

# LINEA DI TIRO

regolamento rapido per skirmish II GM - ver. 1.0

## Scala ed equipaggiamento

1 pezzo di gioco = 1 carro/cannone o 1/2 squadra. I carri ed i cannoni di grandi dimensioni contano come "mezzi", il resto è "fanteria". Per giocare servono un mazzo di carte da bridge, un metro arrotolabile per misurare le distanze ed alcuni dadi a 6 facce.

## Sequenza di gioco

La sequenza di gioco è fluida, con continua alternanza di movimento e combattimento da parte dei pezzi dell'uno o dell'altro giocatore, in un ordine stabilito casualmente: si pesca una carta da un normale mazzo da gioco di 54 carte: cuori o quadri il giocatore alleato attiva 1 pezzo, picche o fiori lo fa il giocatore dell'asse; se esce una figura è possibile attivare un intero plotone o eseguire altre mosse "di unità"; i jolly sono carte speciali, il cui effetto dipende dallo scenario. Quando mancano 10 carte alla fine del mazzo, si mischiano gli scarti.

## Attivazione

Un pezzo *attivato* può eseguire, anche parzialmente, una delle seguenti azioni:

- effettuare un "balzo" e preparare un attacco o v.v.;
- effettuare un "balzo" ed eseguire un attacco o v.v.;
- eseguire e preparare un attacco o v.v.;
- preparare o eseguire 2 attacchi;
- muoversi a piena velocità;
- montare o smontare sui/dai mezzi (fant. e art.);
- rimuovere una "immobilizzazione".

## Visibilità

Pezzi non avvistati dal nemico non sono generalmente messi sul tavolo. Si può attaccare solo un pezzo visibile (eccezione: supporto di artiglieria, tiro "d'area" - vedi). La linea di vista e di tiro diretto è bloccata da ostacoli come boschi, colline, creste, fumo, ecc. La visibilità può variare da scenario a scenario, ma in generale le distanze di avvistamento sono:

• mezzi in movimento all'aperto	∞
• mezzi fermi all'aperto	50 cm
• fanteria in movimento all'aperto	50 cm
• fanteria in "balzo"	20 cm
• mezzi fermi al coperto	20 cm
• fanteria ferma al coperto	10 cm
• fanteria in imboscata	5 cm

La visibilità di un pezzo che tira raddoppia ogni volta che si fa fuoco, per interrompere questa progressione è necessario "riposizionare" il pezzo attivandolo per un balzo; la distanza di avvistamento è dimezzata se chi osserva è un mezzo (tranne mezzi da ricognizione).

## Movimento

La capacità di movimento è indicata tra i dati del pezzo nel formato *balzo/velocità*. In generale, un *balzo* è di 10 cm in avanti o all'indietro, incluso un cambiamento di direzione di max 60°, oppure consiste in una rotazione sul posto di qualunque ampiezza. Il movimento *in velocità* è di norma il triplo e può includere un cambiamento di direzione di max 60° gratuito all'inizio e/o a metà del tragitto, mai alla fine della mossa: non sono possibili altri cambiamenti di direzione.

## Tiri controcarro

Confrontare i valori di attacco (che dipende dalla distanza) e di protezione (che dipende dalla direzione di provenienza del tiro *fronte/lato*) e consultare la tabella apposita. I risultati di combattimento sono applicati immediatamente: chi scappa

non spara! Il bersaglio appena attaccato, se sopravvive, può immediatamente rispondere, se ha un "attacco" preparato. Un pezzo non avvistato ha la facoltà di eseguire immediatamente un attacco già pronto (con un modificatore di -1 al dado) contro il primo nemico che lo avvista.

## Altri tiri

Si tratta del tiro di armi leggere (MG) o con proiettili ad alto esplosivo contro bersagli non corazzati (HE), quest'ultimo anche "indiretto". La procedura è simile a quella del tiro anticarro, con fattori e tabelle diversi.

## Assalto

L'assalto include l'attacco di carri che investono una posizione di fanteria, la fanteria che assalta carri e altri mezzi, il combattimento corpo a corpo tra fanterie:

- **carri vs fanteria** : se la fanteria è dotata di armi controcarro portatili (panzerfaust, bazooka, mine, ecc.) e non è "immobilizzata", esegue immediatamente un test di morale, se lo passa è lei ad attaccare per prima; se non lo passa, rimane in posizione e subisce l'attacco del carro, risolto nel corso del movimento di quest'ultimo: se la fanteria è allo scoperto viene automaticamente distrutta, altrimenti è distrutta con un risultato  $\leq 4$  (salvo casi particolari, carri lanciafiamme per esempio...); i cannoni assaltati frontalmente possono eseguire un tiro d'opportunità;
- **fanteria vs carri** : un carro può essere assaltato solo sul fianco o sul retro e se non ha fanteria amica adiacente; la probabilità di distruggere il carro dipende dal morale, dall'addestramento e dal tipo di armi in dotazione. Tirare 1d6, il risultato deve essere uguale o minore del numero indicato: es. fanteria non particolarmente salda con armi controcarro improvvisate **1**; fanteria ben addestrata con armi anticarro adeguate **3**; cacciatori di carri specializzati **5**; (modifiche: carri senza mitragliatrici +1; carri particolarmente protetti -1);
- **fanteria vs fanteria** : se attaccato frontalmente, il difensore può eseguire un tiro d'opportunità; al contatto, ognuna delle squadre coinvolte tira 1d6 ed aggiunge al risultato il proprio morale, +2 se è trincerata, -1 se attaccata da dietro; -2 se immobilizzata; chi fa di più vince la "mischia" e cattura/distrugge l'avversario, in caso di pareggio tutti distrutti... Fanteria immobilizzata che vince una mischia si riprende. **Nota**: i cannoni non possono iniziare una mischia e combattono con -3 al dado.

## Artiglieria

L'appoggio di artiglieria che tira in fuoco indiretto può essere richiesto solo da un comando di compagnia o altro pezzo specifico, che la indirizza contro un settore a lui visibile, ed in generale solo impiegando un'intera "mossa speciale". La zona di impatto dei colpi di ciascuna sezione è un quadrato di 10 cm di lato. L'attacco contro la zona designata inizia quando esce una carta speciale (*jolly*) e prosegue, se desiderato, impiegando "mosse" di plotone. Tutte le unità anche parzialmente nell'area battuta sono attaccate (consultare la tabella "altri tiri").

## Morale

Il valore del "morale" di un pezzo descrive generalmente anche la sua attitudine al combattimento, eventualmente modificabile di  $\pm 1$  per prendere in considerazione casi particolari. Alcuni risultati di combattimento prevedono un test di morale; per effettuarlo si tira un dado: se il risultato è il

# LINEA DI TIRO

regolamento rapido per skirmish II GM - ver. 1.0

doppio del valore di morale del pezzo, questo fugge immediatamente della sua massima capacità di movimento, spalle al nemico, perdendo tutti i colpi pronti di cui disponeva; se il risultato è meno del doppio ma superiore, il pezzo indietreggia di 5 cm, fronte al nemico e perde tutti i colpi pronti di cui disponeva; negli altri casi non succede nulla. Il

test di morale può essere influenzato (+1 al dado) da situazioni come l'essere accerchiati o immobilizzati, il non avere amici in vista, il vedere la maggior parte della propria unità in rotta, ecc. (vedi scenari). È sempre possibile andare in rotta volontariamente, per evitare un test o abbandonare una posizione pericolosa.

## TIRO CONTROCARRO (AT -2d6)

	fattore d'attacco - protezione							
	≤-3	-2	-1	0	+1	+2	+3,+4	≥+5
1	R	D	D	D	D	D	D	D
2	T	T	D	D	D	D	D	D
3	-	T	R	D	D	D	D	D
4	-	-	T	R	D	D	D	D
5	-	-	-	T	R	D	D	D
6	-	-	-	T	T	T	D	D
7	-	-	-	-	T	T	T	D
8+	- nessun effetto -							

**nota:** alla lunga distanza nessun effetto con un risultato >6

### legenda:

**D** mezzo distrutto  
**R** ritirata/rotta (senza test)  
**T** test di morale  
 - nessun effetto

### modifiche al tiro di dado:

bersaglio "scafo sotto" +1  
 o in copertura preparata +1  
 distanza ≤5 cm o "imboscata" -1

## ALTRI TIRI (MG & HE)

1d6	fattore d'attacco - difesa						
	<0	0	+1	+2	+3	+4	>+4
1	I	I	I	D	D	D	D
2	-	I	I	I	I	D	D
3	-	-	I	I	I	I	D
4	-	-	-	-	I	I	I
5	-	-	-	-	-	I	I
6	nessun effetto						

### legenda:

**D** unità distrutta  
**I** fanteria: immobilizzata, perde i colpi pronti  
 carri: test di morale

fant. in movimento allo scoperto 0  
 fant. in "balzo" allo scoperto +2  
 fant. in "balzo" in protezione o ferma allo scoperto, mezzi "aperti" +3  
 fant. e art. in posizione preparata +4  
 carri leggeri, autoblindo +4  
 fant. trincerata, altri carri +5

**modifiche:** +1 al fattore d'attacco per ogni tiro consecutivo con proiettili HE contro fanteria immobilizzata.

**livelli di protezione/copertura:**

**nota:** ricordarsi che la "protezione" assicura sempre copertura (dietro un muretto...) ma la copertura non dà protezione (un cespuglio...)...