolti dal fuoco.

Per determinare dove atterra il colpo, lanciate due dadi, il rosso per la direzione e il bianco per la distanza. Spostate il segnalino Barrage del numero di esagoni corrispondenti al risultato del dado bianco e nella direzione indicata dal diagramma sulla mappa di gioco. L'Artiglieria Missilistica non colpisce mai l'esagono bersaglio.

Dato che l'Artiglieria Missilistica può eseguire solo Missioni HE la potenza di Fuoco raddoppiata è già stampata sul segnalino Barrage. Per i primi giochi della serie, le Zone d'Attacco dell'Artiglieria Missilistica e la potenza di Fuoco d'Area sono fornite qui sotto. Nei giochi più recenti, le regole degli scenari e/o i segnalino Barrage indicano la potenza di Fuoco d'Area e la Zona d'Attacco per l'Artiglieria Missilistica.

Bloody 110: I colpi Nebelwerfer hanno Zona d'Attacco con raggio 5 esagoni e una potenza di Fuoco d'Area di 20 (40 per HE).

Objective: Schmidt: None

Omaha: I colpi LCT(R) hanno Zona d'Attacco con raggio 8 esagoni e una potenza di Fuoco d'Area di 30 (60 per HE).



18.7 Aggiustamento

L'aggiustamento determina la precisione di una Missione rispetto all'esagono bersaglio e se utilizza i valori d'attacco per un "Tiro Preciso" (Good Shoot) o un "Tiro Impreciso" (Bad Shoot). L'aggiustamento viene controllato sulla Tabella d'Aggiustamento d'Artiglieria.

Dopo che entrambi i giocatori hanno piazzato i loro segnalini Barrage, ogni giocatore (in ordine di iniziativa) lancia sulla Tabella d'Aggiustamento d'Artiglieria e corregge i segnalini rimanenti girandoli sul lato corrispondente al risultato Good Shoot o Bad Shoot. La precisione del tiro viene corretta in questo momento. Eseguite gli Attacchi solo dopo che tutti i segnalini Barrage sono stati correttamente aggiustati.

Il tiro dell'Artiglieria Missilistica è sempre Preciso e Deviato. Non utilizzate la Tabella d'Aggiustamento per gli attacchi missilistici [18.6c].

18.7a Tabella d'Aggiustamento d'Artiglieria. Trovate il valore di base di Aggiustamento per l'artiglieria che sta facendo fuoco. Se non menzionato nello scenario, usate il valore della nazionalità corrispondente che trovate sulla Tabella d'Aggiustamento d'Artiglieria. Lanciate due dadi (11...66) e incrociate il risultato con la colonna modificata dell'unità che spara.

18.7b Tiro Fallito (No Shoot). Rimuovete il segnalino dalla mappa e restituite il colpo alla disponibilità del giocatore; non è successo niente.

18.7c Tiro Deviato (Scatter). Lanciate sulla Tabella di Deviazione d'Artiglieria, per determinare l'esagono in cui cade il tiro. Con un risultato di 1-3 l'attacco devia di 1 esagono (lanciate un dado per determinare la direzione). Con un risultato di 4-5 l'attacco devia di 2 esagoni (lanciate un dado per determinare la direzione). Con un 6, l'avversario piazza la Missione in un qualsiasi esagono entro tre esagoni di distanza (non necessariamente in linea retta). Tutte le missioni che risultano imprecise sono risolte come Tiri Imprecisi.

18.7d Tiro Impreciso (Bad Shoot). Girate il segnalino Barrage sul lato Bad Shoot ed utilizzate il valore di Bad Shoot quando risolverete l'attacco.

18.7e Tiro Preciso (Good Shoot). Lasciate il segnalino Barrage sul lato Good Shoot ed utilizzate il valore di Good Shoot quando risolverete l'attacco.

18.8 Segnalini Barrage e Risoluzione dell'attacco

Dopo che tutti i tiri sono stati aggiustati, i giocatori eseguono le proprie Missioni Fumogene, poi eseguono gli attacchi agli esagoni avversari in ordine d'iniziativa. Se non avete segnalini Barrage specifici (vecchie versioni dei giochi TCS) usate i segnalini Barrage generici inclusi nel gioco, dove ogni giocatore

sceglie un colore diverso.

18.8a Immediatamente dopo aver completato la sottofase 4, Aggiustamento, e prima di eseguire un qualsiasi attacco d'Artiglieria, i giocatori che possiedono unità bersaglio di tipo A o B (veicoli esclusi) in Modalità Fuoco, all'interno o adiacenti ad una Zona d'Attacco d'Artiglieria possono volontariamente sbarrare queste unità piazzando loro sopra un segnalino Suppressed.

18.8b Dopo che tutte le Missioni sono state risolte, entrambi i giocatori rimuovono tutti i segnalini Barrage che non facciano parte di una Missione di Fuoco Continuato.

18.8c Fintanto che restano sulla mappa, i segnalini Barrage attaccano automaticamente qualsiasi unità o ammassamento ogni volta che questi si muova in un esagono appartenente o adiacente alla sua Zona d'Attacco. Questi attacchi riguardano solo le unità in Movimento — unità già presenti nell'esagono non hanno effetto sul Fuoco d'Area (cioè, non aggiungono il loro valore di ammassamento) e non sono soggette ad esso. Applicate ogni modifica dovuta al Movimento su strada, se applicabile.

18.9 Fuoco indiretto vs. Bersagli Singoli

Per attaccare i Bersagli Singoli, i segnalini Barrage lanciano sulla Tabella di Artiglieria di Fuoco Singolo.

18.9a Solo gli esagoni all'interno della Zona d'Attacco usano questa Tabella. Bersagli Singoli adiacenti alla Zona d'Attacco sono immuni all'attacco.

18.9b In ogni esagono lanciate due dadi per ogni step del Bersaglio Singolo (NON bersagli B) per ciascun segnalino Barrage che lo stia attaccando. Se il risultato del lancio modificato è maggiore o uguale al numero della Tabella di Artiglieria di Fuoco Singolo, distruggete il bersaglio. Ripetete questo stesso attacco (una volta per esagono, per step del bersaglio) ogni volta che un bersaglio P entri nella Zona d'Attacco di un segnalino Barrage.

18.9c Un insuccesso (MISS) sulla Tabella di Artiglieria di Fuoco Singolo non ha effetti.

18.9d Immediatamente dopo aver completato la sottofase 4, Aggiustamento, i giocatori con unità Veicolo nella zona d'attacco di un segnalino Barrage, possono, in ordine di iniziativa, cambiare la modalità di questi Veicoli da Fuoco a Movimento.

18.10 Fuoco d'Opportunità durante la Fase Aerea e d'Artiglieria

Le Cause Scatenanti vengono generate normalmente anche durante questa Fase.

18.10a Cause Scatenanti dovute al Movimento possono avvenire durante la Fase Aerea e d'Artiglieria in seguito ad unità costrette

ad una SYR. Eseguite questi Fuochi d'Opportunità normalmente come da 15.1a, compreso il Fuoco d'Opportunità di Ritorno.

18.10b Quando l'Artiglieria su mappa effettua una Missione di Artiglieria, ingenera una Causa Scatenata dovuta al Fuoco ad un esagono contenete un unità di Artiglieria su mappa che ha partecipato alla Missione. Eseguite questo Fuoco d'Opportunità dopo aver risolto la Missione di Artiglieria. Se una batteria di Artiglieria su mappa sta eseguendo una Missione di Fuoco Continuato, e, a causa di questo Fuoco d'Opportunità, restano in batteria meno di due step/obici, rimuovete il segnalino Barrage di Fuoco Continuato.

18.10c Quando un cannone di Antiaerea, AA, fa fuoco contro una Sortita [25.1e] quest'azione vale come una singola causa scatenante basata sul Fuoco verso l'esagono contenente il cannone AA che ha fatto fuoco. Risolvete questo Fuoco d'Opportunità immediatamente, prima di eseguire la Sortita, sebbene la modifica per l'Antiaerea, AA, verrà comunque applicata anche se il cannone viene eliminato o subisce un risultato di Morale [25.2]



19.0 Fumogeni

I Fumogeni (Smoke) bloccano la LOS e modificano i risultati su alcune tabelle.

19.1 Effetti dei fumogeni

19.1a Un segnalino Smoke crea un ostacolo insuperabile alla LOS che coinvolge l'intero esagono e tutti i suoi lati. In uno stesso esagono può coesistere un qualsiasi numero di segnalini Smoke, ma segnalini Smoke multipli in uno stesso esagono non creano effetti aggiuntivi. Le Unità possono sempre vedere all'interno o verso l'esterno di un esagono contenente un segnalino Smoke, incluso osservare per l'Artiglieria o per una Causa Scatenante. Tuttavia, le unità non possono mai vedere attraverso un esagono di questo tipo.

19.1b Non piazzate mai un segnalino Smoke in un esagono composto interamente da acqua. Segnalini Smoke che dovessero finire in esagoni completamente d'acqua sono considerati come NO SHOOT.

19.1c I fumogeni aggiungono un+1 MP al costo del Movimento per entrare nell'esagono del Fumogeno.

19.2 Riduzione dei fumogeni

In ogni Fase di Riordino, per prima cosa rimuovete tutti i segnalini Smoke di Livello 1, poi girate tutti quelli di Livello 2 al Livello 1. All'inizio della propria Fase d'Azione, ogni giocatore rimuove ogni segnalino Smoke di Mortaio e/o Cannoni di Fanteria che aveva piazzato durante il turno precedente.

19.3 Segnalini Fumogeno (smoke)

Le Missioni di Artiglieria piazzano segnalini Smoke solo quando vengono effettuate Missioni Fumogene.

19.3a Ogni Missione Fumogena genera un segnalino Smoke di Livello 2 nell'esagono della Zona d'Attacco.

19.3b Considerate tutti gli esagoni adiacenti al segnalino Smoke come se contenesse anch'essi un segnalino Smoke.

19.3c Un segnalino Smoke piazzato da Mortai o Cannoni di Fanteria riempie solo l'esagono occupato dal segnalino stesso.

20.0 Movimento

I giocatori possono muovere tutti, alcuni, o nessuna delle loro unità durante la propria Fase d'Azione. Se il Movimento di un'unità scatena un Fuoco d'Opportunità [15.0], i giocatori seguono immediatamente il Ciclo d'Opportunità [15.1a] per quella Causa Scatenante; l'unità può continuare a muovere solo una volta terminato il ciclo.

20.0a Solo le unità in Modalità Movimento possono muovere. Unità che muovono non possono eseguire una SFA successivamente nella stessa fase. Le unità che abbiano eseguito una qualsiasi tipo di SYR nella Fase d'Azione corrente, non possono effettuare normali Movimenti successivamente nella stessa Fase.

20.0b Le unità possono muoversi singolarmente o come ammassamento. Gli ammassamenti per il Movimento si formano quando le unità iniziano a muoversi. Un'unità o ammassamento deve completare il suo Movimento prima che un'altra unità o ammassamento possa eseguire il suo Movimento (Eccezione Impulsi Veicolo [20.2]). Le Unità non possono separarsi volontariamente da un ammassamento durante il Movimento, sebbene a volte un ammassamento possa essere diviso a causa di un combattimento e del controllo del morale.

20.0c Ogni unità si muove lungo una linea contigua di esagoni (in ogni direzione o combinazione di direzioni), utilizzando la sua capacità di Movimento per pagare il costo in punti Movimento per ogni esagono e lato dell'esagono, secondo la Tabella degli Effetti del Terreno del gioco. Un'unità non può spendere più punti Movimento della sua capacità di Movimento. ECCEZIONE: se non altrimenti in gradi muovere, un'unità può sempre spendere la sua intera capacità di Movimento per muoversi di un esagono, che non sia terreno impassabile, nella sua Fase d'Azione, a prescindere dal costo in punti Movimento.

20.0d Le unità non possono risparmiare punti Movimento non utilizzati da un turno all'altro o trasferirli da un'unità ad un'altra. L'unico momento in cui il Movimento di un'unità amica agevola quello di un'altra unità è quando Trasporti e Veicoli fungono da mezzi di trasporto.

20.0e I giocatori possono muovere le unità come credono sempre che non violino lo spirito o la lettera delle istruzioni per le unità scritte sul PO o nelle Istruzioni per il Fallimento.

20.0f Unità contrassegnate con TO (solo al traino) al posto della capacità di Movimento non possono muoversi da sole e devono essere trainate. Se viene richiesto loro di muoversi da sole (ad es. una SYR), distruggetele. Queste unità hanno una capacità di Movimento teorica di 2 da usare solo per il cambio di Modalità e proporzionare il Movimento rispetto ai trasporti.

20.0g Le unità non possono entrare nello stesso esagono contenente unità nemiche, ad eccezione degli Assalti e dei Travolgimenti. Eliminate le unità costrette a violare questa regola.

20.0h Le unità possono eseguire Assalti o Travolgimenti come ammassamento solo se l'ammassamento era esistente sin dall'inizio della corrente Fase d'Azione (non Impulsi Veicolo).

20.1 Effetti del Terreno sul Movimento

Il terreno determina il costo in punti Movimento dei diversi esagoni e lati degli esagoni a seconda delle relative caratteristiche, come da Tabella Effetti del Terreno sul Movimento di ogni scenario. Se giocate vecchie versioni prive della Tabella, utilizzate gli effetti di base del terreno. Il costo in punti Movimento di un esagono è il costo di entrata nell'esagono più il costo di ogni eventuale caratteristica del terreno presente sul lato dell'esagono attraversato per entrarvi.

20.1a Alcune caratteristiche della mappa possono non essere elencate nella Tabella e di conseguenza non hanno effetti sul Movimento.

20.1b Cambi di quota. Unità che attraversino una linea di livello continua – incluse le linee di livello che attraversano il centro dell'esagono in cui le unità stanno entrando ma escluse le linee di livello che attraversano il centro dell'esagono che stanno abbandonando – devono pagare un +1MP per ogni linea di livello attraversata. Il Movimento su strada [20.1e] elimina questo costo. Alcuni giochi TCS hanno isoipse tratteggiate (che di solito rappresentano intervalli di 10m invece dei 20m standard); servono per determinare la quota ai fini della LOS [8.2] ma non determinano né costi aggiuntivi di Movimento, né limitazioni al Movimento stesso.

20.1c Linee di livello Multiple Un'unità Veicolo, Trasporto e Arma bersaglio B non può entrare in un esagono contenente più di una linea di livello o attraversare più di una linea di livello spostandosi in un esagono adiacente, ad eccezione del Movimento su strada [20.1e]. Contate le linee di livello che attraversano il centro dell'esagono in cui le unità stanno entrando ma escludete le linee di

livello che attraversano il centro dell'esagono che stanno abbandonando.

20.1d Colli di Bottiglia. I colli di bottiglia sono quegli elementi, come i ponti, che canalizzano il Movimento all'interno di un esagono o di un lato dell'esagono. Ponti e varchi nei campi minati sono sempre colli di bottiglia; ogni scenario specifica ulteriori colli di bottiglia applicabili nel gioco.

Le unità che entrano in un esagono o attraversano il lato di un esagono con un collo di bottiglia generano una Causa Scatenante dovuta al Movimento extra, oltre alla normale Causa dovuta al Movimento stesso, quindi potenzialmente l'avversario potrebbe sparare due volte a questo ammassamento, anche con le stesse unità se lo desidera. Risolvete questo 'doppio' Fuoco d'Opportunità in sequenza; risolvete completamente il primo Fuoco d'Opportunità, poi eseguite il secondo.

20.1e Le unità che utilizzano strade o simili (sentieri, ecc.) ignorano il costo in punti Movimento dovuto alla caratteristica del terreno e alle linee di livello nell'esagono o lungo i suoi lati. Ciò si applica solo a unità che percorrono la strada da esagono a esagono. Muovere lungo una strada rende le unità vulnerabili a modifiche negative in relazione all'Osservazione [7.1] e al Fuoco d'Opportunità [15.2]. Per evitare queste penalità associate al Movimento su strada, le unità possono pagare il costo totale del Movimento dell'esagono o dei lati, muovendosi fuori strada.

[Eccezione: unità su ruote o cingoli non possono entrare in un esagono utilizzando Movimento fuori strada se per farlo devono attraversare più di una isoipsa, vedi 20.1c e 20.1f].

20.1f Alcuni esagoni e lati degli esagoni sono considerati impercorribili. Nessuna unità può entrare in un esagono impercorribile o attraversare un lato impercorribile a meno che non utilizzi una strada o simile. Distruggete le unità eventualmente costrette a farlo.

20.1g Se all'interno di un esagono coesistono diversi terreni (ciascuno con un diverso costo in MP), applicate solo il più dispendioso. Per determinare il costo totale per entrare in un esagono, sommate il costo del terreno sul lato dell'esagono attraversato per entrare nell'esagono al costo del terreno più dispendioso all'interno dell'esagono.

20.1h Terreni allentati e Blocchi. Non sono più utilizzati.

20.1i Boschi e Foreste. I simboli di Boschi e Foreste occupano a volte solo una parte dell'esagono. Un esagono si considera foresta (o bosco) ai fini del Movimento e del combattimento se una qualsiasi parte dell'esagono è coperta dal suo simbolo. La posizione esatta del simbolo determina gli effetti per la LOS [8.1h].



20.2 Impulsi Veicolo

Mentre, in genere, ogni unità o ammassamento deve completare il suo Movimento prima di procedere con la successiva unità/ammassamento, le unità Veicolo hanno maggiore flessibilità dato che operano ad un ritmo superiore a quello delle unità appiedate.

20.2a Gli ammassamenti costituiti da Veicoli ed unità a bordo di essi possono dividere le loro azioni in tre impulsi per turno, che possono essere eseguiti in qualsiasi ordine desiderato. Quindi, un giocatore può eseguire un Impulso per un ammassamento, poi muovere altre unità e infine tornare sull'ammassamento per eseguire i rimanenti due Impulsi successivamente nella Fase d'Azione. Le unità veicolo che partecipano ad uno SFA, tuttavia, non possono condurre Impulsi Veicolo.

20.2b L'impulso veicolo può essere usato come Movimento, per passare in Modalità Fuoco, o per effettuare un PFA. Le unità che effettuano un Movimento d'Impulso possono muovere di un terzo della loro normale capacità di Movimento. Ogni frazione di punti Movimento rimanente può essere usata nell'ultimo impulso. Un Veicolo che utilizza gli Impulsi potrebbe, ad esempio, muovere nel suo primo Impulso, passare in Modalità Fuoco nel suo secondo Impulso, e quindi effettuare un PFA per completare i tre Impulsi per la sua Fase d'Azione.

20.2c Un ammassamento può eseguire due movimenti consecutivi d'Impulso alla volta, utilizzando il totale dei punti Movimento per entrambi gli impulsi arrotondando normalmente. Una volta che gli MP spesi eccedono la quantità prevista per l'Impulso, ai fini del Fuoco d'Opportunità [15.3i] si considera che sia iniziato un nuovo impulso.

20.2d Passare in Modalità Movimento non costa MP e può essere fatto in un qualsiasi momento durante il Movimento d'Impulso. Passare in Modalità Fuoco richiede l'impiego di un intero Impulso.

20.2e Veicoli che utilizzino Movimento d'Impulso non possono muovere con uno stesso ammassamento contenente unità che non utilizzino Movimento d'Impulso. Eccezione: unità trasportate sono esenti da questa limitazione. Fanteria e Veicoli che si spostino insieme devono iniziare la Fase d'Azione ammassati e non possono usare Impulsi Veicolo.

20.2f Durante il Movimento d'Impulso si possono formare nuovi ammassamenti Veicoli. Se Veicoli che usano Movimento d'Impulso entrano in un esagono contenente altri Veicoli, questi Veicoli possono muovere insieme in un successivo Impulso. Nel nuovo ammassamento Veicoli, il numero di impulsi spesi è quello del veicolo che, fino a quel momento, ne ha spesi di più.

21.0 Campi minati

I campi minati possono essere usati per inibire il Movimento nemico in un'area o per canalizzare il nemico in una zona d'eliminazione.

21.0a Una volta piazzati, i campi minati attaccano entrambi gli schieramenti allo stesso modo. Non esistono campi minati alleati.

21.0b Unità che entrino a piedi in un campo minato sono attaccate con un Fuoco d'Area a forza 18, modificato solo per l'ammassamento. Per le unità che utilizzano il Movimento di Veicoli per entrare in un esagono campo minato, lanciate due dadi per ogni step ed eliminate quello step con un risultato di 8 o più.

21.0c I campi minati attaccano le unità solo quando entrano in un esagono campo minato, non quando escono né per il solo fatto di restarvi all'interno.

21.0d Non usate i finti campi minati presenti nei vecchi giochi TCS.

21.1 Piazzare le mine

Piazzate le mine prima dell'inizio del gioco (se previsto dallo scenario) o ogni volta che un PO di Difesa Preparata si attiva. Quando si piazzano le mine prima dell'inizio della partita, chi schiera per primo non può piazzare le mine negli esagoni di set-up del nemico.

Quando un PO di Difesa Preparata si attiva, il giocatore può piazzare un esagono campo minato per ogni due plotoni di Fanteria sul PO (arrotondando per difetto). Piazzate i campi minati nell'istante in cui il Po si attiva, ovunque entro 4 esagoni dai due plotoni che hanno creato il campo minato. L'esagono deve anche essere almeno a 5 esagoni di distanza dall'unità nemica più vicina.

21.2 Attraversare i campi minati

Le unità pagano due punti Movimento addizionali per entrare in un esagono campo minato. Dopo aver eseguito eventuali Fuochi d'Opportunità dovuti al loro Movimento e/o attacchi d'Artiglieria, i campi minati attaccano le unità come descritto sopra [21.0b], dopo di che possono abbandonare l'esagono liberamente.

Unità nemiche all'interno di un esagono campo minato possono essere assaltate normalmente, tuttavia le truppe attaccanti devono subire un attacco dal campo minato nel momento in cui entrano nell'esagono.

21.3 Varchi

I varchi permettono alle unità di entrare in un esagono campo minato senza subirne l'attacco. Solo unità di Fanteria non a bordo possono tentare di aprire un varco ne campo minato. Possono farlo se iniziano il turno in un esagono campo minato o adiacente ad esso e l'esagono campo minato non è occupato da unità nemiche.

21.3a Solo unità a terra non-Paralizzate, non-Soppresse, possono aprire varchi. Queste unità devono iniziare la Fase in un esagono campo minato o adiacente ad esso. Possono essere sia in Modalità Movimento che Fuoco. Se in Modalità Fuoco, non potranno poi eseguire uno SFA o Muovere nel proseguo della Fase d'Azione.

21.3b Per aprire un varco, il giocatore deve dichiarare il tentativo di aprire un varco e muovere l'unità, nella Modalità in cui si trova, nell'esagono campo minato (se non è già al suo interno). Notate che questa è una Causa Scatenante dovuta al Movimento, indipendentemente dalla Modalità in cui si trova l'unità. Risolvete qualsiasi fuoco d'Opportunità e attacco d'Artiglieria normalmente.

21.3c Dopo di che se l'unità è ancora nell'esagono campo minato, attaccate l'unità sulla colonna 9 della Tabella Fire, applicando solo le modifiche per l'ammassamento. Se l'unità sopravvive all'attacco e non è Paralizzata o Soppressa, è riuscita a creare un varco sminato. Piazzate un segnalino varco (Mine Breach) nell'esagono.

21.3d Le unità devono pagare i due punti movimento addizionali [21.2] per entrare in un esagono Campo Minato, anche se è stato creato un varco. Le unità possono entrare da un qualsiasi lato di un esagono Campo Minato in cui sia stato aperto un varco, senza essere attaccate dal campo minato stesso. Tuttavia, le unità non possono utilizzare i varchi quando effettuano una SYR (il campo minato le attacca normalmente). I varchi nei campi minati sono considerati Colli di Bottiglia [20.1d].

22.0 Assalti

Gli assalti possono avvenire in un qualunque momento durante la Fase d'Azione del giocatore. Risolvete completamente ciascuno di questi combattimenti prima di procedere oltre. Questi combattimenti coinvolgono solo le unità presenti nell'esagono bersaglio. Tutti gli Assalti devono terminare con un solo contendente all'interno dell'esagono bersaglio. Gli Assalti non richiedono costi addizionali in MP oltre al normale costo per entrare nell'esagono bersaglio. L'Assalto può essere eseguito da un solo ammassamento alla volta.

Procedura:

1) L'attaccante annuncia l'Assalto e l'esagono bersaglio. L'ammassamento che assalta deve essere in Modalità Movimento e adiacente all'esagono bersaglio.

2) Le unità in difesa hanno un ultimo Fuoco d'Opportunità verso l'ammassamento che assalta, prima che entri nell'esagono bersaglio. Qualsiasi unità nell'esagono bersaglio non-Soppressa o Paralizzata e in grado di eseguire un fuoco d'Opportunità (incluse le unità con segnalino Fired) può partecipare a quest'ultimo Fuoco d'opportunità. A sua discrezione, il difendente al posto del FdO può effettuare una SYR. Alla SYR devono partecipare tutte le unità in grado di farla; solo le

unità Soppresse e Paralizzate vengono lasciate indietro.

3) Se l'attaccante non riceve un risultato di Soppressione, Paralisi o SYR al punto 2, muovete l'ammassamento all'interno dell'esagono bersaglio e rimuovete tutti i segnalini Suppressed dalle unità difendenti nell'esagono. Non rimuovete i segnalini Paralyzed.

4) Se l'esagono bersaglio è all'interno o adiacente ad una Zona d'Attacco d'Artiglieria, eseguite l'attacco sulle unità in assalto. Ignorate le unità difendenti nell'esagono. Usate le modifiche per il terreno dell'esagono bersaglio.

5) Se l'esagono bersaglio contiene un campo minato questi effettua ora l'attacco all'ammassamento assaltante. I varchi nei campi minati non possono essere usati dagli ammassamenti che assaltano. Usate il terreno dell'esagono bersaglio per ogni modifica sulla Tabella del Morale.

Se durante i punti 2, 4 e 5 l'attaccante riceve un risultato di Soppressione, Paralisi o SYR (o è eliminato), l'Assalto termina e le unità attaccanti rimangono o tornano all'esagono di partenza restando nella Modalità in cui sono. Se la SYR avviene durante i punti 4 e 5, avrà inizio dall'esagono che è stato assaltato. Se tutte le unità in difesa si ritirano durante il punto 2, passate al punto 7

6) Determinate l'ordine di fuoco. Se NESUNA delle unità di un giocatore è Soppressa o Paralizzata e se una QUALSIASI unità dell'altro giocatore è Soppressa o Paralizzata, il giocatore senza unità Soppresse o Paralizzate spara per primo. Altrimenti, il combattimento avviene in simultanea. Le unità di fanteria possono anche effettuare tiri AT. Le unità a Fuoco Singolo possono partecipare utilizzando o Fuoco Singolo o Fuoco d'Area, non entrambi. Eseguite i Controlli del Morale o del Morale Veicoli causati dal combattimento immediatamente dopo aver risolto il Fuoco. In caso di combattimento simultaneo, eseguite i Controlli del Morale o del Morale Veicoli dopo che tutti i Fuochi sono stati risolti, con il giocatore che assalta che controlla il Morale per primo —se le sue unità sono eliminate o eseguono una SYR, il difensore non deve effettuare il controllo del Morale, tuttavia può essere ancora soggetto al Controllo del Morale Veicoli.

7) Le unità a bordo possono smontare e tutte le unità in Modalità Movimento possono passare in Modalità Fuoco, se lo desiderano. Il giocatore che assale decide per primo

Continuate ad eseguire nuovi round di Assalto, ripetendo i punti 6 e 7 fino a che uno dei due contendenti è eliminato o esegue una SYR, lasciando un solo contendente nell'esagono bersaglio.

22.0a Solo le unità in Modalità Movimento che abbiano sufficienti MP per entrare nell'esagono bersaglio possono effettuare gli Assalti.

22.0b Unità di Fanteria, Trasporti, e Veicoli possono sparare durante gli Assalti sia

in Modalità Movimento che Fuoco. Le unità Arma devono essere in Modalità fuoco per poter sparare. Le unità Mortaio non possono sparare durante gli Assalti

22.0c Unità che diventano Soppresses durante un round di Assalto e che dovessero ricevere un altro risultato di Soppressione al controllo del Morale in un round successivo dell'Assalto devono eseguire una SYR o perdere uno step dall'unità più grande, come da 10.0f, a discrezione del giocatore che controlla l'unità. Unità Paralizzate che dovessero ricevere un risultato di Soppressione in un round successivo dell'Assalto devono eseguire una SYR [perdendo metà dei loro step, arrotondate per eccesso; vedi 17.4]. Se unità Paralizzate ricevono un altro risultato di Paralisi, si arrendono immediatamente [17.6].

22.0d Il giocatore di Fase può Assaltare un esagono tutte le volte che vuole fintanto abbia le unità necessarie per farlo. Può fare questi Assalti nell'ordine che crede nel rispetto delle altre azioni e del Fuoco.

22.0e Il Fuoco d'Area nell'Assalto coinvolge solo le unità nemiche. Calcolate le modifiche per gli ammassamenti separatamente per ciascun lato.

22.0f Ignorate spostamenti negativi sulla Tabella Fire che dovessero essere applicati ugualmente alle due fazioni (come Notte, entrambi Sbarrati, Fumogeno, ecc.).

22.0g Terreno. Se entrambe le parti hanno modifiche negative dovute al terreno, cancellate un numero di spostamenti per entrambi sufficienti a portare il modificatore più piccolo a 0. Ad esempio, in un esagono terreno Coperto l'ammassamento che Assalta è in Modalità Fuoco (-3) e il difensore è trincerato (-5). Il modificatore più piccolo è -3 per la Modalità Fuoco, quindi cancellate tre spostamenti negativi per entrambe le parti. Questo lascia l'attaccante senza più alcuna modifica per il terreno ed una modifica di -2 spostamenti contro il difensore (all'inizio -5, ora -2).

22.0h Durante l'Assalto le unità possono eseguire sia tiri Controcarro che il Fuoco regolare, in qualsiasi ordine desiderino. Tutti i Fuochi d'area devono essere concentrati in un unico Fuoco.

22.0i Dopo aver risolto un Assalto, le unità attaccanti non possono fare ulteriori azioni (Movimento, PFA, SFA). Possono osservare per i Mortai ed eseguire fuoco d'Opportunità se in grado di farlo.

22.0j Unità non assegnate non possono fare Assalti [6.3a].

22.0k Unità Veicolo che falliscano il loro Controllo del Morale Veicoli devono immediatamente eseguire una SYR. Se restano nell'esagono altre unità amiche, l'Assalto continua normalmente (dopo aver risolto il Fuoco d'Opportunità dovuto alla ritirata delle unità).

23.0 Travolgimenti

Il travolgimento è una versione speciale dell'Assalto condotto da Veicoli. Effettivamente,

te, i veicoli passano attraverso l'esagono sparando all'impazzata e poi escono immediatamente dall'esagono. Questi combattimenti terminano dopo un round—a differenza dei round multipli dell'Assalto.

Eseguite il Travolgimento come un Assalto [22.0] con le limitazioni e i cambiamenti elencati qui sotto.

23.0a Solo Veicoli e Trasporti (inclusi i passeggeri) in Modalità Movimento con sufficienti MP per entrare ed uscire dall'esagono bersaglio possono eseguire un Travolgimento. La Fanteria a bordo può sparare durante il Travolgimento.

23.0b Non si può eseguire un Travolgimento se per entrare nell'esagono bersaglio si ha un costo maggiore di 3 MP. Veicoli e Trasporti possono utilizzare il Movimento su strada per effettuare un Travolgimento. Unità che usano Trasporti Integrati su ruota o cingolo possono eseguire un travolgimento se lo desiderano.

23.0c Nei Travolgimenti, usate il terreno dell'esagono bersaglio ai fini del combattimento. I modificatori per il Terreno sono usati normalmente sulla Tabella Fire, diversamente dagli Assalti.

23.0d In una singola Fase un esagono può essere soggetto a infiniti Travolgimenti.

23.0e Unità Paralizzate NON possono sparare nei combattimenti di Travolgimento.

23.0f Unità difendenti NON possono eseguire volontariamente una SYR durante il punto 2 del Travolgimento invece del Fuoco d'Opportunità.

23.0g Le unità difendenti NON rimuovono nessun segnalino Suppressed.

23.0h Dopo aver risolto un Travolgimento, il giocatore di Fase può continuare a muovere le unità che hanno eseguito il Travolgimento (se sono ancora in grado di farlo) con gli MP restanti.

23.0i Uscire da un esagono dopo il travolgimento genera un Causa Scatenante dovuta al Movimento.

23.0j Unità che utilizzino gli Impulsi Veicolo per il Movimento possono effettuare un Travolgimento eseguendo movimenti di impulso consecutivi se non hanno sufficienti MP in un singolo impulso [20.2c].

23.0k Se un ammassamento ha sufficienti MP, può terminare un Travolgimento e immediatamente condurre un altro nell'esagono adiacente. Questo Travolgimento non genera una Causa Scatenante dovuta al Movimento.

23.0l Unità non assegnate non possono fare Travolgimenti [6.3a].

24.0 Unità Speciali

24.1 Trasporti

I Trasporti sono unità destinate al trasporto truppe. Autocarri, cingolati e semicingolati sono i normali mezzi di trasporto. Ogni unità Trasporto rappresenta un numero di veicoli

sufficiente al trasporto di un plotone. I trasporti hanno due step quando a piena forza. Di solito i Trasporti hanno un riquadro bianco attorno alla loro designazione di unità per indicare il loro postura di Trasporti.

Considerate un'unità a bordo (o trainata) se ha sopra di sé un segnalino Trasporto. Come passeggero, un'unità spende MP in proporzione alla capacità di Movimento (MA) del Trasporto. Ad esempio, Se un trasporto con MA di 18 MP spende un terzo dei suoi MP (6 MP), l'unità trasportata con una capacità di Movimento di 6 MP ne spende la medesima frazione (2 MP).

Per semplicità, "montare" si riferisce a tutte le operazioni collegate al Trasporto, salire, scendere, trainare, o sganciare.

24.1a Un trasporto integro può caricare fino a 5 step o trainare fino a due unità trainabili (cannoni AT, Artiglieria su mappa, Mortai solo trainabili, e cannoni di fanteria). Solo le unità bersaglio d'Area possono essere trasportate. Trasporti che hanno perso 1 step possono caricare 3 step o trainare un'unità trainabile. Unità con Trasporto Integrato non possono essere trasportate da altri Trasporti. Un trasporto non può caricare unità bersaglio d'Area e trainare un cannone contemporaneamente.

24.1b Montare costa al Trasporto 3 MP e 1 MP all'unità che monta. A questo scopo, le unità trainate hanno una capacità di Movimento teorica di 2MP. Le unità devono essere in Modalità Movimento per montare e devono restarvi una volta a bordo. Unità Soppresses o Paralizzate non possono montare o smontare volontariamente.

24.1c Fanteria a bordo può far fuoco durante Assalti e Travolgimenti. Nessun'altra unità a bordo può sparare.

24.1d Se un Trasporto viene distrutto, eliminate automaticamente tutte le unità a bordo o trainate. Se subisce una perdita in step ma sopravvive, il proprietario deve eliminare il numero corrispondente di step trasportati (vedi 10.0g). Queste perdite non generano un controllo del Morale.

24.1e Veicoli come Trasporti. I giocatori possono usare carri armati e altri Veicoli come Trasporti improvvisati. Ogni step Veicolo con una difesa P di tre o più può trasportare due step bersagli d'Area. Ogni step Veicolo con una difesa P di 2 può trasportare 1 step Bersaglio d'Area. Veicoli con difesa P=1, non possono fungere da Trasporti. I Veicoli non possono trainare. Veicoli in un ammassamento possono sommare le loro capacità per trasportare unità multi-step.

Le unità trasportate sono trattate normalmente per il combattimento(cioè non si applicano 10.0f e 11.3e) ma devono restare in Modalità Movimento (24.1b). Per le Perdite vedi 10.0g.

24.2 Trasporti integrati

24.2a Quando in Modalità Movimento, considerate i trasporti Integrati come se fosse-

ro trasportati da un Trasporto nominale, del tipo appropriato, da 1 step (2 step se trasporta un Bersaglio d'Area da 3 o più step). Se distrutti in combattimento, gli step dei trasporti nominali sono trattati come al punto 24.1d. Gli step dei trasporti nominali sono considerati, per il calcolo degli ammassamenti, allo stesso modo dei trasporti regolari.

24.2b Alcune unità (come i cannoni AT) possono talvolta scegliere fra il Movimento a piedi (muovendo a spinta il cannone) e il Movimento veicolare. In questo caso, la capacità di movimento a Piedi è indicata in bianco sul segnalino e quella veicolare accanto (in nero per i gommati, giallo per i cingolati). Quando queste unità sono in Modalità Fuoco o in Modalità Movimento utilizzando il movimento appiedato, si considera che siano bersagli del tipo indicato sul segnalino (cioè Bersagli d'Area o Bersagli B-0), quando sono in Movimento utilizzando il loro movimento veicolare sono considerati bersagli B-0 (jeep, autocarri...) se si muovono su ruota, bersagli B-1 se si muovono su cingoli (semicingolati, cingolati da trasporto...).

24.2c Quando le unità con capacità di movimento a Piedi e Veicolare passano in modalità Movimento, devono dichiarare quale tipo di movimento intendano usare, con la limitazione di un solo tipo di movimento per fase. Questo tipo resta valido per i termini di gioco fino a che non passano in modalità Fuoco o dichiarano un diverso tipo di movimento in una Fase d'Azione successiva.

24.2d Unità associate a Trasporti Integrati spendono 1/2 della loro capacità di movimento per passare in modalità Movimento.

24.2e Unità d'Arma, non MG, associate a Trasporti Integrati possono effettuare una SYR solo se si trovano già in modalità Movimento e stanno usando il movimento Veicolare e non quello a Piedi.



24.3 Mortai

Tutti i plotoni mortaio hanno 2 step e sono soggetti agli effetti del Morale. Possono effettuare attacchi a fuoco indiretto utilizzando altre unità come loro osservatori.

24.3a I mortai non necessitano di una LOS sgombra dal loro esagono fino al bersaglio. Tuttavia devono avere un appropriato osservatore appartenente alla stessa compagnia (nel caso di Mortai di Compagnia), stesso battaglione (in caso di plotoni mortaio di Battaglione o Compagnie di Armi Pesanti), o allo stesso reggimento (in caso di Compagnie o Battaglioni di Armi Pesanti Reggimentali). Unità Soppresses e Paralizzate non possono osservare per i Mortai. La Modalità invece non ha alcun effetto sulla capacità di osservare per i mortai.

24.3b I mortai possono sparare solo una volta per Fase d'Azione. Possono anche fare fuoco una volta durante la Fase Aerea e d'Artiglieria in risposta ad una Causa Scatenante. Mortai privi di segnalini Fired possono effet-

tuare Fuoco d'Opportunità sempre che l'osservatore abbia in vista la causa. I Mortai non possono sparare a range zero (cioè in Assalti or Travolgimenti).

24.3c Al posto di uno SFA, un mortaio da 3"/80mm, o più grande può piazzare un segnalino Fumogeno o Illum. Per gli Illum, scegliete un qualsiasi esagono entro la gittata (non è richiesto un osservatore, nè una LOS), piazzate un segnalino Illum e marcate il Mortaio con un segnalino Fired. Il Fumogeno richiede un osservatore e una distanza all'interno della gittata del mortaio. Identificate l'esagono bersaglio, segnate il mortaio come Fired e lanciate sulla Tabella Fumogeni da Mortaio e Cannoni di Fanteria; se il lancio ha successo piazzate il segnalino fumogeno nell'esagono bersaglio. Un mortaio che spari un Fumogeno o un Illum genera una causa scatenante basata sul Fuoco. Un Mortaio non può sparare un Fumogeno o un Illum come risposta di un Fuoco d'Opportunità.

24.3d I mortai possono muoversi da soli o a bordo di Trasporti. I Mortai più grandi (indicati come Tow Only) non possono muoversi da soli e devono essere trainati.

24.3e Le modifiche negative della Tabella Fire per le Zone d'Attacco d'Artiglieria e Fumogeni, si applicano sia all'osservatore (se non al mortaio stesso) sia a qualsiasi unità mortaio che spara.



24.4 Cannoni Anti-Carro (AT)

I cannoni AT sono bersagli B-0 e fonti di fuoco P con un Morale di 3. Quando effettuano Fuoco d'Area, usano metà della loro potenza di fuoco P, arrotondando per eccesso. Prima sommate tutta la potenza di fuoco dei cannoni AT, e poi arrotondate.



24.5 Cannoni di Fanteria

I Cannoni di Fanteria sono bersagli B-0 e fonti di fuoco indiretto di tipo A con un Morale di 3.

24.5a Al posto di uno SFA, i Cannoni di Fanteria da 100mm o maggiori possono piazzare un segnalino Fumogeno o Illum (usate i segnalini Fumogeni e Illum dei mortai per indicarli). Per gli Illum, scegliete un qualsiasi esagono entro la gittata (LOS non richiesta) e piazzate il segnalino Illum. I fumogeni richiedono una LOS sgombra ed essere entro la gittata del Cannone di Fanteria. Identificate l'esagono bersaglio, aggiungete un segnalino Fired al cannone, e lanciate sulla Tabella Fumogeni da Mortaio e Cannoni di Fanteria; se il lancio ha successo piazzate il segnalino fumogeno nell'esagono bersaglio. Un cannone che spari un Fumogeno o un Illum genera una causa scatenante basata sul Fuoco. Fumogeni e Illum non possono essere sparati in risposta ad una Causa Scatenante. Usate i Fumogeni

Mortaio Smoke per indicare Fumogeni e Illum dei Cannoni di Fanteria.

24.5b I Cannoni di Fanteria da 100mm o maggiori possono attaccare i bersagli Singoli sulla Tabella di Fuoco singolo d'Artiglieria (vedi 18.9b) oltre ad effettuare un attacco d'Area sullo stesso esagono bersaglio. Per ogni cannone di Fanteria da 100mm e oltre che spari ad un esagono contenente bersagli Singoli, l'attaccante seleziona un bersaglio Singolo da colpire e lancia sulla Tabella d'Artiglieria per Bersagli Singoli. In caso di unità multi-step di Artiglieria su Mappa che sparino come Cannoni di Fanteria [24.6b], selezionate un bersaglio Singolo per ogni Cannone, prima di sparare. I Cannoni di Fanteria non possono attaccare bersagli Singoli a più di 14 esagoni di distanza e subiscono una penalità di -1 sulla Tabella di Fuoco singolo d'Artiglieria, quando attaccano bersagli Singoli ad una distanza di 8-14 esagoni.

24.6 Artiglieria su Mappa

La maggior parte dei giochi considera l'artiglieria fuori mappa, ma a volte determinate situazioni richiedono che sia su mappa. L'Artiglieria su Mappa funziona esattamente come quella fuori mappa salvo le seguenti eccezioni:

24.6a Le unità di Artiglieria su Mappa sono bersagli B-0 e fonti di fuoco balistiche di tipo A con un Morale di 6. A seconda del gioco, una Batteria di Artiglieria su Mappa può essere rappresentata da numerosi segnalini obice da uno step (un obice per segnalino) o da un segnalino multi-step di Batteria (un obice per step).

24.6b Quando effettuano fuoco diretto, le unità di Artiglieria su Mappa sono considerate come Cannoni di Fanteria e possono effettuare SFA e Fuoco d'Opportunità normalmente.

Un'unità da uno step di Artiglieria su Mappa è considerata esattamente come un cannone di Fanteria (24.5), eccetto che per non poter sparare Fumogeni o Illum (24.6d). In caso di un segnalino Batteria multi-step, tutti gli step del segnalino devono sparare insieme con una potenza di fuoco d'Area uguale al numero degli step rimasti moltiplicati per la potenza di fuoco stampata sul segnalino. Se questa potenza non è indicata sul segnalino (come nei vecchi giochi TCS), usate i seguenti valori:

Minore di 100mm 4 [Range 14]
100-130mm 6 [Range 24]
131mm+ 8 [Range 40]

24.6c Se un qualsiasi obice di batteria effettua un fuoco diretto durante una fase, questo consuma le munizioni di un fuoco di Batteria indipendentemente dal numero di obici che hanno fatto fuoco.

24.6d Le unità di Artiglieria su Mappa possono sparare Fumogeni o Illum solo eseguendo una Missione di Artiglieria.

24.6e Per poter effettuare una regolare Missione di Artiglieria, una Batteria di Ar-

tiglieria su Mappa deve avere un minimo di due obici/step rimasti in gioco, e questi obici/step devono essere in Modalità Fuoco, non devono avere un segnalino Fired, e non possono essere Sbarrati o Paralizzati. Non è necessario che siano assegnate a un PO per effettuare Missioni d'Artiglieria.

24.6f Dopo che una Batteria di Artiglieria su Mappa ha effettuato una Missione di Artiglieria, anche un No-Shoot, posizionate un segnalino Fired sul segnalino di Batteria (o su ogni unità della Batteria). Obici su Mappa che eseguono Missioni di Artiglieria, anche No-Shoots, generano Cause Scatenanti dovute al Fuoco normalmente, anche se il fuoco d'artiglieria non avviene durante la normale Fase d'Azione. Eseguite questi Fuochi d'Opportunità dopo che l'attacco d'artiglieria è stato effettuato. Se il Fuoco d'Opportunità porta il totale degli obici/step della Batteria sotto le due unità, o la Batteria risulta Soppressa o Paralizzata, rimuovete immediatamente ogni segnalino Barrage di Fuoco Continuato Barrage associato alla Batteria (18.10b).

24.7 Antiaerea (cannoni AA)

I cannoni AA sono indicati con le lettere AA sul segnalino. Mentre la maggior parte dei cannoni AA sono fonti di fuoco A, alcuni sono fonti di fuoco P, come l'88mm Flak tedesco. I cannoni AA sono sempre fonti di fuoco diretto (vedi 11.2b). I cannoni AA possono anche influenzare le Sortite Aeree (vedi 25.0). Come i cannoni AT e i Cannoni di Fanteria, gli AA sono bersagli B-0 con un Morale di 3.



25.0 Aviazione

Laddove siano disponibili aerei, essi vengono forniti come Sortite. Una Sortita è l'attacco di un aereo contro un'unità o un esagono bersaglio. Nei vecchi giochi TCS, che utilizzavano il termine "runs" considerate ogni "run" come una Sortita per quell'aereo.

25.1 Sortite

Eseguite le Sortite nella prima sottofase di ciascuna Fase Aerea e d'Artiglieria di ciascun giocatore. Il giocatore prima piazza tutti gli attacchi delle Sortite, poi esegue ogni Sortita separatamente, nell'ordine che desidera.

25.1a Ogni turno in cui una o più sortite sono disponibili, il giocatore le utilizza tutte nella Fase di Fuoco Aereo. Sceglie ogni esagono bersaglio. In un esagono possono essere piazzate un numero illimitato di Sortite.

25.1b Le Sortite usano la loro potenza di Fuoco d'Area per eseguire un attacco d'Area su un esagono. Gli attacchi delle Sortite sono considerati di tipo indiretto e in vista (spotted) e usano le modifiche per il Terreno, il Bersaglio e l'Ammassamento sulla Tabella Fire. Il Fuoco Singolo di una Sortita è rappresentato dal lancio di un dado per eliminare

un bersaglio P o B. Queste due capacità non possono essere combinate in un'unica Sortita. Il giocatore deve dichiarare quale tipo di Sortita vuole utilizzare prima di risolvere l'attacco rinunciando così ad utilizzare l'altro tipo di attacco.

25.1c Il lancio per il Fuoco Singolo richiede due dadi. Scegliete un bersaglio e modificate il lancio seconda la tabella delle Modifiche per le sortite a Fuoco Singolo. Se il risultato modificato è maggiore o uguale al numero necessario per l'eliminazione, distruggete il bersaglio. Ogni altro risultato non ha effetto.

25.1d I Veicoli distrutti da una Sortita contribuiscono al Morale Veicoli, dove possibile.

25.1e Cannoni AA. Il giocatore non di fase può usare un cannone che non abbia già sparato per difendere l'esagono bersaglio dalle Sortite. Questo cannone AA deve essere in Modalità fuoco e non avere segnalino Fired, Suppressed o Paralyzed. Dichiarate che il cannone AA sta sparando contro la Sortita e piazzategli sopra un segnalino Fired. Questo genera una singola Causa Scatenante dovuta al Fuoco. Si può impiegare un solo cannone AA contro una singola Sortita e il cannone deve avere una LOS libera fino all'esagono che sta difendendo e può sparare fino alla gittata stampata sul segnalino (se fonte di fuoco A) o fino alla gittata lunga (se fonte di fuoco P).

Unità AA non assegnate possono effettuare un attacco AA normalmente.

25.2 Risoluzione delle Sortite

Risolvete ogni Sortita come segue:

- Piazzate tutte le Sortite di un giocatore disponibili per il turno.
- Dopo il piazzamento, per ogni Sortita seguite i rimanenti punti:
- Identificate la Sortita da risolvere e la sua tipologia.
- Il giocatore non di fase indica se un cannone AA risponde al fuoco. Piazzate subito un segnalino Fired su questo cannone AA e risolvete ogni Fuoco d'Opportunità basato sul Fuoco contro questa unità. Applicate le modifiche sulla Tabella delle Sortite anche se l'unità AA è stata eliminata o ha subito un risultato di Morale.

- Se lo desiderate identificate un osservatore: l'osservatore può essere qualsiasi unità amica entro 6 esagoni e con LOS libera fino all'esagono bersaglio, in Modalità Fuoco e non Soppressa o Paralizzata. Gli osservatori non sono obbligatori ma prevencono un modificatore negativo sulla Tabella delle Sortite.

- Lanciate un dado sulla tabella delle Sortite e applicate tutte le modifiche. Se il risultato è maggior o uguale al numero indicato in tabella, eseguite l'attacco. Altrimenti la Sortita è usata ma non viene eseguito nessun attacco.

- In caso, eseguite l'attacco. Se un esagono subisce più di una Sortita, risolvete le Sortite indipendentemente l'una dall'altra.

Nota: "Esagono Full wood" significa che l'esagono è intermante coperto da boschi o foreste

(non frutteti) e non ha alcuna strada o sentiero al suo interno. I bersagli in questi esagoni sono molto difficilmente avvistati dall'alto.

26.0 Notte

La difficoltà di condurre operazioni militari notturne è impossibile da descrivere adeguatamente.

Alba, Tramonto, e Crepuscolo sono i turni appena prima che la notte finisca o appena prima che inizi. Alba, Tramonto, e Crepuscolo (Dawn, Dusk, Twilight) non sono turni notturni né diurni; durante questi turni si applicano le seguenti modifiche:

- 1) La visibilità massima è limitata a quanto descritto sulla Traccia dei Turni.
- 2) Le regole e le modifiche per la Notte non si applicano
- 3) Non si possono effettuare Sortite
- 4) Non si possono usare Illum

26.1 Effetti della Notte

26.1a I Turni Preparatori si accumulano ad un massimo valore base di due per turno (sei per i PO Veicolo).

26.1b Le Missioni notturne devono essere accuratamente descritte dai rispettivi PO. I giocatori devono usare rotte molto più precise e altre misure di controllo.

26.1c La visibilità di notte è di 2 esagoni se non indicato diversamente dallo scenario.

26.1d Ogni turno di notte ha la durata di un'ora. I tentativi di recupero del Morale di Battaglione avviene solo nelle ore pari (2000, 2200, 2400, ecc.).

26.1e I Controlli del Morale di notte subiscono altre modifiche. Aree illuminate da Illum, non negano queste modifiche.

26.1f Il Fuoco d'Area, Singolo e Controcarro di notte è modificato.

26.1g Non si possono eseguire Sortite di notte.



26.2 Illuminanti (Illum)

Gli Illum forniscono illuminazione sul campo di battaglia.

26.2a Ogni Tiro di Batteria e di Mortaio Illum genera un segnalino Illum.

26.2b Ogni segnalino Illum d'Artiglieria genera un'area illuminata con un raggio di 5 esagoni dal punto in cui si trova. Quest'area illuminata funziona come una zona di luce diurna e riduce gli effetti della notte sulla tabella Fire, ma non sulla tabella Morale. I segnalini Illum di Mortai e Cannoni di Fanteria hanno un raggio di 3 esagoni. Durante i turni di Alba, Tramonto, e Crepuscolo, non si possono usare gli Illuminati.

26.2c Rimuovete tutti i segnalini Illum d'Artiglieria sulla mappa durante ciascuna Fase di Pulizia. Ogni giocatore rimuove i propri segnalini Illum da Mortai e Cannoni di Fanteria, piazzati nel turno precedente, all'inizio della propria Fase d'Azione.

26.2d Le unità in un esagono illuminato possono osservare o fare fuoco verso un esagono illuminato a qualsiasi distanza (sempre secondo le regole per la gittata), ma possono osservare o fare fuoco verso esagoni non illuminati solo se sono adiacenti ad essi.

entrare in un turno successivo. Le unità che fanno parte di un gruppo di rinforzi non sono obbligate ad entrare tutte insieme nello stesso turno.

27.0 Set Up dello Scenario

Ogni scenario ha le proprie regole di set up. Se non indicato diversamente si seguono queste convenzioni:

27.1 Note per il Set Up

27.1a “w/i X” significa schierate l'unità nell'esagono o a X esagoni di distanza dall'esagono indicato.

27.1b Le unità possono essere schierate in qualsiasi Modalità, a bordo di mezzi o a terra.

27.1c Le unità non possono superare il limite d'ammassamento durante il set up, se non è consentito espressamente dallo scenario.

27.1d Se non indicato diversamente, le unità iniziano il gioco alla massima potenza.

27.1e Nel caso di perdite iniziali, dividetele nel modo più equo possibile fra le forze elencate. Se le perdite sono per tipo, eliminatele da quel tipo.

27.1f Gli ordini storici sono puramente informativi. Il giocatore è libero di creare i propri PO prima dell'inizio del gioco. Tutti PO creati prima dell'inizio, cominciano il gioco già attivati. Se non proibito dallo scenario, i PO possono essere di qualsiasi tipo. Non si può iniziare il gioco con PO non attivati, questi possono essere preparati a partire dal primo turno.

27.2 Rinforzi

27.2a All'inizio della Fase d'Azione del giocatore, piazzate i rinforzi in esagoni validi sul bordo della mappa. Se l'area di ingresso è bloccata o parzialmente bloccata da unità nemiche e/o Zone d'Attacco d'Artiglieria, spostate i rinforzi lungo il bordo della mappa ovunque entro 10 esagoni dall'area assegnata.

27.2b I rinforzi non possono entrare sulla mappa a meno che non siano presenti su un PO implementato o stiano eseguendo istruzioni preliminari.

27.2c Se non dichiarato diversamente, tutti i rinforzi entrano al massimo della loro capacità di movimento. Non sono in coda, uno dietro l'altro fuori dal bordo della mappa.

27.2d PO preparati per i rinforzi prima dell'inizio del gioco, sono automaticamente attivati.

27.2e I rinforzi devono essere assegnati ad un PO implementato all'inizio di ogni gioco o essere assegnati a un PO e accumulare turni preparatori normalmente durante il corso del gioco..

27.2f A meno che non sia indicato diversamente, i rinforzi non devono entrare per forza sulla mappa nel turno previsto. Possono

Line of Sight Grid

