

BASSA INTENSITÀ

*Regole per Skirmish moderno
di Leonardo Tacconi*

Versione di Prova 1.9



Queste regole sono dedicate ai "maestri" Jim Webster, Buck Surdu e Chris Pringle

Si ringraziano anche i seguenti tipacci :

*Dario "il Dado di Allah" Principe
Bruno "Brumbar" Benvenuti
Alessandro "Tabellator" Babbi
Diego "The Gunfighter" Riccitelli
Alfredo "Il Tranquillo" Parrinello
Vittorio "Discussor" Lucchetti*

*Riccardo "Frank Manolesta" Camicia
(a.k.a. "Manovra sul Fianco")
Bruno "Lord Arrogant" Socillo
Maurizio "El Tiburon" Bragaglia
Pinuccio "Batranga" De Mattia
Paolo "Mad Minute" Valentini*

per il loro contributo allo sviluppo delle regole

disegni © Maj. Tom Mouat

NOTE DELL'AUTORE :

Via via che si invecchia si apprezza sempre più la semplicità. Gli orpelli e le complicazioni appaiono, appunto, nella loro stretta - in senso gidiario - evidenza: orpelli e complicazioni. Gli anglosassoni esprimono il concetto attraverso l'acronimo - gioco di parole "K.I.S.S." (o principio del): "Keep it simple stupid" principio generale valido ovunque, sul lavoro, nella vita privata, negli studi (di solito chi conosce bene un argomento od una tecnica riesce a spiegarlo/a con semplicità - con buona pace di tutti i "Sig.ri professori"). Così nelle nostre modeste cose ho cercato di far concentrare arbitri e giocatori su due aspetti: le tattiche e il decision making sul campo di battaglia moderno. Il combattimento di fanteria è brutale, caotico, dominato dall'ansia e dalla paura. Non contano tanto le armi o le dottrine ma la decisione e la qualità degli uomini, come insegnano Marshall, Griffith e Keegan e come più praticamente ho capito io in una notte di esercitazioni caotiche a Monte Romano quando ero un Granatiere. Infatti il cuore del sistema è costituito dalla "qualità" - il fattore numerico primo che determina la capacità di fare qualsiasi cosa (potete, se volete, utilizzare per una flessibilità maggiore una scala centesimale cambiano opportunamente anche i modificatori) e dal semplificato sistema di comando. Come dicevo il regolamento è sostanzialmente destinato allo scontro di plotoni di fanteria con qualche supporto. "Bassa intensità" ha resistito, infatti, popperianamente, alle confutazioni del più indisciplinato, caotico, irrazionale gruppo di wargamer che conosco e ai quali sono associato nell'ARSM. Con questi Signori siamo andati in gita sociale in posti ameni come l'Irlanda del Nord, la Bosnia, l'Afganistan, l'Angola ed il Vietnam con piena soddisfazione. Quando tuttavia ci siamo avventurati in Cecenia alla testa di un "Bonnagrappa" corazzato russo siamo stati costretti ad un profondo rimaneggiamento. Nella forma attuale comunque si dovrebbe poter gestire fino a una compagnia per parte di mezzi corazzati. Sono debitore dell'idea fondamentale a due persone: Jim Webster e Chris Pringle che da anni illuminano il war game moderno con le loro meravigliose idee. Ho infine un profondo debito di gratitudine nei confronti di Arturo Lorioli senza il cui entusiasmo ed incoraggiamento non potreste leggere queste modeste note che, come sempre, sono dedicate all'amico di una vita che non c'è più: Pio Sacco.

Leonardo Taconi
Roma, 27 Novembre 2002

SCALE DI GIOCO :

Terreno : 1cm = 3 metri
Tempo : 1 turno = da 30 secondi a qualche minuto.
Truppe : 1 soldatino = 1 uomo
1 veicolo e arma = 1 veicolo o arma

DADI e ARROTONDAMENTI :

Verranno utilizzati dadi a 6 facce (1d6) e dadi a 10 facce (1d10 : il risultato di 0 si considererà come 10).
Tutti gli arrotondamenti sono per eccesso (quindi $\frac{1}{2}$ di 5 = 2,5 arrotondato a 3, etc).

QUALITA' :

Le truppe in gioco sono classificate a seconda della propria Qualità. La qualità indica tra l'altro la percentuale base di svolgere con successo una azione in combattimento (colpire un bersaglio,

superare un test di morale, etc), lanciando 1d10 inferiore od uguale alla possibilità di riuscita (eventualmente modificata), come segue :

QUALITA'	possibilità di riuscita (1d10)
Elite	6
Veterani	5
Regolari	4
Reclute	3
Marmaglia	2

All'inizio della partita l'arbitro potrà assegnare modificatori del + o - 1 alla possibilità di riuscita a seconda della motivazione/stanchezza etc delle truppe

UNITA' e DISTANZE DI COMANDO:

I soldati agiscono suddivisi per squadre (da 6 a 12 uomini circa), ciascuna guidata da un capo-squadra (sottufficiale o ufficiale). In alcuni casi le squadre possono essere ulteriormente suddivise in sezioni (3 o 4 uomini), ciascuna

guidata da un capo-sezione (caporale o soldato scelto). Tutti i soldati devono rimanere entro la distanza di comando dal proprio caposquadra o caposezione, variabile a seconda della sua abilità come segue :

Abilità comandante	Capo-squadra	Capo-sezione
Elite	cm. 16	cm. 8
Veterano	cm. 12	cm. 6
Regolare	cm. 8	cm. 4
Recluta	cm. 6	Non consentito
Marmaglia	cm. 4	Non consentito

L'Abilità del comandante è solitamente uguale alla Qualità della squadra, ma a scelta dell'arbitro sarà possibile qualsiasi combinazione, come una squadra di qualità Elite guidata da un comandante con abilità Marmaglia etc.

Gli Sniper (tiratori scelti) di unità Elite, Veterane o Regolari possono operare individualmente o in sezioni autonome da 2 uomini (tiratore + osservatore), senza dover rispettare le distanze di comando. Gli Sniper di unità di altre qualità fanno normalmente parte della rispettiva squadra o sezione.



I soldati al di fuori del raggio di comando si considerano *isolati* e prima di poter muovere, sparare o compiere una azione devono lanciare 1d10 uguale o inferiore alla propria Qualità.



I veicoli da combattimento (carri armati, autoblindo, "tecniche" etc) non sono soggetti alle limitazioni del raggio di comando per quanto riguarda il movimento ed il tiro, ma possono essere considerati *isolati* per i test di morale.

I veicoli da trasporto disarmati (autocarri etc) sono soggetti alle normali regole del raggio di comando (riferito alla propria squadra/sezione di fanteria).

I veicoli da trasporto armati seguono di solito le regole dei veicoli disarmati. Il giocatore può tuttavia decidere, una volta fatte sbarcare le truppe trasportate, di utilizzarli come veicoli da combattimento, nel qual caso si considerano sempre *isolati* per i test di morale e non possono più prendere a bordo le truppe precedentemente trasportate.

Nel caso un caposquadra o caposezione venga ucciso tutta la sua squadra/sezione si considererà isolata finché il caposquadra/caposezione non sia stato rimpiazzato (lanciare 1d10 all'inizio di ogni turno : se uguale o inferiore alla Qualità della squadra/sezione uno dei superstiti assume il ruolo di caposquadra/caposezione, con una abilità inferiore di un livello a quella del suo sfortunato predecessore).

SEQUENZA DI GIOCO :

1. INIZIATIVA :

Ambedue i giocatori lanciano 1d6, chi totalizza il risultato più alto sceglie se muoverà per primo o per secondo.

2. MOVIMENTO

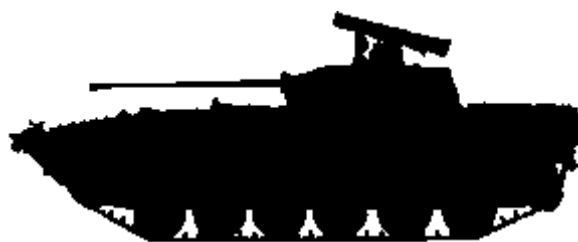
Ambedue i giocatori indicano quali delle loro unità effettuano *tiri di copertura*. I giocatori muovono le proprie unità, lanciano fumo (che avrà effetto alla fine della fase) ed alla fine della fase tentano di osservare nemici nascosti. In qualsiasi momento della fase l'avversario può effettuare *tiri d'opportunità* sulle unità nemiche in movimento

3. TIRO ed AZIONI

I giocatori sparano ed eseguono altre azioni di combattimento con le proprie

unità, nell'ordine dato dalla rispettiva Qualità (Elite, Veterani, Regolari, Reclute, Marmaglia). Le unità di livello inferiore potranno sparare/compiere azioni solo dopo aver subito le eventuali perdite. I giocatori lanciano fumo (che avrà effetto alla fine della fase) ed alla fine della fase tentano di osservare nemici nascosti.

ATTENZIONE! Ricordate che ogni unità potrà o muovere o sparare o compiere una azione per turno!



MOVIMENTO :

Il movimento avviene a fasi alternate : prima muovono tutte le unità di un giocatore, poi tutte le unità dell'avversario. La precedenza di movimento viene determinata nella fase di iniziativa. Ricordate che le unità che muovono non possono sparare o

effettuare altre azioni durante il turno. Le truppe appiedate possono muovere Cautamente, Normalmente o di Corsa, con una serie di modificatori, come segue :

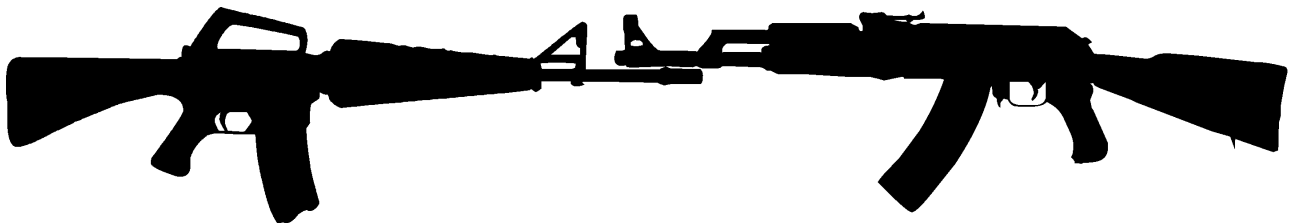


MOVIMENTO TRUPPE APPIEDATE

Movimento Cauto	cm. 8
Movimento Normale	cm. 16
Movimento di Corsa	cm. 24 (non 2 turni consecutivi)

MODIFICATORI AL MOVIMENTO TRUPPE APPIEDATE

Sotto fuoco automatico o Alto Esplosivo nella fase precedente	-25%
Alzarsi/sdraiarsi	- 25%
Entrare/uscire da porta edificio	- 25%
Entrare/uscire da finestra edificio	- 50%
Salire/scendere da autocarro/automobile	- 50%
Chi muove è ferito	- 50%
Trasportare feriti/oggetti pesanti	- 50%
Attraversare piccoli ostacoli (muretti etc)	- 50%
Attraversare grandi ostacoli (siepi alte ecc)	1 turno
Cambiare piano/finestra in edificio	1 turno
Entrare/uscire da un blindato	1 turno



I veicoli muovono a seconda del tipo e a seconda che siano su strada o fuori strada, come segue :

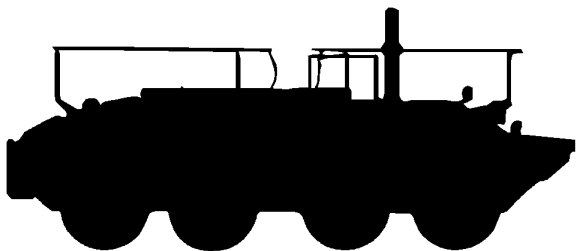
MOVIMENTO VEICOLI

VEICOLO	SU STRADA	FUORI STRADA
Carri Armati	cm. 60	cm. 60
Veicoli Trasporto Cingolati	cm. 80	cm. 80
Veicoli Trasporto 4x4 Ruotati	cm. 80	cm. 60
Veicoli Trasporto "civili" Ruotati	cm. 120	cm. 20

I veicoli muovono in linea retta, con la possibilità di effettuare una virata di 60° o 2 virate di 45° (non consecutive, ad almeno cm.10 di distanza l'una dall'altra).

TIRI DI OPPORTUNITA' :

Durante la fase di movimento dell'avversario un giocatore potrà effettuare *tiri di opportunità* contro le unità nemiche in movimento. Questi tiri servono per colpire unità nemiche prima che il loro movimento le porti al riparo o le



faccia sparire dietro un ostacolo, oppure per colpire un avversario prima che questi abbia la possibilità di tentare di osservare alla fine della fase di movimento. Si utilizzano le normali regole del Tiro (vedi capitolo successivo), con possibilità di colpire ridotte. Ricordate che ogni unità può svolgere una sola attività durante un turno (quindi le unità che abbiano già sparato con un tiro di opportunità durante la fase di movimento dell'avversario non potranno sparare nuovamente durante la successiva fase di tiro, e non potranno muovere).

TIRI DI COPERTURA :

Prima dell'inizio della fase di movimento ambedue i giocatori potrà effettuare *tiri di copertura* contro unità nemiche già visibili o contro elementi di terreno (boschi, case, etc) in cui si sospetta possano trovarsi unità nemiche. Questi tiri servono per ostacolare il tiro delle unità nemiche in caso tentino di effettuare tiri di opportunità o si sparare nella successiva fase di tiro. Il tiro di copertura contro unità nemiche già visibili si considera come un normale *tiro di opportunità*. Il tiro di copertura contro elementi di terreno potrà essere effettuato solo da armi automatiche, e si controllerà se il tiro di copertura abbia provocato danni solo nel caso le eventuali unità nemiche nascoste in quell'elemento di terreno tentino di sparare nei tiri di opportunità o nella successiva fase di tiro: gli effetti del tiro di copertura si applicheranno prima che le unità bersaglio possano a loro volta



spare, ma con possibilità di colpire ridotte di $\frac{1}{2}$. Anche in questo caso Ricordate che ogni unità può svolgere una sola attività durante un turno (quindi le unità che abbiano già sparato con un tiro di copertura durante la fase di movimento dell'avversario non potranno sparare nuovamente durante la successiva fase di tiro, e non potranno muovere).



TIRO ed AZIONI :

In questa fase i giocatori fanno sparare e/o eseguire altre azioni di combattimento alle proprie truppe che non abbiano mosso o già sparato nella fase di movimento. I tiri/azioni avvengono contemporaneamente per i due giocatori, partendo dalle unità di Qualità Elite a

scendere (Elite, Veterani, Regolari, Reclute, Marmaglia). I tiri/azioni di ogni classe di "Qualità" hanno effetto prima che vengano svolte i tiri/azioni delle classi inferiori. In ogni turno un soldato o un veicolo potranno compiere una singola azione *oppure* sparare.

AZIONI :

Sotto questa voce rientrano tutte le attività tranne il movimento ed il tiro. L'azione più comune è quella di piazzare un arma pesante (mitragliatrice, mortaio, cannone senza rinculo etc), ma sono possibili azioni di qualsiasi tipo. E' ovviamente impossibile un elenco completo, ma a titolo di riferimento possiamo indicare piazzare cariche esplosive, perquisire o interrogare prigionieri, cambiare e raccogliere

armi/munizioni, forzare serrature, scavare trincee etc. Nel caso di attività lunghe l'arbitro potrà indicare che l'azione richiederà un certo numero di turni per essere portata a termine. Le possibilità di riuscita dell'azione saranno stabilite come segue :



AZIONE	Possibilità di riuscita (1d10)
Molto Facile (raccogliere un arma etc)	Automatica
Facile (scavare un riparo efficace etc)	2 x Qualità
Normale (medicare un ferito etc)	Qualità
Difficile (disinnescare una mina etc)	1/2 x Qualità

Ovviamente l'arbitro potrà richiedere specifiche abilità ed equipaggiamenti per lo svolgimento di azioni particolari (ad esempio interrogare un prigioniero

straniero richiederà la conoscenza della lingua, o riparare un veicolo danneggiato richiederà la disponibilità di opportuni utensili, etc).



TIRO DIRETTO:

A seconda dei tipi di armi il tiro diretto può essere a colpo singolo (pistole, fucili etc), automatico (mitragliatrici, fucili d'assalto etc) o ad alto esplosivo (bombe a mano, lanciarazzi etc). Le armi a colpo singolo colpiscono un solo bersaglio. Le armi

automatiche potranno sparare più volte durante un turno (ma solo sul medesimo bersaglio) o una volta su tutti i bersagli all'interno di un'area, quelle ad alto esplosivo possono colpire tutti i bersagli all'interno di un'area.

I tipi di arma a tiro diretto, il numero di colpi che possono sparare in ogni turno, l'eventuale area in cui il loro tiro ha

effetto, e le distanze di tiro sono le seguenti :

ARMA	COLPI	BERSAGLIO	DISTANZA		
			BREVE	NORMALE	LUNGA
Pistola	1	Singolo	cm.5	cm.10	cm.20
Carabina	1	Singolo	cm.10	cm.20	cm.60
Shotgun	1	Singolo	cm.10	NO	cm.30
Fucile ⁽¹⁾	1	Singolo	cm.20	cm.40	cm.120
Fucile di precisione	1	Singolo	cm.30	cm.70	cm.200
Pistola Mitragliatrice	2	Singolo	cm.10	NO	cm.40
Fucile d'Assalto ⁽²⁾	2	Singolo	cm.15	cm.30	cm.90
	1	cm. 4 x 10	NO	cm.20	cm.60
SAW ⁽³⁾	2	Singolo	cm.15	cm.30	cm.90
	1	cm. 4 x 10			
Mitragliatrice Legg. ⁽⁴⁾⁽⁵⁾	2	Singolo	cm.20	cm.40	cm.120
	1	cm. 6 x 15			
Mitragliatrice ⁽⁵⁾⁽⁶⁾	3	Singolo	cm.30	cm.70	cm.200
	1	cm. 8 x 15			
Lanciagranate ⁽⁷⁾	1	HE	NO	cm.40	cm.80
Lanciagranate aut. ⁽⁶⁾⁽⁷⁾	2	HE	cm.20	cm.40	cm.200
Granata da Fucile ⁽⁷⁾	1	HE	NO	cm.20	cm.60
Bomba a Mano ⁽⁷⁾	1	HE	NO	cm.10	NO
Lanciarazzi LAW ⁽⁷⁾	1	HE	NO	cm.10	cm.30
Lanciarazzi RPG ⁽⁷⁾	1	HE	NO	cm.20	cm.60
Missile controcarro ⁽⁷⁾	1	HE	cm.100	cm. 200	cm. 600
Cannoncini automatici 20/35mm	2	Singolo	cm. 50	cm. 100	cm.300
	1	cm. 8 x 15			
Cannone <77mm ⁽⁶⁾⁽⁷⁾⁽⁸⁾	1	HE	cm.50	cm.100	cm.300
Cannone <103mm ⁽⁶⁾⁽⁷⁾⁽⁸⁾	1	HE	cm.70	cm.150	cm.450
Cannone >103mm ⁽⁶⁾⁽⁷⁾⁽⁸⁾	1	HE	cm.100	cm.200	cm.600

(1) I Fucili non semiautomatici hanno una penalità di -1 sulle possibilità di colpire

(2) I Fucili d'Assalto possono sparare sia su un bersaglio singolo sia su un'area. Se sparano su un'area la possibilità di colpire è ridotta di ½.

(3) Le SAW sono le versioni per tiro sostenuto dei normali fucili d'assalto. Se sparano su un'area la possibilità di colpire è ridotta di -1.

(4) Mitragliatrici Leggere non montate su veicoli devono essere state piazzate prima di sparare, altrimenti sparano come Fucili d'Assalto.

(5) Mitragliatrici e Mitragliatrici Leggere con un solo servente sparano 1 solo colpo per turno su un bersaglio singolo o se sparano su un'area dovranno ricaricare/cambiare canna prima di poter sparare nuovamente.

(6) Mitragliatrici, Lanciagranate Automatici, e Cannoni senza rinculo non montati su veicoli devono essere piazzati altrimenti non possono sparare. Lanciagranate automatici con un solo servente sparano 1 solo colpo per turno, Cannoni senza Rinculo con 1 solo servente dovranno ricaricare prima di poter sparare nuovamente.

(7) Armi con proiettili esplosivi (per danni su fanteria vedi regole tiro indiretto).

(8) Compresi cannoni senza rinculo

NOTA : piazzare un arma, ricaricare e ricaricare/cambiare canna sono tutte Azioni Molto Facili.

La possibilità di colpire un bersaglio con armi a tiro diretto è determinata dalla Qualità del tiratore, aumentata o diminuita dai seguenti modificatori :

	SITUAZIONE	MODIFICA
DISTANZA	Breve	+ 1
	Lunga	- 1
TIRATORE	Tiro Mirato (Azione Molto Facile nel turno precedente, o Tiratore Scelto)	+ 1
	Ferito	½
	Tiro di copertura	½
BERSAGLIO	Tiro di opportunità	½
	Movimento Cauto	- 1
	Movimento di Corsa	+ 1
	Sdraiato	- 1
	Copertura leggera (edificio in legno, siepe etc.)	- 1
ARMA	Copertura pesante (edificio in pietra, trincea etc.)	- 2
	Fucile non semiautomatico	-1
	Fucile d'assalto che tira su un'area	½
NOTTE	SAW che tira su un'area	-1
	Senza Luna (max cm. 20)	- 2
	Con Luna (entro cm. 20)	- 1
	Con Luna (tra cm. 20 e cm. 50)	- 2
	Intensificatore luminescenza portatile (max cm. 100)	+1
	Intensificatore luminescenza veicolo (max cm. 200)	+1
	Bersaglio spara colpo singolo	+ 1
Bersaglio spara automatico	+ 2	

Le armi a tiro diretto con proiettili ad Alto Esplosivo che mancano il bersaglio calcoleranno la deviazione secondo la seguente tabella, calcolata sulla distanza tra il tiratore ed il bersaglio :

Dado (1d6)	Effetto
1, 2	Colpo difettoso o esplosivo a mezz'aria, nessun effetto
3	Lungo 20%
4	Lungo 50%
5	Corto 20%
6	Corto 50%
7	Destra 20%
8	Destra 50%
9	Sinistra 20%
10	Sinistra 50%



TIRO INDIRETTO :

Le armi a tiro indiretto (mortai e artiglieria campale) necessitano di un osservatore che diriga il tiro. L'osservatore deve essere in grado di vedere il bersaglio prescelto ed essere in contatto radio con l'unità che spara. L'osservatore potrà essere o un osservatore specializzato (solitamente parte di una sezione d'osservazione di 3 o 4 uomini) o un comandante di plotone o compagnia.

Vista la scala del gioco le unità a tiro indiretto possono sparare su tutto il tavolo di gioco. L'osservatore dovrà indicare il bersaglio (scrivendolo su un foglio di carta o comunicandolo all'arbitro) e poi "contattare" l'artiglieria/mortai. La difficoltà di questa Azione varia a seconda dello scenario: contattare una batteria "dedicata" (assegnata direttamente

all'osservatore) sarà una Azione Normale, una batteria in "supporto generale" (assegnata genericamente alla zona di operazioni) sarà una Azione Difficile, contattare un mortaio leggero schierato sul tavolo di gioco e parte del plotone dell'osservatore sarà una Azione Facile, etc.

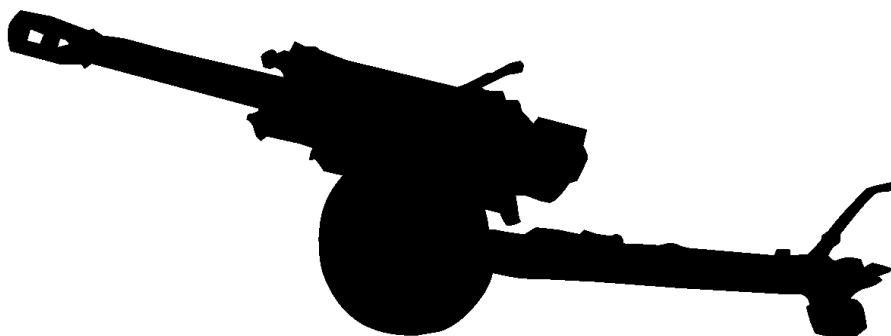
Una volta "contattata" con successo l'artiglieria questa sparerà un singolo "colpo d'aggiustamento" nella Fase di Tiro del turno successivo. Se l'osservatore lancia 1d10 uguale o inferiore alla propria Qualità il colpo sarà "preciso", altrimenti sarà "impreciso". In ambedue i casi si verifica dove colpirà rispetto al bersaglio prescelto secondo le seguenti tabelle :

DEVIAZIONE TIRO INDIRETTO "PRECISO"

Dado (1d10)	Risultato	Effetto
1, 2	Centro perfetto!	Sul bersaglio
3, 4	Lungo	2d6 cm. lungo
5	Lungo a destra	2d6 cm. lungo + 2d6 a destra
6	Lungo a sinistra	2d6 cm. lungo + 2d6 a sinistra
7, 8	Corto	2d6 cm. corto
9	Corto a destra	2d6 cm. corto + 2d6 a destra
10	Corto a sinistra	2d6 cm. corto + 2d6 a sinistra

DEVIAZIONE TIRO INDIRETTO "IMPRECISO"

Dado (1d10)	Risultato	Effetto
1, 2	Dove sparate?	Colpo finito chissadove
3, 4	Lungo	4d10cm. lungo
5	Lungo a destra	4d10 cm. lungo +4d10 a destra
6	Lungo a sinistra	4d10cm. lungo +4d10 a sinistra
7, 8	Corto	4d10 cm. corto
9	Corto a destra	4d10 cm. corto + 4d10 a destra
10	Corto a sinistra	4d10cm. corto + 4d10a sinistra



Se il "colpo d'aggiustamento" cade in un punto visibile dall'osservatore, questi il turno successivo potrà a scelta o ordinare "fuoco per effetto" o spostare il tiro di 20cm. con un nuovo "colpo d'aggiustamento" (senza pericolo di ulteriori deviazioni).

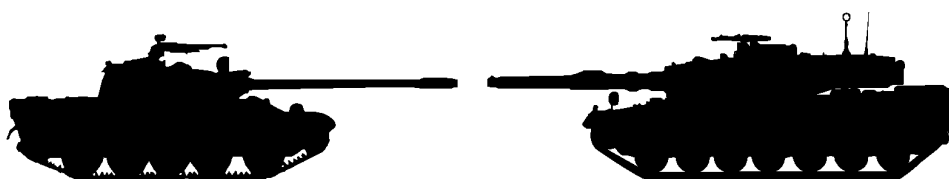
Armi a tiro indiretto che fanno "fuoco per effetto" e armi a tiro diretto con proiettili ad Alto Esplosivo (HE) possono colpire tutte le unità che si trovino entro la loro area di effetto, secondo la seguente tabella :

Arma	Distanza Breve	Distanza Lunga
Bombe a mano, Granate, Lanciarazzi	cm.3	cm.6
Missile controcarro	cm.4	cm.6
Cannoni/mortai <60mm	cm.4	cm.6
Cannoni/mortai <77mm	cm.4	cm.8
Cannoni/mortai <103mm	cm.5	cm.10
Cannoni/mortai >103mm	cm.8	cm.15
Cannoni/mortai >150mm	cm.10	cm.20

Le possibilità di venire colpiti dai proiettili ad alto esplosivo sono le seguenti (1d10):

Terreno	Distanza Breve	Distanza Lunga
All'aperto	6	3
In copertura	3	2
Trincerati	2	1

Modificate di +1 se sotto tiro di cannoni/mortai >103mm



DANNI :

Se una unità è colpita si verificano i danni secondo le seguenti tabelle :

DANNI CONTRO FANTERIA		
Dado (1d10)	Danno	Effetto
1 o meno	Mancato di poco	Controllare il morale
2, 3, 4, 5	Shoccato	Controllare il morale. Si butta a terra e nessun movimento verso il nemico/ combattimento/ azione il prossimo turno.
6, 7, 8	Ferito	Controllare il morale. Movimento dimezzato, ½ possibilità di colpire se spara, peggiora di un livello la difficoltà delle azioni (esempio: da Facile a Normale), muore con una seconda ferita.
9	Ferito gravemente	Non può più muovere, combattere o eseguire azioni e muore se non è medicato entro 1d6 turni (dal turno in cui è medicato conta come Ferito)
10	Morto	

Il tiro di dado è modificato di -1 se il bersaglio ha un Giubbotto Antischegge e di -2 se ha un Giubbotto Antiproiettile, e di +1 se a sparare è stato uno Sniper, ma un risultato di 10 non viene mai modificato.

DANNI CONTRO VEICOLI NON BLINDATI		
Dado (1d10)	Danno	Effetto
1	Mancato di poco	Controllare il morale
2, 3, 4	Mobilità	Movimento dimezzato
5, 6, 7	Mobilità	Immobilizzato e controllare il morale con penalità -2
8 o più	Distrutto	

Il tiro di dado è modificato di + 1 se a sparare è stata una mitragliatrice, di +2 se a sparare è stato un lanciagranate, lanciarazzi, bomba a mano o granata da fucile, e di +4 se a sparare è stato un cannone, mortaio o cannoncino automatico, ma un risultato di 1 non viene mai modificato.

Se un veicolo blindato è colpito si verifica per prima cosa se il colpo ha bucato la corazza, utilizzando la seguente tabella :

PENETRAZIONE CORAZZA		
Arma	Possibilità di bucare (1d10)	
	Contro Carro Armato	Contro altri blindati
Cannone carro armato <99mm	6	8
Cannone carro armato >100mm	8	10
Cannone carro armato >116mm	10	12
Missile anticarro	8	10
Lanciarazzi anticarro	6	8
Cannone senza rinculo >100mm	5	7
Cannone senza rinculo <100mm	3	6
Granate anticarro e cannoni automatici 20/35mm	3	7
Mortaio/artiglieria <106mm	1	2
Mortaio artiglieria >106mm	2	4

La possibilità di bucare la corazza è aumentata di +2 se il veicolo è stato colpito sul fianco o sul retro, è diminuita di -1 se il veicolo colpito ha una corazzatura avanzata e di -2 se ha una corazzatura "ad alta tecnologia".

Se il colpo non ha bucato la corazza il veicolo colpito dovrà solo controllare il morale. Se il colpo ha bucato la corazza si verificano i danni subiti, utilizzando la seguente tabella :

DANNI CONTRO VEICOLI BLINDATI		
Dado (1d10)	Danno	Effetto
1 o meno	Mancato di poco	Controllare il morale
2	Radio distrutta	Controllare il morale. Il veicolo si considera sempre <i>isolato</i> . Non conta come "veicolo danneggiato" ai fini del morale.
3, 4	Mobilità	Movimento dimezzato e controllare il morale.
5	Mobilità	Immobilizzato e controllare il morale con penalità di -2.
6	Torretta bloccata	Controllare il morale. Se il veicolo non ha torretta si considera come danno alle armi.
7, 8	Armi	Una delle armi di bordo è distrutta (si determina quale a caso) e controllare il morale (con penalità di -2 se è l'armamento principale).
9, 10	Distrutto	

Il tiro di dado è modificato di -4 se il veicolo è stato colpito da mortai/artiglieria a tiro indiretto.

MORALE :

Le unità devono controllare il morale tutte le volte in cui :

- Vedono un proprio veicolo blindato distrutto entro cm.20.
- Vedono una propria squadra/sezione di fanteria interamente uccisa o ferita entro cm.20.
- Sono entro cm.20 da un attacco aereo o di artiglieria campale o di mortai >100mm (sia amici che nemici).
- Prima di avanzare verso un nemico visibile abbandonando una copertura.
- Quando un soldato della propria squadra/sezione è ucciso.
- Quando il proprio comandante è ucciso o ferito
- Quando è richiesto dalle tabelle dei risultati di combattimento.



La possibilità di superare il morale è la possibilità base aumentata di +3, e modificata come segue :

Ferito : -3

Isolato : -2

In copertura pesante : +2

In copertura leggera : +1

Sotto tiro di Alto Esplosivo o armi automatiche : -2

Comandante ucciso : -1

Ogni ferito grave entro cm.10 : -1

"Fanatici" : +1 o +2

Altre modifiche come da tabelle dei risultati di combattimento

Il controllo di morale si effettua per ogni singolo soldato nel caso di fanteria e per l'intero equipaggio (collettivamente) nel caso di un veicolo. Se l'unità fallisce il controllo del morale si applicano gli effetti della seguente tabella:

EFFETTI DEL MORALE

Dado (1d6)	Reazione	Effetto
1, 2, 3	Shoccato	Si butta a terra (solo fanteria) e nessun movimento verso il nemico/ combattimento/ azione il prossimo turno
4, 5	Panico	Fugge alla massima velocità verso copertura dopodichè si considera Shoccato.
6	Resa	Si arrende a nemici visibili entro 12cm se è fanteria (se non ci sono nemici conta come Panico, abbandonando eventuali armi pesanti). Se è un veicolo l'equipaggio abbandona il mezzo e va in panico.

Gli equipaggi di veicoli blindati non danneggiati hanno un modificatore al dado di -2, le unità di qualità Elite di -1. Unità già Shoccate che subiscono un ulteriore risultato di Shoccato si considerano in Panico.



OSSERVAZIONE :

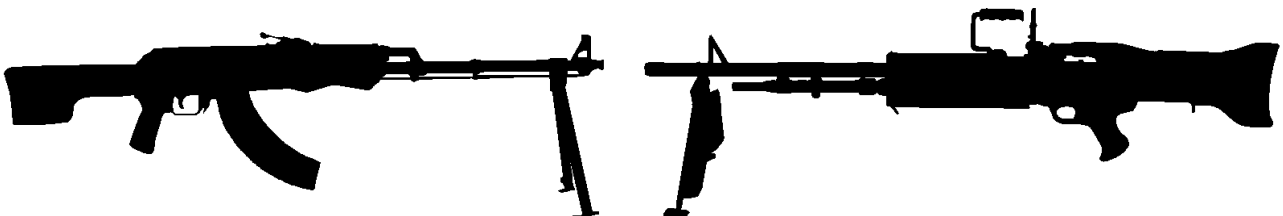
Alla fine della fase di movimento ed alla fine della fase di tiro ambedue i giocatori effettuano i loro tentativi di osservare unità nemiche fino a quel momento non viste. L'osservazione è alla fine della fase, subito prima che le eventuali granate fumogene abbiano effetto, quindi una unità osservata alla fine della fase di movimento potrà essere soggetta a tiri solo dalla successiva fase di tiro, mentre una unità osservata alla fine della fase di tiro potrà essere soggetta a tiri solo dalla fase di movimento del turno successivo. Unica eccezione è durante la fase di movimento, quando è possibile tentare di

osservare tutte le unità nemiche che muovono, ed eventualmente ingaggiarle subito con il "fuoco di opportunità". Una volta osservata una unità resterà tale finché non sparirà dietro un ostacolo rispetto a tutte le unità nemiche. L'osservatore dovrà lanciare un dado come se stesse eseguendo una "Azione", con un massimo di un singolo tentativo per ogni elemento di terreno visibile in cui si sospetta si nasconda una unità nemica (indipendentemente dal numero di proprie unità in grado di osservare), secondo la seguente tabella :

Bersaglio	Osservatore		
	Fanteria	Veicolo "aperto"	Veicolo "chiuso"
Fanteria che muove all'aperto	Molto Facile	Facile	Normale
Fanteria che muove in copertura	Facile	Difficile	NO
Fanteria ferma all'aperto	Normale	Normale	Difficile
Fanteria ferma in copertura	Difficile	NO	NO
Veicolo che muove all'aperto	Molto Facile	Molto Facile	Facile
Veicolo che muove in copertura	Facile	Facile	Normale
Veicolo fermo all'aperto	Facile	Facile	Normale
Veicolo fermo in copertura	Normale	Normale	Difficile

La tabella è migliorata di un livello se il bersaglio da osservare ha sparato nella fase (esempio : da Facile a Molto Facile, o da NO a Difficile) e peggiorata di un livello se di notte (esempio : da Normale a Difficile).

Attenzione! Anche se si usa la stessa procedura delle "Azioni", l'osservazione non è considerata come una "Azione". E' quindi possibile muovere o sparare e tentare ugualmente di osservare alla fine della fase!



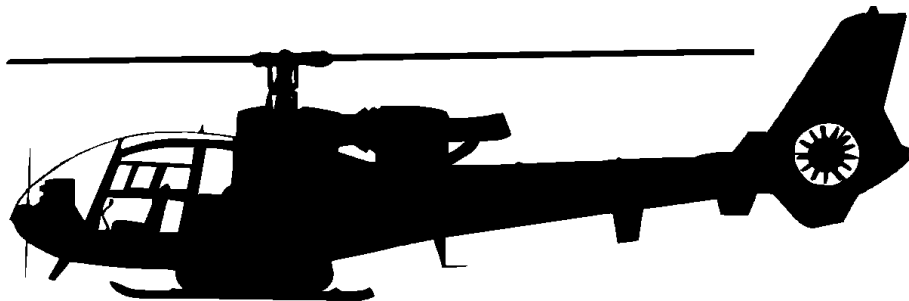
Per veicolo "aperto" si indica anche un veicolo blindato con il portello di torretta aperto ed il capocarro esposto. I veicoli "chiusi" possono osservare solo nei 90° frontali rispetto al veicolo.

Per movimento "in copertura" si intende un movimento sul bordo della copertura (come fanteria che si posiziona alle finestre di una casa, o un veicolo che si muove da dentro un bosco fino al bordo). Le unità che si muovano all'interno o dietro una copertura sono invisibili.

Vista la scala del gioco le distanze di osservazione sono largamente irrilevanti, eccetto che di notte, per cui valgono le distanze massime indicate nei modificatori per il tiro diretto. E' possibile oscurare la visibilità utilizzando granate fumogene o proiettili fumogeni dei mortai/cannoni. Le granate fumogene

hanno effetto alla fine della fase in cui vengono lanciate, i proiettili fumogeni dei mortai/cannoni hanno effetto alla fine della fase di tiro in cui sono stati sparati come "fuoco per effetto". Tutti i fumogeni durano 6 turni + 1d6, e coprono un'area variabile a seconda dell'arma, come segue :

Arma	Effetto
Bomba a mano	cm. 5 x 20
Lanciafumogeni veicolo	"ferro di cavallo" profondo cm.5 ad una distanza di cm.10 dal veicolo, su tutti i 180° frontali.
Proiettili di cannone/mortai	Distanza Breve x 6 volte la Distanza Lunga



AEREI ED ELICOTTERI :

Gli aerei possono essere chiamati da un osservatore, come per l'artiglieria a tiro indiretto, ma non hanno "colpi di aggiustamento" (una volta "contattati" attaccano immediatamente nella fase di fuoco successiva come "fuoco per effetto"). Un attacco aereo colpisce un'area di cm. 60 x 20 (in cui eventuali bersagli possono essere colpiti secondo le regole del tiro indiretto come se fossero a "Distanza Lunga") al cui centro si trova un'area di cm. 30 x 10 (in cui eventuali bersagli possono essere colpiti secondo le regole del tiro indiretto come se fossero a "Distanza Breve"). Gli aerei possono essere armati con bombe anti-fanteria (½ possibilità di danneggiare veicoli blindati) o anti-carro (½ possibilità di danneggiare fanterie) o napalm (nessun modificatore ai danni, ma la zona di "Distanza Breve" è intransitabile per il resto del gioco e conta come ostruzione di fumo). Dopo un primo passaggio con le bombe gli aerei

possono effettuare un secondo passaggio di mitragliamento sullo stesso obiettivo, lanciando nuovamente i dadi per la deviazione, e colpiscono un'area di cm. 10 x 60 come "Cannoncini automatici 20/35mm" sulla tabella dei tiri diretti.

Gli elicotteri si considerano come normali veicoli, con una capacità di movimento di 2d6 x 10cm. ogni turno.

Atterrare/decollare richiede 1 turno intero, e permette di far scendere/salire le truppe (nel caso di elicotteri da trasporto). Gli elicotteri possono atterrare solamente in terreno sgombro da ostacoli, ma truppe particolarmente addestrate possono scendere da elicotteri calandosi con funi (in questo caso l'elicottero dovrà rimanere fermo per 1 turno, ma senza bisogno di atterrare/decollare). Visto il rumore prodotto, gli elicotteri conterranno come "veicoli in movimento" anche quando sono fermi ai fini dell'osservazione.

E' possibile effettuare tiro antiaereo contro elicotteri ed aerei, sia durante la fase di movimento (come "tiro di

opportunità") sia nella fase di tiro. Le possibilità di colpire (1d10) sono se seguenti :

Arma	Aerei	Elicotteri
Mitragliatrice antiaerea	NO	1
Cannoncino antiaereo	1	2
Missile antiaereo spalleggiabile	2	3
Missile antiaereo pesante	3	4
Lanciarazzi anticarro (cm.80 max)	NO	1

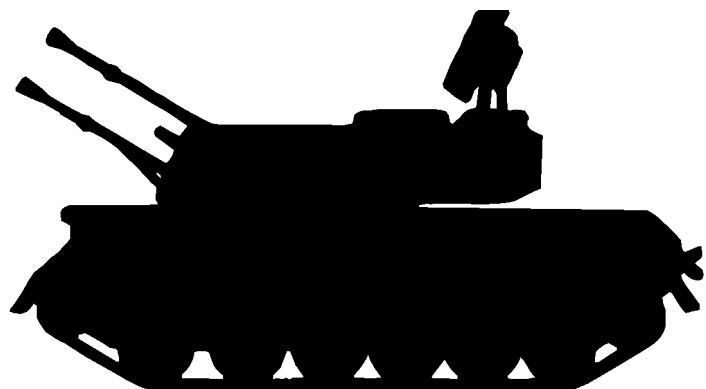
Le possibilità di colpire sono modificate di +2 per unità di Qualità "Elite", +1 per Veterani, -1 per Reclute e -2 per Marmaglia. Se si spara durante la fase di movimento (come tiro di opportunità) le possibilità sono dimezzate.

Se un aereo viene colpito ha il 50% di possibilità di essere abbattuto (prima di poter effettuare l'attacco) ed il 50% di essere stato solo danneggiato (non porta a termine l'attacco, ma può tentare di tornare nella successiva fase di tiro

ottenendo un risultato di 6 su 1d6 : può tentare di tornare per 3 turni consecutivi, dopodichè si considera rientrato alla base). Se un elicottero viene colpito si consulta la seguente tabella :

Dado (2d6)	Effetto
2	Esploso
3, 4	Controllo del Morale, motore/rotore danneggiato, lancia 1d6 all'inizio di ogni fase di movimento e con un risultato di 1 o 2 atterra o rientra alla base.
5, 6	Controllo del Morale, penalità di +1 al dado
7, 8	Controllo del Morale
9, 10	Controllo del Morale, 1 possibilità su 1d10 per ogni passeggero di venire colpito
11	Controllo del Morale, distrutta un arma di bordo
12	Pilota ucciso, se in volo l'elicottero è distrutto, altrimenti è immobilizzato.

Ai fini del Controllo del Morale un risultato di Shoccato si considera come Panico ed un risultato di Resa si considera come Panico (ma con un risultato di 1 o 2 su 1d6 l'elicottero atterra o rientra alla base).



REGOLE SPECIALI :

Tiratori Scelti (Snipers) :

Gli Snipers sono particolarmente addestrati non solo nel tiro mirato, ma anche nel mantenere un efficace mascheramento della loro posizione. Se uno Sniper è nascosto si considera visibile solo da fanteria nemica (come se fosse una Azione Difficile) e solo nei turni in cui spara, ma ogni volta che vuole sparare potrà farlo solo dopo aver ottenuto 1 o 2 su 1d6 (modificato di +1 per Snipers Veterani e +2 per Snipers Elite). Negli altri casi si considera che abbia preferito non sparare per non svelare la propria posizione.

Trappole e Mine :

Le mine possono essere antiuomo o anticarro, e sono rappresentate nel gioco da fasce di terreno di dimensioni variabili a scelta dell'arbitro. Le mine antiuomo non hanno effetto su veicoli blindati e possono colpire fanteria e veicoli non blindati che attraversino la fascia minata come dalle regole del tiro indiretto con una Distanza Breve di 2cm ed una Distanza Lunga di 4cm. Le mine anticarro hanno una possibilità di penetrare la corazza di veicoli blindati che attraversino la fascia minata come se fossero Razzi Anticarro, distruggono i veicoli non blindati con un risultato di 1,2 o 3 su 1d6 e possono colpire fanteria come dalle regole del tiro indiretto con una Distanza Breve di 0cm ed una Distanza Lunga di 4cm. Le Trappole possono essere piazzate solo su finestre o porte di edifici e si considerano come mine antiuomo, ma attaccano un solo soldato (senza alcuna possibile modifica a favore del bersaglio per copertura etc). La fanteria ferma o che muova cautamente è in grado di identificare (un campo minato entro cm. 10 come se si trattasse di una Azione Normale ed una Trappola come se fosse una Azione Difficile. I genieri fermi o che muovano cautamente sono in grado di identificare un campo minato entro cm. 10 come se si trattasse di una Azione Facile ed una trappola entro cm.1 come se fosse un Azione Normale (Attenzione! Come nel caso dell'osservazione si usa la stessa procedura delle "Azioni", ma non è considerata come una "Azione". E' quindi possibile muovere o sparare e tentare di individuare ugualmente un campo minato una trappola).

Esploratori :

Unità di fanteria Elite o Veterana possono avere un esploratore per ogni Squadra. L'esploratore può operare fino al doppio della normale distanza di comando, ed ha le sue capacità di osservazione migliorate di 1 livello se fermo o se muove cautamente.

Armi non Letali :

In alcuni scenari l'arbitro può permettere l'uso di armi non letali, come proiettili di gomma (l'arma si considera come una carabina per colpire, i risultati di Ferito e Ferito Gravemente si considerano come Shoccato ed il risultato di Morto si considera come Ferito), bombe a mano "Flash-Bang" (Shoccano tutti i fanti entro cm.5), bombe e granate lacrimogene (½ al movimento ed alle possibilità di colpire a tutti i fanti entro cm.10).

Veicoli con armamento stabilizzato :

I veicoli con armamento stabilizzato possono muovere durante la fase di movimento e sparare nella fase di tiro, purchè abbiano mosso a meno di metà della loro velocità massima. Il tiro in movimento ha una modifica negativa di -1 sulle possibilità di colpire.