

LINEA GOTICA

**WARGAME A LIVELLO TATTICO DELLA
SECONDA GUERRA MONDIALE**

**ADATTAMENTO ALLE REGOLE
ORIGINALI PER SKIRMISH MODERNO
DI LEONARDO TACCONI
“BASSA INTENSITÀ”**



**DI
GIANLUCA “FRIULMAN”**

VERSIONE DI PROVA 0.1

LINEA GOTICA

INTRODUZIONE

Questo adattamento alle regole di BASSA INTENSITA' consente di ricostruire scontri a livello di skirmish nel periodo temporale che comprende la guerra civile spagnola, attraversa la seconda guerra mondiale e arriva fino alla guerra di Corea. Poiché è completo di tutte le regole e non è un richiamo alla versione principale, può essere utilizzato anche senza l'originale di Leonardo Tacconi. Si vuole simulare scontri in cui si privilegia scenari ridottissimi rappresentabili in tavoli di gioco in scala 1:300 da minimo 100x100 cm, in cui ogni giocatore ha a disposizione al massimo 3-4 squadre da 10-12 uomini ciascuna e qualche mezzo da trasporto o da combattimento a loro sostegno.

La corrispondenza fra scala delle truppe (20-25mm) e scala del terreno simulato permette di essere efficace se i campi di battaglia vengono ricostruiti con attenzione e fedeltà. Quindi più lo scenario è dettagliatamente ricostruito -ad esempio con edifici smontabili in modo da poter muovere le unità al loro interno, distruzioni urbane con adeguate macerie a creare terreno ostacolato, ponti, corsi d'acqua, pali telegrafici, bunker e trincee ecc- più la simulazione sarà realistica e meno dettagli saranno affidati a regole scritte.

E' ovvio che viste le armi in dotazione nel periodo non basterebbe certamente un campo da basket per poter ricostruire e posizionare tutte le unità e le armi. Tuttavia, considerando fuori tavolo artiglierie e supporti di fuoco, pianificandone prima della partita eventuali loro interventi ecc il tentativo può funzionare.

E' stato scoraggiato l'utilizzo a distanza lunga di armi portatili o di accompagnamento alla fanteria in quanto nel periodo in questione "tiri di precisione" implicavano una sicurezza ed un addestramento spesso non presente nel più comune dei casi, ma solo in sniper o elite. Altri suggerimenti sono stati suggeriti da Arturo F. Lorioli dell'ARSM "Pio Sacco" in variazione dell'originale e sono stati introdotti nelle presenti regole.

SCALE DI GIOCO, DADI e ARROTONDAMENTI

Utilizzo di modelli in scala 1/72 (20-25mm)

Terreno: 1 cm = 3 metri

Tempo : 1 turno = da 30 secondi a 1 minuto.

Truppe: 1 soldatino = 1 uomo 1 veicolo e arma = 1 veicolo o arma

Verranno utilizzati dadi a 10 facce (1d10 : il risultato di 0 si considererà come 10). Tutti gli arrotondamenti sono per eccesso (quindi $1/2$ 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 dei + o - 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 rari casi (unità di "elite") 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	Non consentito
Regolare	cm. 8	Non consentito
Recluta	cm. 6	Non consentito
Marmaglia	cm. 4	Non consentito

L'Abilità dei 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, 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. Veicoli da trasporto truppe (es. semicingolati), qualora siano coinvolti in combattimento si considerano sempre isolati per i test di morale. Se non deciso diversamente prima della simulazione, 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 1d10, 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 tumi 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 (solo piano terra!)	-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 dei tipo e a seconda che siano su strada o fuori strada, come segue:

MOVIMENTO VEICOLI		
VEICOLO	SU STRADA (1)	FUORI STRADA
Carri Armati	cm. 60	cm. 25
Veicoli Trasporto Cingolati e semicingolati	cm. 80	cm. 30
Veicoli Trasporto 4x4 Ruotati	cm. 80	cm. 35
Veicoli Trasporto "civili" Ruotati	cm 120	cm. 10
Motociclette/sidecar ecc	cm 100	cm. 35
Carri pesanti a trazione animale e animali da soma	cm 16	cm 8
Cavalleria	cm 50	cm 35

*Per movimento su strada (1) si intende quello su carreggiate asfaltate o pavimentate, o comunque in buone condizioni per l'epoca, come ad esempio quelle dei centri urbani.
Tutti gli altri movimenti si intendono fuori strada.*

MODIFICATORI AL MOVIMENTO DEI VEICOLI	
Sotto fuoco controcarro o Alto Esplosivo nella fase precedente	-25%
Lasciare una posizione riparata esponendosi al tiro diretto di nemico a distanza breve	-30%
Travolgere demolendo un grande ostacolo (solo carri armati medi e pesanti) (1)	-75%
Travolgere demolendo un piccolo ostacolo (solo carri armati) (1)	-30%
Chi muove ha un danno alla mobilità	-50%
Terreno difficile	-50%
Attraversare piccoli ostacoli (muretti etc)	-50%
Attraversare grandi ostacoli (siepi alte ecc)	1 turno
Denti di drago, e altri ostacoli simili, guadi profondi, pendenze superiori a 60%, pareti in cemento armato di bunker ecc.	invalidabile

(1) verificare la mobilità di cingolati dopo tale operazione. Lancio di 1d10 e test superato con 1,2,3

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 potranno 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 sparare, ma con possibilità di colpire ridotte di ½.

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.

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 (raccolgere un arma etc)	Automatica
Facile (scavare un riparo efficace etc)	2 x Qualità
Normale (medicare un ferito, contattare una batteria di supporto alla compagnia come gruppi mortai etc)	Qualità
Difficile (disinnescare una mina, contattare fuoco indiretto di batteria di supporto generale, approntamento cariche esplosive per demolizione etc)	½ 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, bazooka etc) e incendiarie (lanciafiamme da fanteria o veicolari). Le armi a colpo singolo colpiscono un solo bersaglio. Le armi automatiche e 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 e incendiarie 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	BREVE	NORMALE	LUNGA
Pistola	1	singolo	cm 5	cm 10	NO
Carabina	1	singolo	cm 10	cm 20	cm 40
Fucile (1)	1	singolo	cm 20	cm 40	cm120
Fucile automatico	1	Singolo	cm 20	cm 40	cm120
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. 4x10	NO	cm 20	cm 60
Mitragliatrice Legg. (3)(4)	2	singolo	cm 20	cm 40	cm 120
	1	cm 6x15			
Mitragliatrice (4)(5)	3	singolo	cm 30	cm 70	cm 200
	1	cm 8x15			
Granata da fucile (6)	1	HE	NO	cm 20	cm 60
Bomba a mano (6)	1	HE	NO	cm 10	NO
Fuciloni controcarro	1	HE	cm 30	cm 70	cm 200
Panzerfaust (6)	1	HE	NO	cm 10	cm 30
Bazooka, Panzerschreck e PIAT (6)	1	HE	NO	cm 20	cm 60
Lanciafiamme (7)	1	come fosse HE	cm 5	cm 10	cm 30
Lanciafiamme su veicolo (7)	1	Come fosse HE	cm 8	cm 18	cm 30
Cannoncini automatici 20/35 mm	2	singolo	cm 50	cm 100	cm 300
	1	cm 8x15			
Cannone <77mm (6)	1	HE	cm 50	cm 100	cm 300
Cannone /mortai<106mm (6)	1	HE	cm 70	cm 150	cm 450
Cannone/mortaio >106mm (6)	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 1/2.
3. Mitragliatrici Leggere non montate su veicoli devono essere state piazzate prima di sparare, altrimenti sparano come Fucili d'assalto.
4. 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.
5. Mitragliatrici non montate su veicoli devono essere piazzate altrimenti non possono sparare.
6. Armi con proiettili esplosivi (per danni su fanteria vedi regole tiro indiretto). Se riutilizzabili possono ricaricare se associate ad un servente portamunizioni.
7. Lanciafiamme: vedi relativi modificatori. I lanciafiamme possono essere usati 2 volte nell'ambito della simulazione se arma di fanteria e 6 volte se montati su veicolo, poi sono esauriti.

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
	Tiro Mirato (Azione Molto Facile nel turno precedente, o Tiratore Scelto)	+1
TIRATORE	Ferito	1/2
	Tiro di copertura	1/2
	Tiro di opportunità	1/2
	Movimento Cauto	-1
	Movimento di Corsa	+ 1
BERSAGLIO	Sdraiato	-1
	Copertura leggera (edificio in legno, siepe etc.)	-1
	Copertura pesante (edificio in pietra, trincea etc.)	-2
	In movimento normale dietro veicolo corazzato amico che avanza alla stessa velocità	-1
ARMA	Fucile non semiautomatico	-1
	Fucile d'assalto che tira su un'area	1/2
	Senza Luna (max cm. 20)	-2
NOTTE	Con luna (entro cm. 20)	-1
	Con Luna (tra cm. 20 e cm. 50)	-2
	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 (1d10)	Effetto
1,2	Colpo difettoso o esplose 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 INDIRECTO

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 ma solo per i mortai dedicati (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 una mortai 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"		
<i>Dado(1d10)</i>	<i>risultato</i>	<i>effetto</i>
1,2	Centro perfetto!	Sul bersaglio
3,4	Lungo	1d10 cm. lungo
5	Lungo a destra	1d10 cm. lungo + 1d10 a destra
6	Lungo a sinistra	1d10 cm. lungo + 1d10 a sinistra
7,8	Corto	1d10 cm. corto
9	Corto a destra	1d10 cm. corto + 1d10 a destra
10	Corto a sinistra	1d10 cm. corto + 1d10 a sinistra,

DEVIAZIONE TIRO INDIRETTO "IMPRECISO"		
<i>Dado (1d10)</i>	<i>risultato</i>	<i>effetto</i>
1,2	Dove sparate? Lungo	Colpo finito chissadove
3,4	Lungo	4d10 cm. lungo
5	a destra	4d 10 cm. lungo +4d 10 a destra
6	Lungo a sinistra	4d10cm. lungo +4d10 a sinistra
7,8	Corto Corto	4d10 cm. corto
9	Corto a destra	4d10cm. corto + 4d 10 a destra
10	Corto a sinistra	4d10cm. corto+ 4d10 a 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
Cannoni/mortai <60mm	cm.4	cm.6
Cannoni/mortai <77mm	cm.4	cm.8
Cannoni/mortai <106mm	cm.5	cm.10
Cannoni/mortai >106mm	cm.8	cm.15
Cannoni/mortai >150mm	cm.10	cm.20
Lanciafiamme	cm.4	cm.8

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

Terreno	Distanza Breve	Distanza Lunga
all'aperto	7	4
in copertura	4	3
trincerati	3	2

Modificate di +1 se sotto tiro di cannoni/mortai >106mm

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	movimento verso il nemico/ combattimento/ azione il prossimo turno.
6,7,8	Ferito	Controllare il morale. Movimento dimezzato, 1/2 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 a sparare è stato uno Sniper o lanciafiamme, 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, lanciafiamme, lanciarazzi, bomba a mano o granata da fucile, e di +4 se a sparare è stato cannone, mortaio o cannoncino automatico, ma un risultato di 1 non viene mai modificato. Quando tira un lanciafiamme, con 2,3,4 non ci sono danni alla mobilità.

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

	PENETRAZIONE CORAZZA	
	Possibilità di bucare (1d10)	
	contro carro armato	contro altri blindati
Cannone <40mm	2	4
Cannone <60mm	4	6
Cannone <86mm	6	8
Cannone >86mm	8	10
Panzerfaust - Bazooka	2	6
Panzerfaust (tardo 1944+) - Panzerschreck	4	8
Mortaio/artiglieria <106mm	1	2
Mortaio artiglieria >106mm	2	4
Fuciloni controcarro	2	4

La possibilità di bucare la corazza è modificata come segue :

Su fianco o retro	+2
Corazza Leggera	+2
Corazza Pesante	-2
Corazza Super Pesante	-4
Cannone "corto"	-2

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		
<i>Dado (1d10)</i>	<i>Danno</i>	<i>effetto</i>
1 o meno	Mancato di poco	Controllare il morale
2	Radio distrutta	Controllare il morale. Il veicolo si considera sempre isolato. 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 bordi 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, +2 al dado se colpito da lanciafiamme. Lanciafiamme non causano danni alla mobilità ed alle armi.

MORALE

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

- vedono un proprio veicolo blindato distrutto entro cm 50
- vedono una propria squadra/sezione di fanteria interamente uccisa o ferita entro cm 50
- sono entro cm.35 da un attacco aereo o di artiglieria campale o di mortai >106 mm (sia amici che nemici)
- prima di avanzare verso un nemico visibile abbandonando una copertura
- si trovano sotto attacco di lanciafiamme nemico, entro la distanza normale
- un soldato della propria squadra/sezione è ucciso
- il proprio comandante è ucciso o ferito
- è richiesto dalle tabelle dei risultati di combattimento.

La possibilità di superare il morale è pari alla possibilità base aumentata di **+4**, e modificata come segue:

- ferito :-4
- isolato : -3
- in copertura pesante +3
- in copertura leggera +2
- sotto tiro di Alto Esplosivo, lanciafiamme o armi automatiche :-3
- comandante ucciso: -2
- ogni ferito grave entro cm. 10: -1
- "Fanatici" : +1 o +2 o +3 (stabilire all'inizio della partita in accordo con l'arbitro)

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		
<i>dado (1d10)</i>	<i>reazione</i>	<i>effetto</i>
1,2,3,4,5,6	Shockato	Si butta a terra (solo fanteria) e nessun movimento verso il nemico/combattimento/azione il prossimo turno.
7,8,9	Panico	Fugge alla massima velocità verso copertura dopodichè si considera shockato.
10	Resa	Si arrende a nemici visibili entro 30cm 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 -3, le unità di qualità Elite di -2. 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 :

<i>bersaglio</i>	osservatore		
	<i>fanteria</i>	<i>veicolo "aperto"</i>	<i>veicolo "chiuso"</i>
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 muovono 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 4 turni + 1d10, e coprono un'area variabile a seconda dell'arma come segue:

Arma	Effetto
Bomba a mano cm. 5 x 20	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/mortaio nebelwerfen	Distanza Breve x 6 volte la Distanza Lunga

AEREI

Aerei da caccia, cacciabombardieri di supporto o velivoli leggeri 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. 30 x 10 (in cui eventuali bersagli possono essere colpiti secondo le regole dei tiro indiretto come se fossero a "Distanza Lunga") al cui centro si trova un'area di cm. 15X5 (in cui eventuali bersagli possono essere colpiti secondo le regole dei tiro indiretto come se fossero a "Distanza Breve"). Gli aerei possono essere armati con bombe anti-fanteria (1/2 possibilità di danneggiare veicoli blindati) o anti-carro (1/2 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. 5 x 30 come "Cannoncini automatici 20/35mm" sulla tabella dei tiri diretti.

E' possibile effettuare tiro antiaereo, sia durante la fase di movimento (come "tiro di opportunità") sia nella fase di tiro. Le possibilità di colpire (1d10) sono se seguenti:

Mitragliatrice antiaerea	1
Cannoncino antiaereo	2

Le possibilità di colpire sono modificate di +2 per unità di Qualità "Elite", +1 per Veterani, -2 per Reclute e -4 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 9,10 su 1d10 : può tentare di tornare per 3 turni consecutivi, dopodichè si considera rientrato alla base).

Ai fini del Controllo del Morale un risultato di Shoccato si considera come Panico ed un risultato di Resa si considera come Panico.

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 tumi in cui spara, ma ogni volta che vuole sparare potrà farlo solo dopo aver ottenuto 1,2,3 su 1d10 (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.

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 dei tiro indiretto con una Distanza Breve di 2cm ed una Distanza Lunga di 4cm. Le mine anticarro hanno una possibilità di penetrare la corazzatura di veicoli blindati che attraversino la fascia minata come se fossero Panzerfaust o Bazooka, distruggono i veicoli non blindati con un risultato di 1,2,3,4,5 su 1d10 e possono colpire fanteria come dalle regole dei tiro indiretto con una Distanza Breve di 0cm ed una Distanza Lunga di 4cm. La fanteria ferma o che muova cautamente è in grado di identificare un campo minato entro cm. 5 come se si trattasse di 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.

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.

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.

Passeggeri sopra veicoli blindati:

E' tipico dello scenario prevedere che truppe di fanteria possano muoversi sopra veicoli corazzati. E'

concesso il trasporto sopra i carri di massimo una squadra (4-6 uomini circa) con armamento leggero (pistola, carabina fucile ecc) per russi, tedeschi, americani, raramente ad inglesi/canadesi e italiani. Valutare prima della simulazione se attivare o meno questa possibilità, anche in funzione dello scenario che si intende rappresentare. Utilizzare tale opzione di trasporto solo per carri medi-pesanti (Sherman, T-34, Stug, ecc)

I "passeggeri" prendono terra attorno al veicolo immediatamente appena vedono o subiscono il tiro nemico o nel momento in cui il veicolo su cui viaggiano apre il fuoco con arma di bordo diversa da mitragliatrice.

Radio portatili, addestramento a livello di squadra:

In alcuni eserciti come quello americano o in particolari truppe d'elite, il leader poteva coordinare le operazioni avvelndosi di apparecchi radio portatili (es. Walkie-talkie per gli americani.) E' possibile utilizzare un +1 sulla qualità in determinate occasioni come il contatto con l'artiglieria di appoggio a livello di compagnia.

Inoltre, per rappresentare un carente livello di coordinamento fra fanteria-artiglieria e appoggio aereo di alcuni eserciti come gli italiani, i polacchi e i francesi è possibile peggiorare con dei -1 o -2 alcune operazioni che prevedono azioni combinate come fanteria-artiglieria. Eccezione è solo se questi eserciti combattono schierati subordinati a eserciti di addestramento superiore come reparti della X MAS insieme a tedeschi o francesi-polacchi insieme a inglesi.