

TABLE OF CONTENTS

Contenut

1.0 Introduzione

- 1.1 Concetti
- 1.2 Componenti

2.0 Preparazione di una Missione

- 2.1 Scegliere una Campagna ed una Missione
- 2.2 Piazzare la Mappa
- 2.3 Organizzazione della Compagnia
- 2.4 Determinare i Punti di Riferimento Tattici

3.0 Sequenza di Gioco

- 3.1 Fase degli Eventi da HQ Amico Superiore
- 3.2 Missione Difensiva: Fase di Attività Nemica
- 3 3 Fase di Comando Amica
- 3.4 Missioni Offensive & Pattuglie da Combattimento
- 3.5 Fase Comune di Cattura & Ritirata
- 3.6 Fase Comune dei Veicoli-Aeromobili 3.7 Fase Comune di Combattimento
- 3.8 Fase di "Pulizia"

4.0 Comando & Controllo

- 4.1 Comandi
- 4 2 Azioni
- 4.3 Comunicazione

5.0 Movimento della Fanteria & Terreno

- 5.1 Movimento

6.0 Combattimento di Fanteria

- 6.1 Ingaggiare/Aprire il Fuoco 6.2 Volume di Fuoco (VOF)/Direzione Primaria
- 6.3 Risoluzione del Combattimento
- 6.4 Tipi di Armi & Limitazioni
- 6.5 Attacco con Granate, Cariche da Demolizione & Lanciafiamme
- 6.6 Attacchi di Fuoco Concentrati
- 6.7 Missioni di Fuoco Indiretto
- 6.8 Munizioni
- 7.0 Veicoli 7 1 Comandi
- 7.2 Attivazione dei Veicoli
- 7.3 Movimento
- 7.4 Trasporto
- 7.5 Azioni dei Veicoli
- 7.6 Risoluzione del Combattimento Anticarro
- 7.7 Risultati del Combattimento Anticarro
- 7.8 Munizioni
- 8.0 Visibilità
- 8.1 Effetti della Visibilità Limitata
- 8.2 Illuminazione
- 8.3 Strumenti per l'Osservazione Notturna

- 9.0 II Nemico
- 9.1 Combattimento Potenziale
- 9.2 Generazione di Forze Nemiche
- 9.3 Avvistamento del Nemico
- 9.4 Controlli per l'Attività Nemica
- 9.5 Mine, Trappole Esplosive & Mine Claymore
- 9.6 Cecchini
- 9.7 Comandanti
- 9.8 Osservatori per il Fuoco Indiretto
- 9.9 Munizioni del Nemico
- 9.10 Veicoli del Nemico
- 9 11 Fanatismo Nemico
- 9 12 Attacchi Nemici di Ondata Umana
- 9.13 Prigionieri

10.0 Recupero, Ricostituzione & Esperienza

- 10.1 Recupero
- 10.2 Ricostituzione
- 10.3 Esperienza
- 10.4 Rimpiazzi
- 10.5 Rotazione
- 10.6 Livelli di Esperienza a più Livelli delle Unità
- 10.7 Abilità

11.0 Condizioni di Vittoria

- 11.1 Ritentare una Missione Fallita
- 11.2 Vincere una Campagna
- 11.3 Tra Missioni 11.4 Pattuglie da Combattimento

12.0 La Guerra Urbana

- 12.1 Carte di Terreno Urbano
- 12.2 Movimento & Combattimento nell'Area Edificata di una Carta Terreno
- 12.3 Edifici a più Piani & Tetti
- 12.4 Complesso
- 12.5 Barricate
- 12 6 Fare Breccia
- 12.7 Edifici Uniti
- 12.8 Limiti di Raggruppamento nell'Area
- 12.9 Movimento Entro la Carta
- 12.10 Visuale (LOS) Urbana
- 12.11 Granate & Pirotecnici in Terreno Urbano

13.0 Gioco Semplificato per i Principianti

- 13.1 Esperienza
- 13 2 Munizioni
- 13.3 Comunicazioni

1. INTRODUZIONE

Benvenuti a Campo di Fuoco

Campo di Fuoco è un gioco in solitario che vi dà l'opportunità di comandare una compagnia di fanteria in tre diversi conflitti. Questo significa che prendete tutte le decisioni per le vostre unità. Non vi sono dadi nel gioco, si usano invece mazzi di carte per generare il campo di battaglia, risolvere i combattimenti, ottenere possibili risultati dalle vostre decisioni, e controllare l'apparizione ed attività del nemico. Questo volume è a sé stante. Tutto ciò di cui avete bisogno per giocare è compreso nella scatola. Vi sono state alcune variazioni alle regole base che sono pienamente compatibili con la prima edizione, ma che ne arrotondano gli spigoli senza cambiare il corpo delle regole.

Il Volume I si focalizza su una compagnia fucilieri del 9° Reggimento di Fanteria dell'esercito americano nella seconda guerra mondiale, Corea e Vietnam. Il Volume II è costruito attorno ad una compagnia fucilieri del Corpo dei Marines del 5° Reggimento Marine negli stessi tre conflitti.

Campo di Fuoco è un gioco complesso senza essere un sistema di gioco complesso. I componenti base (movimento, combattimento, ordini, comunicazioni, ecc) sono molto semplici. Entro ogni componente vi sono più attività da scegliere. Ogni attività ha un esito, alcuni favorevoli altri no. Le interazioni create dalle vostre scelte significano che dovrete sempre prendere delle decisioni. Dovete prendere ogni decisione per far proseguire il gioco. Dovrete costantemente dare priorità alle scelte per una costante mancanza delle risorse necessarie. Saranno queste scelte – le vostre scelte – che determineranno se avrete successo nella vostra missione. Pertanto la complessità risiede nelle interazioni create dalle vostre scelte, non nei meccanismi di gioco. Inoltre, il gioco è pesante nella reale terminologia militare e storia. Vi consigliamo di familiarizzare con la terminologia e le note storiche. Vi aiuteranno a comprendere cosa

Il vostro ruolo nel gioco è quello di comandante di compagnia. Il vostro comando comprende tre plotoni, composti ciascuno da tre squadre, più Gruppi Armi di supporto (assegnati o ai plotoni a direttamente a voi). Inoltre, potreste anche avere a disposizioni artiglieria fuori mappa. Un Ufficiale Esecutivo di Compagnia, Sergente Maggiore di Compagnia, e Sergente d'Artiglieria di Compagnia saranno presenti per aiutarvi. Il vostro compito è di guidare con successo la vostra compagnia attraverso una campagna composta da un certo numero di missioni.

Prima di ciascuna missione dovrete formulare un piano di azione ed allocare le vostre limitate risorse. Durante la missione emanerete ordini alle vostre unità scegliendo le tattiche per raggiungere l'obiettivo. I vostri ordini vi faranno vincere o perdere la missione. Dopo la missione incrementerete i Livelli di Esperienza incorporando rimpiazzi per le perdite subite, preparandovi per la missione successiva.

1.1 Il concetto del gioco

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

1.1.1 La scala del gioco

a. Scala del terreno

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

b. Scala del tempo

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

c. Scala delle unità

Le unità di fanteria hanno tra 1 e 4 livelli di forza, ognuno rappresenta da 2 a 4 uomini (i quattro livelli di forza saranno introdotti col Volume II). Le unità da 2 a 4 livelli di forza sono dette squadre, quelle con un singolo livello sono gruppi. Un'unità veicolo o aereo rappresenta un singolo mezzo.

1.1.2. Campagne

Il Volume I contiene una campagna della seconda guerra mondiale, due della guerra di Corea, ed una della guerra del Vietnam. La scelta della campagna determina quali unità ed equipaggiamento sono disponibili e quali missioni sono da completare. Consultate la seconda parte del regolamento per i dettagli sulle forze ed equipaggiamento disponibili per le varie campagna. Giocare una campagna vi dà l'esperienza più completa dovuta alla necessità di bilanciare il raggiungimento della missione mantenendo una forza sufficiente per la missione seguente.

1.1.3. Missioni

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

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

1.2 Componenti

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

Il Volume I del gioco contiene

- Un fascicolo con il regolamento
- Un fascicolo con le missioni
- Un mazzo di Terreni della Normandia, 55 carte

- Un mazzo di Terreni della Corea, 55 carte
- Un mazzo di Terreni del Vietnam, 55 carte
- Un mazzo di Azioni di 55 carte
- 4 carte consigli e una carta rimescolare
- 5 fogli di pedine e segnalini (880 in totale)
- · Tabelle di aiuto al gioco
- · Una Scheda di Missione

1.2.1. Le Carte di Terreno

Ogni campagna ha uno specifico mazzo dei Terreni che rappresenta terreno tipico dell'area. Nel corso del gioco, posate casualmente le carte terreni in una disposizione righe – colonne come viene indicato nella missione, per creare una mappa sulla quale si gioca.

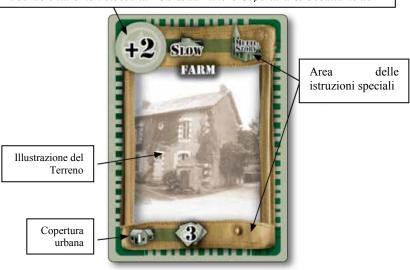
A. Copertura & Occultamento

Il numero nel cerchio in alto a sinistra indica il valore difensivo intrinseco del terreno sulla carta ed i benefici per tutte le unità che occupano quella carta.

Alcune carte hanno due valori divisi da una barra. Il Fuoco Diretto attraverso un confine scuro usa il valore maggiore di Copertura & Occultamento. Tutti gli altri tipi di fuoco usano il valore inferiore (incluso il fuoco che origina da dentro la carta). Notate che il numero di valore maggiore è stampato con carattere più grande, sopra ed alla sinistra del numero inferiore (1.2.1C).

Copertura & Occultamento:

Il bordo scuro blocca la LOS & dà maggiore Copertura & Occultamento Il bordo chiaro non blocca la LOS & dà minore Copertura & Occultamento



B. Accessibilità

Un'icona di carro armato con la scritta "Lento" [SLOW] o "No" indica che la carta ha accesso limitato per i veicoli. Lento significa che un veicolo deve fermarsi quando entra in quella carta. No significa che un veicolo non può entrare in quella carta (7.3.1).



C. Confine della Visuale

Vi è un confine attorno al perimetro di ciascuna carta, composto segmenti bianchi e scuri. I confini scuri bloccano il tracciamento della Visuale (LOS), quelli bianchi no (5.2.1). Dal momento che vi possono essere otto carte adiacenti ad una data carta di terreno, il confine di ogni carta è diviso in otto aree. Usate l'area continua dell'angolo appropriato quando il fuoco entra nella carta bersaglio da una carta adiacente diagonalmente. Usate l'area tratteggiata dal lato appropriato quando il fuoco entra in una carta ortogonalmente adiacente.



D. Colline

Ponete altre Carte Terreno su Carte Collina per alzare l'elevazione della carta che sta sopra di un livello. Più colline possono essere giocate una sopra l'altra, ognuna incrementa il livello di uno. E' utile spostare leggermente una Carta di Terreno rispetto a quella di Collina in modo che sia facilmente osservabile (5.2.2).

E. LZ (zona di atterraggio) Potenziale

Nelle campagne dove si usano gli elicotteri, questa annotazione indica che la carta può essere usata come Zona di Atterraggio (vedere 7.3.2).

F. Copertura Potenziale

La Copertura Potenziale è un'astrazione della possibilità di trovare ed usare specifiche località entro una carta, le quali danno più protezione. Nella parte in basso a sinistra di ogni carta vi è un'icona (solitamente un albero o edificio) che contiene un numero. Quel numero indica il numero massimo di segnalini di Copertura che si possono trovare sulla carta. Nella parte in basso al centro di ogni carta vi è un'icona di carte, che contiene un numero. Quel numero indica quante carte pescare quando si tenta di localizzare un segnalino di Copertura (5.2.3; 1.2.4D).

G. Elevazione / Edifici a più piani

Alcune carte hanno un'icona nella parte in alto a destra, che indica se la carta contiene differenze di elevazione (più o meno un livello) o un edificio a più piani (5.2.2).

H. Modificatore per il VOF entrante

Se la carta ha un'icona di Raffica in essa, usate il numero entro l'icona come modificatore per qualsiasi Volume di Fuoco (VOF) in entrata (6.2.2).

I. Capacità

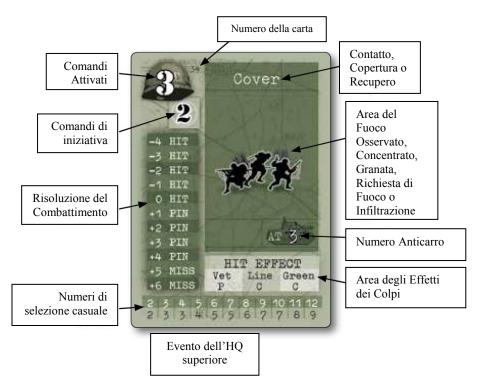
Sebbene non sia stampata sulla carta, ogni carta ha una capacità massima per una delle parti di 16 Livelli e 4 veicoli. Fintanto che i Livelli sono a bordo di veicolo non contano per questo limite.

1.2.2 Carte di Azione

Le Carte di Azione si usano in tutte le campagne. Svolgono la funzione delle tabelle e dei dadi in molti giochi "tradizionali".

A. Sezione del Comando

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



B. Sezione del Tentativo di Azione

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

C. Sezione del Fuoco di Fanteria

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

D. Sezione dell'Effetto dei Colpi

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

E. Sezione del Numero Casuale (R#)

Lungo la parte bassa della carta vi è un generatore di numeri casuali. Molte funzioni del gioco impongono che si determini qualche effetto in modo casuale tra più condizioni. Il numero in alto è il numero delle opzioni, quello in basso il risultato da usare. Ad esempio, per determinare quale usare tra tre opzioni, pescate una carta, consultate la colonna 3 e notate che sotto vi è il numero 2. Avete quindi scelto l'opzione 2.

F. Pesca delle Carte

Per assicurare che il mazzo di carte Azione sia sufficientemente casuale da dare la corretta distribuzione dei risultati, gran parte delle attività impongono la pesca di un certo numero di carte. Pescate sempre tutte le carte indicate per determinare il risultato; non pescate sino a quando si ha un risultato fermandovi prima. Se ripescate la carta rimescolata, terminate di pescare, rimescolate tutte le carte, includendo la carte rimescolata. Notate che la carta rimescolata non conta come una delle carte pescate richieste.

1.2.3. Unità

Qualsiasi unità non veicolo è un'unità di fanteria ed ha un codice di identificazione, un simbolo di unità, un valore di Volume di Fuoco (VOF) (non sempre), un numero di Livelli di Forza, infine un Valore del Raggio o distanza di tiro.

A. Squadre

Una squadra è un'unità di due o più Livelli di Forza ed è la principale unità di fanteria di combattimento e manovra nel gioco.





B. Quartieri Generali (HQ)

Queste sono unità di un Livello di forza che funzionano come elementi di comando della Compagnia. Non hanno VOF o Valore di Raggio indicati sulla parte frontale della pedina. Questo è il lato in modalità di comando, che si usa quando l'unità comanda se stessa e le altre unità affinché compiano azioni. Il retro è il lato del Gruppo di Fuoco che ha VOF e Valori di Raggio. Questo lato si usa quando l'unità ingaggia direttamente il combattimento. Un HQ dalla parte del Gruppo di Fuoco non può più comandare altre unità, solo se stessa (4.1.4).



C. Osservatori Avanzati (FO)/Osservatori

Sono unità di un Livello di forza il cui fine è di chiamare le missioni di fuoco indiretto da mortai, artiglieria, o per controllare il supporto aereo ravvicinato. Non hanno VOF o Raggio indicato sul fronte, che è il lato dell'osservatore. Il retro è il lato del Gruppo di Fuoco che ha VOF e Valori di Raggio. Questo lato si usa quando l'unità ingaggia direttamente il combattimento. Questa unità non può chiamare il fuoco quando è su questo lato.



D. Gruppi di Fuoco Armi Pesanti

Queste sono unità di un Livello di forza che rappresentano i serventi che operano specifiche armi pesanti come mitragliatrici, lanciarazzi, mortai e cannoni senza rinculo. I Gruppi di Fuoco che sono più grandi di un Livello di Forza sono trattati come squadre.



E. Veicoli / Aerei

Ognuna di queste unità rappresenta un singolo veicolo o aereo. Le informazioni aggiuntive per queste unità che non rientrano per questioni di spazio entro la pedina sono indicate nelle Tabelle.



F. Gruppi di Azione Limitata

Queste unità sono di un Livello di forza ed hanno indicazione di Gruppi di Assalto, Fuoco, Spazzatura e Paralizzati. Si creano nel corso del gioco mediante il combattimento o il comando ed ognuno ha le proprie limitazioni. (4.2.5)



G. Perdite

Sono unità di un Livello di forza che rappresentano soldati uccisi o feriti in modo tale da essere fuori combattimento. Non hanno alcuna capacità. Esistono per essere potenzialmente evacuati o catturati. Non contano per i limiti di capacità di carte o copertura.



H. Staff

Sono unità di un Livello di forza che aiutano il HQ di Compagnia o il HQ Superiore. Per il livello di Compagnia sono l'Ufficiale Esecutivo (XO) ed il Sergente Maggiore (1° Sgt). Per i Marines vi è il Sergente di Artiglieria di Compagnia (GySgt). Il XO è il secondo in comando, ed il 1° Sgt è il sottufficiale anziano affiancato al Comandante di Compagnia (nota: per il gioco, il 1° Sgt e GySgt sono funzionalmente equivalenti). Ad un livello di HQ superiore il termine Staff comprende il Comandante di Reggimento o Brigata (Rgt/Bde Cmdr), il Comandante di Battaglione (Bn Cmdr) o l'Ufficiale Operativo di Battaglione (BN S-3). I due livelli, Compagnia e Superiore, funzionano in modo

diverso nel corso della partita. Tutte le unità di Staff a livello di Battaglione e le unità di HQ superiore sono considerate avere un Livello di Esperienza di Linea.



I. Staffette

Sono unità di un Livello di forza senza valori. Consentono al HQ di Compagnia di comunicare con il HQ di Plotone quando non è disponibile una rete radio o di telefoni campali.

1.2.4. Segnalini

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



A. Combattimento (VOF, PDF, Fuoco Incrociato)

Sono di colore rosso. Usateli per determinare il modificatore netto del combattimento quando lo si risolve.



B. Esposto / Inchiodato

Usate la parte frontale di questi per indicare le unità esposte nel corso del movimento e il retro per le unità che sono inchiodate nel corso del combattimento. Le due parti hanno un modificatore che fa parte del modificatore netto di combattimento (NCM) per qualsiasi unità così indicata.



C. Controllo Tattico

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



D. Copertura

Vi sono quattro tipi base di segnalini di Copertura: base, urbana, fortificazione campale e caverne. Queste rappresentano locazioni specifiche entro l'area della carta che danno maggiore protezione (5.2.3; 1.2.1F).



E. Munizioni

Si tiene conto delle Munizioni solamente per alcuni tipi di armi, e questo viene fatto sulla Scheda della Missione. Sono stati inclusi segnalini di munizioni, che possono essere posti sulle armi sulla mappa. Il numero su ciascun segnalino indica il numero di punti munizioni che rappresenta.



J. Equipaggiamento

Queste pedine rappresentano vari tipi di equipaggiamento come radio, telefoni, linee telefoniche, congegni pirotecnici. Normalmente sono tenuti nella Tabella di Comando e riducono il numero di pedine sulla mappa.



F. Contatto Potenziale / Attività Corrente

I segnalini di Contatto Potenziale e Attività Corrente funzionano assieme per regolare come appare il nemico nel corso di una missione (9.1).



G. Tempo / Visibilità

Il segnalino di Visibilità si usa per ricordare al giocatore come le condizioni di visibilità correnti influiscano sul NCM.

1.2.5. Aiuti al gioco

A. Scheda di Missione

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

- Organizzazione della Compagnia, inclusa l'assegnazione delle unità a o da HQ diversi.
- Livelli di Esperienza delle Unità
- Perdite
- Munizioni disponibili ed usate (quando non si usano i segnalini di Munizioni sulla mappa)
- Missioni di Fuoco disponibili ed usate
- · Azioni predeterminate per i congegni pirotecnici disponibili
- · Unità o Livelli non impiegati nella missione

B. Tabelle

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

C. Tabella di Comando

E' una tabella con caselle numerate e sequenza di gioco. Le caselle numerate servono per registrare il turno, la fase corrente, i Comandi conservati e quale HQ/Staff ha completato la propria Fase di Comando. Ogni HQ/Staff ha due segnalini: uno che registra quanti Comandi sono disponibili all'unità (giratela sul lato terminato quando la sua Fase di Comando è completata), ed un altro che registra il numero di Comandi conservati per l'uso futuro.

D. Scheda per gli Equipaggiamenti

Una scheda stampata fronte/retro che contiene caselle per ogni Staff di Compagnia e Quartier Generale di Plotone. Un lato ha la struttura della seconda guerra mondiale e guerra di Corea, l'altro quella del Vietnam. Le caselle contengono i segnalini di Equipaggiamento e Abilità per non congestionare la mappa con gruppi troppo folti di pedine.

E. Scheda di Controllo degli Elicotteri

Una scheda stampata fronte/retro che ha caselle per gli elicotteri per le missioni in Vietnam. Un lato è per gli elicotteri dell'esercito US, l'altro per quelli dei Marine. Funzionano allo stesso modo, con la sola differenza costituita dalle fotografie storiche che rappresentano gli aeromobili usati dai due servizi.

F. Fascicolo con le Missioni

Le missioni contengono le informazioni seguenti:

- Una parte introduttiva che ne spiega l'utilizzo.
- Le Istruzioni di Campagna indicano l'organizzazione della Compagnia, l'equipaggiamento disponibile, e la Tabella delle Forze Nemiche che indica la composizione delle forze nemiche rivelate.
- Le istruzioni sulla Missione indicano tutte le informazioni necessarie per il piazzamento, gioco, e la determinazione del completamento e dell'esperienza per ognuna delle 29 missioni in gioco. In generale, la prima pagina delle istruzioni di ogni missione contengono informazioni sulle forze americane, la seconda pagina contiene le informazioni sulle forze nemiche.
- L'informazione storica di ogni campagna.

1.2.6. Glossario

Adiacente: Essere su una carta vicina ad una data carta significa essere adiacente a quella carta. Incluso in diagonale, vi sono otto possibili carte adiacenti ad una qualsiasi data carta.

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

Assegnazioni: Sono unità aggiuntive indicate nelle istruzioni per ogni missione, che sono disponibili per quella missione. Assegnate ogni tale unità ad un HQ specifico nella Scheda di Missione prima dell'inizio della missione (2.3.3).

Capacità Anticarro: Un'unità (Veicolo o Fanteria) che ha un elenco numerico in almeno una delle quattro colonne di Raggio sulla Tabella delle Armi Veicolari ed Anticarro.

Carte Occupate, Non Occupate, Libere e Sicure: Una carta terreno è Occupata quando vi è almeno un'unità amica sulla carta. A seconda delle unità presenti, la carta può essere amica occupata, occupata dal nemico o occupata da entrambi. Una carta Terreno è Non Occupata se non vi sono unità nemiche o segnalino di Contatto Potenziale in essa. Una carta Libera è una carta non occupata che aveva in precedenza un segnalino di Contatto Potenziale ed è contata per lo svolgimento di una missione. Una carta Sicura è una carta che è sia amica occupata che Libera. Ignorate qualsiasi segnalino di perdite nemiche o VOF su una carta quando si determina se la carta è non occupata o libera.

Catena di Comando: Le unità militari hanno strutture rigide in modo che possano funzionare nel caos del combattimento. Tutte le unità appartengono ad un particolare Quartier Generale (HQ) all'inizio di una missione. Le unità possono ricevere Comandi per svolgere Azioni solo dal loro HQ o HQ superiore nella catena di comando. Per il gioco, la catena scende dal HQ di Reggimento/Battaglione (che solitamente è fuori mappa) all'HQ di Compagnia, poi gli HQ di Plotone. Ciascun HQ può dare Comandi solamente alle unità ed HQ subordinati, ed a se stesso. Ad esempio, un'unità del 1° Plotone riceve ordini dall'HQ del 1° Plotone. Il HQ del 1° Plotone è subordinato al HQ di CO. Il HQ di CO è subordinato al HQ di battaglione, che a sua volta è subordinato al HQ di Reggimento, e così via. Questo significa che un'unità del 1° Plotone può ricevere ordini dal HQ del 1° Plotone, dal HQ CO, HQ Battaglione, HQ Reggimento, o loro Staff, ma non può ricevere ordini dal HQ del 2° Plotone. I Gruppi Azione Limitata possono ricevere ordini da qualsiasi unità HQ o Staff.

Comandi ed Azioni: Gli HQ esercitano il commando e controllo mediante l'uso di Comandi. Più Comandi sono a disposizione dell'HQ, maggiore è la sua capacità di dirigere le proprie unità nel raggiungimento dei loro obiettivi. Ottenete Comandi per un HQ pescando una Carta Azione e consultando la parte della carta relativa al Comando (1.2.2a) per determinare il numero di Comandi di Attivazione o Iniziativa che ricevete. Poi, l'HQ spende Comandi per Azioni, cosa che comporta l'esecuzione di varie attività tra cui il movimento, fuoco e recupero (4.0).

Conversione: Convertire un'unità significa cambiare le sue capacità quale risultato del combattimento e di Azioni. Convertite Livelli di Forza, Gruppi e Gruppi Azione Limitata (LAT) in vari LAT nel giocare una missione.

Direzione di Fuoco Primaria (PDF): Un segnalino che indica la direzione del segnalino VOF di una data unità. Un segnalino PDF non viene posto se ingaggiate un'unità nemica sulla vostra stessa carta (A Bruciapelo, 1.2.7). osservare per le Missioni di Fuoco non pone segnalini PDF.

Equipaggiamento: Un Equipaggiamento è un sistema che migliora il comando e controllo o la visibilità. Gli equipaggiamenti includono gli artifizi pirotecnici (granate fumogene e illuminanti, 4.3.6), radio (4.3.5) e telefoni (4.3.4). Gli HQ e le unità di Staff ne sono normalmente dotate. Per gli HQ e Staff poneteli nelle caselle appropriate della Tabella di Comando sino a quando non si usano. Le altre unità possono portarli ponendoli sotto l'unità stessa.

Gruppo: Un Gruppo è un'unità di 1 Livello. Vi sono vari Gruppi che si usano nel gioco.

- Gruppo FO un osservatore avanzato che dà il supporto di fuoco da unità fuori mappa come artiglieria, mortai ed aerei.
- Gruppo Armi un'unità composta da una data arma e dai suoi serventi, include le mitragliatrici, fucili automatici, cannoni senza rinculo e mortai.
- Gruppo di Azione Limitata (LAT) un'unità creata da Comandi o quale risultato del combattimento nel corso della Fase degli Effetti del Combattimento. Come suggerisce il nome, hanno limitazione alle loro capacità. Un LAT è un'abbreviazione che fa riferimento a quattro tipi di LAT: Gruppi Assalto, Fuoco, Inutile e Paralizzato.
- Gruppo Comando & Controllo tutti gli HQ, Staff e staffette.
- Veicolo i Veicoli includono gli elicotteri ed i veicoli cingolati, semicingolati e ruotati (7.0)

Illuminato: Una carta di Terreno illuminata da dispositivi illuminanti.

Ingaggiato: Un'unità che pone un segnalino VOF.

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

Livello Corrente di Attività: Una indicazione della intensità relativa della situazione durante una missione. Il Livello Corrente di Attività influenza la capacità di comando, nonché controlla il rateo al quale le forze nemiche entrano in gioco. Vi sono quattro livelli: Nessun Contatto, Contatto, Ingaggiato e Pesantemente Ingaggiato (9.1).

- Nessun Contatto: non vi sono segnalini VOF o PDF sulla mappa e non è stata avvistata alcuna unità nemica.
- Contatto: una carta occupata da unità amiche o dal nemico ha segnalino VOF, e/o vi è almeno un'unità nemica avvistata sulla mappa.
- Ingaggiato: Due o più carte occupate da unità amiche o nemiche hanno segnalino VOF.
- Pesantemente Ingaggiato: Due o più carte occupate da unità amiche o nemiche hanno segnalino VOF, ed almeno una carta ha sia unità amiche che nemiche in essa.

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

Ricostituire: Ricostituire significa promuovere sul campo un'unità in Buon Ordine per rimpiazzare (tra missioni) il HQ di CO o un HQ PLT che è stato rimosso dal gioco, OPPURE per riportare in gioco una squadra (nel corso di una missione) da 2 o 3 gruppi (10.2).

Rimosso dal gioco. Rimuovete dalla mappa qualsiasi unità rimpiazzata da altre pedine, come una squadra che scende al di sotto di 2 Livelli e diviene un Gruppo di Fuoco o qualsiasi gruppo che viene convertito in un Gruppo Inutile, Gruppo Paralizzato, o Perdite. Un'unità rimossa in questo modo può tornare solamente mediante la ricostituzione (10.2).

Supporto di Fuoco: Le unità fuori mappa che sparano, come l'artiglieria campale, i mortai, ecc. che sono disponibili per dare maggiore volume di fuoco rispetto a quello normalmente prodotto entro la Compagnia Fucilieri sulla mappa. Diverse organizzazioni sono spesso disponibili. Quando viene richiesto il loro fuoco, viene detto Missione di Fuoco. Le Istruzioni della Missione elencano le organizzazioni disponibili, i tipi di Missione di Fuoco che possono produrre, chi sono gli osservatori disponibili, ed il numero di Carte Azione da pescare quando si richiede una Missione di Fuoco.

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

Unità di fanteria: Qualsiasi unità che non sia un veicolo è un'unità di Fanteria. Se si usa il termine Unità nelle regole, si suppone sia di fanteria.

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

VOF Base: Il fuoco da un'unità a seconda della pedina: Armi Leggere (S), Armi Automatiche (A) ed Armi Pesanti (H). Include Tutte Inchiodate.

VOF Speciale (questo richiede un tentativo): Cecchino, In Arrivo, Mine, Granate, Cariche di Demolizione, e Lanciafiamme. I VOF Speciali hanno speciali condizioni che governano il loro uso.

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

1.2.7. Altre Abbreviazioni

BDE - Brigata

BN - Battaglione

CAS - Supporto Aereo Ravvicinato

CO - Compagnia

FA – Artiglieria Campale

FAC - Controllore Aereo Avanzato

FD – Direzione di Fuoco

FO - Osservatore Avanzato

FM – Missioni di Fuoco

HQ - Quartier Generale

LAT – Gruppo di Azione Limitato

LOS – Visuale

LZ - Zona di Atterraggio

MTR – Mortaio

NCM – Modificatore Netto al Combattimento

NET - Rete di Comunicazione (Telefono o

Radio)

PDF - Direzione Primaria di Fuoco

PLT - Plotone

RCL - Cannone senza rinculo

RGT – Reggimento

RKT – Lanciarazzi

SGT - Sergente

SQD – Squadra

TCM – Segnalino Controllo Tattico

TM - Gruppo

VOF - Volume di Fuoco

XO – Ufficiale Esecutivo

Abbreviazioni per il Volume di Fuoco

S - Fuoco di Armi Leggere

A - Fuoco di Armi Automatiche

H - Fuoco di Armi Pesanti

G! - Fuoco di Lancia Granate / Razzi

S! - Fuoco di Cecchino

F! - Lanciafiamme

D! - Carica di Demolizione

Abbreviazioni per il Raggio

P – Raggio a Bruciapelo (stessa carta)

C – Raggio Ravvicinato (carta adiacente)

L – Raggio Lungo (seconda carta)

V – Raggio Molto Lungo (terza carta)

Abbreviazioni per le Missioni Offensive e di Pattuglia

AP - Posizione di Attacco

LOA - Limite di Avanzata

LOD - Linea di Partenza

OBJ – Obiettivo

PL - Linea di Fase

RP – Punto del Percorso

Abbreviazioni per le Missioni Difensive

COP – Avamposto di Combattimento

FPF - Fuoco Finale Protettivo

FPL - Linea Finale Protettiva

MLR - Linea Principale di Resistenza

Volume	Unità	Campagna	Epoca	Nemico
Volume I	9° Fanteria, 2° Divisione di Fanteria	Normandia '44	2° Guerra	Esercito e Paracadutisti tedeschi
Volume I	9° Fanteria, 2° Divisione di Fanteria	Naktong 1950	Corea	Esercito Nord Coreano (NKPA)
Volume I	9° Fanteria, 2° Divisione di Fanteria	III Corpo 1967-68	Vietnam	Vietcong (VC), Esercito Nord Vietnamita (NVA)
Volume I	9° Fanteria, 2° Divisione di Fanteria	Heartbreak Ridge 1951	Corea	Esercito Nord Coreano (NKPA)
Volume II	5° Marine, 1° Divisione Marine	Peleiu 1944	2° Guerra	Esercito Imperiale Giapponese (IJA)
Volume II	5° Marine, 1° Divisione Marine	Bacino del Chosin 1950	Corea	Forze Cinesi Comuniste (CCF)
Volume II	5° Marine, 1° Divisione Marine	Città di Hue 1968	Vietnam	Esercito Nord Vietnamita (NVA)

2.0 PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE

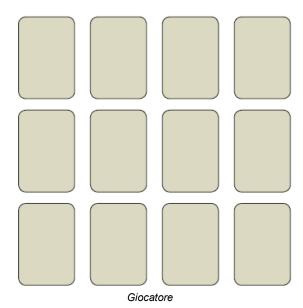
Nessun comandante di compagnia vorrebbe entrare in battaglia senza aver prima adeguatamente organizzato il suo comando, esaminato le unità di supporto disponibili e le loro capacità, ed aver mappato il terreno sul quale i suoi soldati andranno ad operare. Prima che iniziate a giocare una missione nel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

2.1 Scegliere una Campagna e Missione

Scegliete una campagna tra quelle sopra esposte. Poi, scegliete una missione di quella campagna. Se volete solo giocare una singola missione a sé stante, potete scegliere qualsiasi missione. Se però volete giocare tutta la campagna, dovreste iniziare con la Missione 1. In ogni caso, consultate l'Ordine di Battaglia della vostra compagnia per conoscere le forze disponibili, e verificate le istruzioni della missione, specialmente la parte con i Dettagli della Missione, per le informazioni di piazzamento della missione.

2.2 Determinare la configurazione della Mappa

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



2.2.1 Disposizione delle Carte Terreno

Disponete le Carte Terreno come specificato nei dettagli della Missione nel numero necessario di colonne e righe. A meno che tali dettagli non indichino diversamente, disponete le carte a faccia in su; per alcune missioni dove la qualità delle mappe disponibili nella campagna storica è scadente, porrete le carte a faccia in giù. Ma in genere sapete tutto del campo di battaglia prima che inizi la missione. Quando create la mappa, lasciate dello spazio tra le righe in modo che le colline siano facilmente distinguibili e per fare posto per i segnalini che si usano tra le carte. Tenete il mazzo a portata di mano in quanto la mappa varia nel corso della missione per l'arrivo in gioco delle forze nemiche.

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

I Dettagli della Missione indicano il livello di visibilità per la missione e l'uso del segnalino appropriato per indicarla. Ponete il livello di Attività Corrente con il segnalino Nessun Contatto; per definizione, ogni missione inizia con Nessun Contatto. Ponete i segnalini di Contatto Potenziale secondo le Istruzioni della Missione (vedere 9.1.2 per altro sui segnalini di Contatto Potenziale).

2.3 Organizzazione dei compiti

2.3.1 Compilazione della Scheda di Missione

Tutte le informazioni di cui necessitate per compilare la Scheda di Missione prima dell'inizio del gioco si trovano nelle Istruzioni della Campagna o nelle Informazioni della Missione. Annotate il Livello di Esperienza e di munizioni per tutte le unità disponibili e registrate le informazioni sul supporto di fuoco disponibile.

2.3.2 Distribuzione dell'Equipaggiamento

Le Istruzioni della Campagna possono specificare che devono essere assegnati alcuni equipaggiamenti. A parte questo, avete mano libera per assegnare equipaggiamenti agli HQ di Plotone, HQ di Compagnia, Staff di Compagnia o altre unità, come ritenete opportuno. Per gli HQ e Staff ponete gli equipaggiamenti come desiderato tra le caselle appropriate sulla Scheda di Comando, altrimenti poneteli con l'unità che li porta.

2.3.3 Annotate le Unità Assegnate, gli Equipaggiamento ed i Dispositivi Pirotecnici nella Scheda di Missione

Oltre ai tre Plotoni di fanteria ed al vostro Staff di comando, avrete anche a disposizione una varietà di altre unità, inclusi i gruppi arma, veicoli, ed osservatori avanzati (FO) per i mortai/artiglieria fuori mappa. Prima dell'inizio della missione, dovrete designare le relazioni di comando per ciascuna sulla Scheda di Missione.

Sulla Scheda di Missione, annotate come avete deciso di assegnare le unità date alla vostra Compagnia nelle Istruzioni della Campagna ma non assegnate ad un dato HQ. Le unità che sono assegnate nelle Istruzioni della Missione hanno automaticamente un

Livello di Esperienza di Linea. Non ottengono esperienza nel corso di una campagna, a differenza delle unità elencate nelle Istruzioni della Campagna come facenti parte della vostra Compagnia. Un'unità assegnata ad un Plotone è considerata parte di quel Plotone per tutti i fini per la durata della missione. Un'unità non può essere riassegnata ad un HQ o Staff di Compagnia diverso durante il corso di una missione. Dovrete anche assegnare specifiche istruzioni ai vostri segnali Pirotecnici (4.3.6), in quanto lo scopo di tali segnalini è che ognuno comprenda il loro significato quando saranno usati sul campo di battaglia.

2.4 Determinare i Punti di Riferimento Tattico

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

2.4.1 Porre i Segnalini di Controllo Tattico

Vi sono due tipi di controlli tattici nel gioco: **Lineari** e **Puntuali**. I controlli Lineari seguono il percorso tra le righe o colonne delle carte di Terreno. I controlli Puntuali sono posti su una carta e sono specifici per quella carta.

Molti controlli tattici sono unici per certi tipi di missione. Consultate i Dettagli della Missione per determinare il tipo di missione e dove e come porre i segnalini di Controllo tattico (**TCM**) appropriati.

A. TCM per Missioni Offensive

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

La Linea di Partenza rappresenta la linea ufficiale di partenza per un attacco. Scorre orizzontalmente attraversando la mappa. A meno che non sia indicato diversamente nelle Istruzioni della Missione, ponetela tra l'Area di Raduno (2.4.2) e la Fila 1.

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

I confini di Sinistra e Destra sono confini fissi che le vostre unità non possono mai attraversare in alcun momento. Poneteli verticalmente, lungo le colonne più a sinistra e più a destra delle carte Terreno. Importante: sebbene le vostre unità non possano mai attraversare questi confini, le unità nemiche possono essere piazzate fuori da questi confini quando si risolvono di Contatti Casuali. Possono anche muovere fuori da questi confini durante il Segmento di Verifica dell'Attività Nemica. In questi casi, le vostre unità possono sparare attraverso una linea di confine, ma non possono mai attraversarla.

Il Limite di Avanzata definisce la linea oltre la quale non potete avanzare nel corso della missione. Ponetela orizzontalmente, lungo la riga più in alto delle carte Terreno. Come per i Confini di Sinistra e Destra, le unità nemiche possono entrare in gioco e muovere oltre la LOA; le vostre unità possono sparare attraverso di essa ma mai attraversarla.

In breve, i controlli lineari formano un'area al di fuori della quale le vostre unità non possono muovere durante la missione, sebbene le unità nemiche possano apparire, muovere e sparare contro le vostre unità fuori da suddetti confini.

- Le Missioni Offensive usano i seguenti TCM Puntuali:
 - Posizione di Attacco (AP)
 - Obiettivo Primario (OBJ 1)
 - Obiettivo Secondario (OBJ 2).

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

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

B. TCM per Missioni Difensive

Le Missioni Difensive usano un solo TCM Lineare: Linea di Resistenza Principale (MLR). Questa rappresenta la linea di fronte alla quale l'attacco nemico deve essere bloccato. In una Missione Difensiva, ponete le vostre unità tra l'Area di Raduno e la MLR. Le Istruzioni della Missione vi diranno dove porre la MLR.

Le Missioni Difensive possono anche consentirvi di porre un TCM Puntuale Avamposto di Combattimento (COP); questa è una posizione di fronte alla vostra MLR il cui scopo è di confondere e dividere un attacco nemico. Potete porre unità di un singolo Plotone sino al limite di raggruppamento in un COP. Potreste anche avere due altri TCM Puntuali a vostra disposizione: Linee Finali Protettive (FPL) e Fuoco Finale Protettivo (FPF). Questi sono schemi di fuoco difensivo preparati, e sono illustrati nel dettaglio nelle regole sul combattimento (6.4.2 e 6.7.2, rispettivamente).

C. TCM Pattuglia di Combattimento

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

D. TCM di Utilizzo Generico

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

- Zone di Atterraggio (LZ; 7.3.2)
- Punti di Raduno Feriti e LZ MEDEVAC (5.1.7)
- Bersagli Registrati (6.7.5)

2.4.2 Aree di Riunione

Un'Area di Raduno è un'area di raduno designata nella quale le unità si preparano per la missione. Nel gioco, l'Area di Raduno Principale è rappresentata da una riga di carte Terreno poste a faccia in giù (non usate le carte Terreno della campagna che state giocando, ma carta di una campagna diversa). Usate la Scheda di Controllo degli Elicotteri per gestire le aree di riunione degli elicotteri. Nei termini del gioco, le Aree di Riunione funzionano come caselle fuori mappa dalle quali le vostre unità entrano sulla mappa.

Le unità in un'Area di Raduno non possono sparare né subire il fuoco. Le carte nelle Aree di Riunione non hanno limiti di raggruppamento.

A. L'Area di Raduno Principale

Le unità entrano ed escono dalla mappa a e da un'Area di Raduno Principale mediante il normale movimento. Le unità possono muovere tra le carte di un'Area di Raduno Principale come se stessero muovendo tra carte Terreno e non ricevono indicazione di Esposte

Esiste una Visuale per fini di comunicazione tra tutte le carte nell'Area di Raduno Principale. Questo significa che nell'Area di Raduno Principale potete usare automaticamente tutte le radio che richiedono una Visuale tra le unità. Tutte le carte nell'Area di Raduno sono collegate da linee telefoniche. Quindi i telefoni usati entro l'Area di Raduno Principale non necessitano di essere collegati via filo.

B. Aree di Riunione per Elicotteri

Alcune missioni nella campagna del Vietnam richiedono Aree di Riunione per elicotteri: la Zona di Raccolta, Entrata, Uscita e Sorvolo. Non trattatele come fossero adiacenti alla mappa, come l'Area di Raduno Principale. Pertanto, le unità non possono usare il normale movimento per entrare sulla mappa da un'Area di Raduno per Elicotteri. È inclusa una scheda per indicare le aree di riunione per gli elicotteri, un lato per quelli dell'Esercito e l'altro per quelli dei Marine. Non vi è una differenza pratica tra le due a parte le illustrazioni storiche.

Non si può tracciare alcuna Visuale in o fuori da un'Area di Raduno per Elicotteri.

2.4.3 Pianificazione dell'Assalto Aereo/Anfibio

Alcune missioni iniziano con un Assalto Aereo o Anfibio, nel quale le vostre unità entrano sulla mappa montate su elicotteri, trattori anfibi, o mezzo da sbarco. In queste missioni, il mezzo da trasporto disponibile può dover effettuare più viaggi per trasportare tutte le vostre unità. In questi casi dovete creare un Piano di Sbarco prima che inizi il gioco, nel quale specificate l'ordine nel quale le vostre unità saranno trasportate sulla mappa (7.4.5).

Nota: le regole sull'assalto Anfibio appariranno nel Volume II.

3. LA SEQUENZA DI GIOCO

Una volta completata la pianificazione ed il piazzamento, giocate una missione in vari turni. Ogni turno viene diviso in Fasi ed Impulsi. Notate che le Missioni Offensive e le Pattuglie da Combattimento usano la stessa sequenza. Le Missioni Difensive seguono una sequenza leggermente diversa.

3.1 Fase degli Eventi da HQ Amico Superiore

(A partire dal turno 2).

A partire dal turno 2, pescate una Carta di Azione. Se è presente l'icona di HQ Superiore, pescate un'altra Carta di Azione e controllate la R# sotto "10" e confrontate il risultato sulla tabella degli Eventi dell'HQ Superiore nelle Istruzioni della Missione per determinare che evento accade. Per alcuni eventi ottenente esperienza solamente se lo completate in quel turno, ma il farlo è facoltativo. Potete scegliere di rinunciare all'esperienza se ritenete di avere problemi più pressanti. I Comandi da spendere per un evento devono provenire dal HQ CO.

3.2 Missioni Difensive: Fase di Attività Nemica

Notate che entrambe le Fasi di Attività Nemica sono identiche. Dove viene posta entro la Sequenza di Gioco varia a seconda del tipo di missione (3.4).

3.2.1 Segmento degli Eventi da HQ Superiore Nemico

(A partire dal turno 2).

À partire dal turno 2, pescate una Carta di Azione. Se è presente l'icona di HQ Superiore, pescate un'altra Carta di Azione e controllate la R# sotto "10" e confrontate il risultato sulla tabella degli Eventi dell'HQ Superiore nelle Istruzioni della Missione per determinare che evento accade.

3.2.2 Segmento di Verifica dell'Attività Nemica

Eccetto per il turno 1, ponete segnalini PC sulle carte o righe come indicato dalle Istruzioni della Missione (non lo dovete fare nel turno 1 in quanto i segnalini PC fanno parte del piazzamento iniziale). Verificate l'attività per ogni unità nemica sulla mappa, ricordando le limitazioni imposte dall'evento dell'HQ Superiore.

Pescate una carta Azione per determinare casualmente l'ordine di verifica delle carte occupate dal nemico. Contate il numero di carte occupate dal nemico, assegnate a ciascuna un numero, poi verificate sotto quel R# per determinare quale carta viene scelta (cioè, contate 6 carte occupate dal nemico, quindi date loro un numero da 1 a 6. Verificando sotto la R#6 vedete "4". Viene scelta la carta alla quale avete in precedenza dato il numero 4). Sulla carta scelta verificate le singole unità nemiche nell'ordine basato sul loro stato come indicato nelle tabelle di Gerarchia della Verifica dell'Attività, a partire da sopra (9.4).

3.3 Fase di Comando Amica

In questa fase svolgete Azioni con le unità della Compagnia, incluso il movimento e le attività correlate con il combattimento. Le unità svolgono Azioni quando ricevono ordine di farlo e spendendo Comandi. La sequenza nella quale attivate le unità entro la Fase di Comando scorre lungo la catena di comando dall'alto in basso, da Battaglione a Compagnia a Plotone. Gli HQ sono attivati dal loro HQ Superiore o prendono essi stessi l'iniziativa (3.3.2).

Gli HQ che sono Attivati tendono ad avere più comandi di quelli che prendono l'Iniziativa. Le pesche di carte per i punti comandi hanno modificatori che si basano sul Livello di Esperienza dell'HQ e sulla situazione nella quale si trova l'HQ (dove si trova, se è sotto fuoco nemico, ecc. 4.1). Se attivate un'unità veicolo in qualsiasi momento nel corso di questa fase, ponete un segnalino di Attivato su di essa per ricordare che può essere usata nel corso della Fase Veicolo – Aerei.

3.3.1 Segmento di Attivazione

A: Impulso dell'HQ di Battaglione (HQ BN)

Se vi è un HQ BN sulla mappa, dategli automaticamente il numero massimo di Comandi disponibili: 6 per una missione diurna e 4 per una con visibilità limitata. Poi spendete i Comandi su qualsiasi unità amica in gioco ed in comunicazione, inclusa l'attivazione del HQ

CO. Non potete conservare i comandi dell'HQ BN. Se il HQ BN non è sulla mappa, ed il CO HQ è in comunicazione con il BN HQ, attivate automaticamente il COHQ.

Nota: il HQ BN è considerato essere sulla mappa se qualsiasi comandante di HQ superiore (Comandante di Rgt / Brigata, Comandante di Battaglione, o XO/S-3 di Battaglione) è sulla mappa.

B. Impulso dell'HQ di Compagnia (HQ CO)

Se attivato dal HQ BN, pescate una Carta di Azione per il HQ CO e dategli un numero di comandi per questo turno pari al numero di Comandi Attivati (numero entro l'elmetto) sulla Carta di Azione, come modificato dalla Tabella dei Modificatori di Pesca del Comando (4.1.2). Spendete poi questi comandi per le Azioni (soggette alle limitazioni in 4.13) secondo il Menu di Azione (4.2) su qualsiasi unità amica in gioco ed in comunicazione e svolgete con queste unità le Azioni. Potete anche conservare comandi sino al massimo a seconda del Livello di Esperienza e se sia giorno o notte. Potete anche spendere comandi conservati in precedenza in questo momento.

Potete inoltre attivare un HQ PLT o Staff CO in questo impulso se si trova nella stessa carta di una staffetta in buon ordine che è stata inviata in un turno precedente. Riponete la staffetta nell'HQ CO e indicatela come Esposta. Potete inviare la staffetta che ritorna nello stesso impulso in cui torna.

C. Impulso dell'HQ di Plotone (HQ PLT) o dello Staff di Compagnia (Staff CO)

Pescate una carta di Azione per ogni HQ PLT o Staff CO attivato nell'impulso precedente, in qualsiasi ordine desiderate, e dategli un numero di Comandi per questo turno pari al numero di Comandi Attivati (4.1.2) modificato. Spendete poi questi comandi per azioni (soggette alle limitazioni in 4.13) su qualsiasi unità amica in gioco ed in comunicazione (4.2). Potete spendere un comando di HQ PLT solamente su una unità che appartiene o è assegnata al Plotone di quell'HQ. Potete anche conservare i comandi sino al massimo consentito dal Livello di Esperienza e dal fatto se sia giorno o notte. Potete anche spendere comandi conservati in precedenza in questo momento. Non siete obbligati a terminare di spendere comandi da un HQ PLT / unità di Staff CO prima di spendere comandi da un'altra tale unità.

3.3.2 Segmento di Iniziativa

A. Impulso del HQ CO (se non attivato)

Se non avete attivato il HQ CO nel segmento precedente, pescate una Carta di Azione per esso e dategli un numero di comandi per questo turno pari al numero di Comandi di Iniziativa (4.1.2) modificato (riportato entro il simbolo di stella americana) sulla carta di Azione. Spendete poi questi comandi (4.1.3; 4.2) o conservateli come negli impulsi di comando nel corso del Segmento di Attivazione.

B. Impulso di HQ PLT (se non attivato)

Per ogni HQ PLT che non avete attivato nel segmento precedente, pescate una Carta di Azione per questo e dategli un numero di comandi per questo turno pari al numero di Comandi di Iniziativa (4.1.2) modificato (riportato entro il simbolo di stella americana). Spendete poi questi comandi (4.1.3; 4.2) o conservateli come negli impulsi di comando nel corso del Segmento di Attivazione. Potete usare un comando di HQ PLT solo per un'unità che appartiene o che è assegnata al Plotone di quell'HQ. Dovete terminare di spendere Comandi per un HQ PLT prima di spendere Comandi per un'altra di queste unità.

C. Impulso dello Staff CO (se non attivato)

Date un Comando ad ogni CO Staff che non avete attivato nel segmento precedente. Usate il comando (4.1.3, 4.2) o conservatelo come negli impulsi di comando nel corso del Segmento di Attivazione (*eccezione*: lo Staff CO non può usare comandi di Iniziativa per attivare HQ PLT). Dovete terminare di spendere Comandi per uno Staff CO prima di spendere Comandi per un'altra di queste unità.

D. Impulso di Iniziativa Generale

Pescate una Carta di Azione e spendete un numero di Comandi pari al numero di Comandi di Iniziativa senza modificatori su qualsiasi unità in gioco (4.2). Non si ha l'obbligo di avere un'unità di HQ o Staff che dà questi comandi. Se la missione è una Pattuglia di Combattimento, dimezzate quel numero, arrotondando le frazioni per difetto. Non applicate i normali modificatori sulla Pesca del Comando a questa pesca. Questi Comandi non possono essere conservati (i comandi di Iniziativa Generale non possono essere usati per Attivare HQ).

3.4 Missioni Offensive & Pattuglie di Combattimento: Fase di Attività Nemica

Seguite la stessa sequenza indicata in 3.2, eccetto non ponete nuovi segnalini PC ogni turno nel corso della Fase di Verifica dell'Attività – usate quelli posti nel corso del piazzamento per l'intera missione. Implementate qualsiasi Evento di HQ Superiore Nemico immediatamente. Non svolgete alcuna altra Verifica dell'Attività in questo turno per le unità influenzate da tali eventi.

3.5 Fase di Cattura & Ritirata Comune (Amica e Nemica)

Considerate catturato qualsiasi Gruppo Paralizzato o Inutile se si trova su una carta assieme ad unità nemiche in Buon Ordine, o Gruppi di Assalto o Fuoco nemici, e non vi sono altre forze amiche sulla carta (9.13).

I Gruppi Paralizzati di entrambe le parti che si trovano su una carta con un segnalino VOF e Inchiodati o catturati devono ritirarsi di una carta. La priorità è ad una carta non sotto VOF con migliore NCM netto e che sia verso il bordo mappa o LZ (6.3) del Gruppo. Indicate come Esposto un tale gruppo che si ritira.

Ritirate di una carta qualsiasi Gruppo Inutile più una Perdita di qualsiasi delle parti che sia su una carta con segnalino VOF e non Inchiodato. Il Gruppo Inutile non inchiodato e che si ritira raccoglie automaticamente le perdite se nessuna è sotto segnalino di Copertura e se entrambi sono sotto lo stesso segnalino di Copertura. La priorità è ad una carta non sotto VOF che abbia copertura migliore (cioè una Carta Terreno dove il modificatore netto della copertura è superiore a quello della carta correntemente occupata) e sia verso il bordo mappa o LZ del Gruppo. Indicate come Esposto un tale gruppo che si ritira. Il Gruppo Inutile non si ritira se non vi sono livelli di Perdite (nota: qualsiasi unità nemica che si ritira fuori mappa viene rimossa dal gioco).

3.6 Fase dei Veicoli ed Aerei Comune (Amica e Nemica)

Potete muovere e/ sparare con qualsiasi veicolo attivato in gioco (7). Se le due parti hanno veicoli attivati, alternate il loro movimento e fuoco, con il giocatore amico che agisce per primo in una Missione Offensiva o Pattuglia di Combattimento, per secondo in una Missione Difensiva. Svolgete tutto il combattimento dei veicoli. Girate il segnalino Attivato di ciascuna unità dalla parte Mosso/Sparato quando terminate l'attivazione di quella unità.

3.7 Fase di Combattimento Comune (Amica e Nemica)

Svolgete in questa fase tutto il combattimento di fanteria (6.1). Questa è un'astrazione delle Azioni che avvengono nel corso del tempo riprodotto in un turno.

3.7.1 Segmento del Volume di Fuoco (VOF)

Usate i segnalini di Volume di Fuoco (VOF), Direzione Primaria di Fuoco (PDF), Fuoco Concentrato, Granata, Granata Mancata, Carica di Demolizione, Carica di Demolizione Mancata, Fuoco Incrociato quando si determina il Modificatore Netto al Combattimento (6.3). Variate questi segnalini al variare della situazione sulla mappa nelle Fasi di Attività Nemica (3.2 e 3.4), nella Fase di Comando (3.3) o nella Fase di Combattimento (3.7).

A. Aggiornamento delle Missioni di Fuoco

Rimuovete i segnalini esistenti di In Arrivo! [Incoming!] e di VOF Attacco Aereo [VOF Air Strike] (6.7). Girate i segnalini di Missione di Fuoco in Arrivo dalla parte attiva. Variate il segnalino di Attività Corrente a seconda della necessità.

B. Valutazione dei segnalini di Contatto Potenziale

Risolvete il Contatto Potenziale per ogni Carta di Terreno che contiene sia un segnalino di Contatto Potenziale che un'unità amica, pescando un numero di Carte Azione che dipende dal tipo di segnalino PC e del Livello di Attività Corrente come indicato nella Tabella del Contatto Potenziale (9.1.5). Il contatto avviene se una delle Carte di Azione contiene la parola Contatto! Se si deve risolvere più di un segnalino PC, fatelo in ordine alfabetico. Risolvete più segnalini con la stessa lettera in ordine casuale (9.1.5).

Se sono contattate unità nemiche, usate la Tabella di Contatto Potenziale (a seconda delle Istruzioni della Missione) per determinare quali unità nemiche entrano in gioco. Ponete le unità di quel gruppo sulla mappa secondo la Tabella di Piazzamento PC della missione e le regole del piazzamento (9.2). Le unità amiche che possono farlo ingaggiano automaticamente le nuove unità ponendo i segnalini di VOF e PDF del caso (6.1.1). Aggiornate la Scheda di Missione aggiungendo le nuove unità nemiche. Se necessario, cambiate immediatamente lo stato del segnalino di Attività Corrente, poi risolvete il segnalino PC seguente, basato sul nuovo Livello di Attività Corrente (9.1.5).

3.7.2 Segmento degli Effetti del Combattimento

Qualsiasi unità Inchiodata non sotto alcun VOF rimuove il segnalino Inchiodato. Determinate il Modificatore Netto di Combattimento (6.3) per ogni unità di fanteria su una carta con segnalino VOF e poi pescate una Carta di Azione (6.3.1) per determinare se il fuoco ha influenzato l'unità (6.3.2). Se l'unità viene colpita, pescate una seconda Carta di Azione per determinare l'effetto del colpo a seconda del Livello di Esperienza dell'unità (6.3.3). Risolvete anche gli attacchi VOF Mine che sono stati causati in precedenza nel turno (9.5). Una volta risolto tutto il combattimento, aggiornate le variazioni ai segnalini VOF e PDF (6.2 e 6.2.3) e girate le mine dalla parte "Pescare" (9.5).

3.8 Fase di "Pulizia"

Rimuovete i segnalini Pirotecnici, Illuminazione, Esposto, Mosso/Sparato, Fuoco Concentrato, Carica di Demolizione, Carica di Demolizione Mancata, Granata, Granata Mancata. Le Perdite lasciate su una Carta di Terreno con un Punto di Raccolta Feriti designato sono evacuate nelle missioni della seconda guerra mondiale e guerra di Corea. Nel corso delle Missioni Difensive, rimuovete i segnalini PC non risolti.

4. COMANDO & CONTROLLO

Il cuore del motore di gioco è che gli HQ ottengono un numero di Comandi e li spendono per fare Azioni per controllare se stessi e le altre unità. In genere, quando viene attivato un HQ si pesca una carta che determina il numero di comandi che l'HQ ha a disposizione per quel turno. Questo rappresenta le limitazioni di tempo, energia, e consapevolezza della situazione dell'HQ nel turno. I Comandi possono essere conservati ed essere usati nei turni seguenti, con alcune limitazioni, il che rappresenta il fatto che l'HQ impiega del tempo per creare un piano di azione.

L'atto di scambiare i Comandi per Azioni è detto "ordini", "dare ordini" o "emanare un ordine". I Comandi sono un'astrazione del fatto che l'HQ dà effettivamente ordini verbali o scritti per comunicare il suo intento.

Tutte le unità sono assegnate ad un dato HQ all'inizio di una missione. Un HQ può dare Comandi solamente alle unità subordinate, ahli HQ e Staff inferiori, ed a se stesso. Ad esempio, un'unità del 1° Plotone riceve ordini dall'HQ del 1° Plotone. Il HQ 1° PLT è subordinato la HQ CO e Staff CO. Il HQ CO è subordinato ha HQ Battaglione e Staff BN. Questo significa che un'unità del 1° Plotone potrebbe ricevere ordini dal HQ 1° PLT, HQ o Staff CO, HQ Battaglione o Staff, ma non può ricevere ordini dal HQ 2° PLT. I Gruppi Azione Limitata possono ricevere ordini da qualsiasi HQ o unità Staff.

4.1 Comandi

Durante la Fase di Comando Amica gli HQ ricevono Comandi. La sequenza nella quale attivate le unità scorre lungo la catena di comando dall'alto in basso, da Battaglione a Compagnia a Plotone. Gli HQ sono Attivati dal loro HQ Superiore o prendono l'Iniziativa. Gli HQ che sono Attivati dal loro HQ Superiore tendono ad avere più comandi di quelli che prendono l'Iniziativa. Tutti i Comandi devono essere usati o conservati durante l'Impulso nel quale si ricevono; cioè un Comando di HQ CO non può essere usato durante l'Impulso del HQ PLT. Scegliete voi l'ordine di pesca di quel HQ PLT o Staff CO per i Comandi nell'Impulso in cui sono attivati o nell'Impulso di Iniziativa. Quando un HQ o Staff pesca i Comandi li deve usare, conservare, o perde l'eccedenza prima che un altro HQ o Staff inizi a pescare.

4.1.1 Ottenere Comandi

Impulso del HQ Battaglione

Se il HQ BN è sulla mappa, dategli automaticamente il numero massimo di Comandi disponibili (6 per una missione diurna o 4 per una notturna). Spendete questi Comandi su qualsiasi unità amica subordinata in gioco ed in comunicazione, inclusa l'attivazione del HQ CO. Non potete conservare i Comandi del HQ BN.

Nota: il HQ BN è considerato essere sulla mappa se qualsiasi comandante di HQ superiore (Rgt/Bde Cmdr, Bn Cmdr, o Bn XO/S-3) è sulla mappa.

Impulso del HQ CO

Quando il HQ BN non è sulla mappa ed il HQ CO è in comunicazione con il HQ BN. Attivate automaticamente il HQ CO.

Pescate una Carta Azione. Il numero entro l'icona di elmetto è il numero di Comandi disponibili. Il numero può essere modificato dalle condizioni elencate in 4.1.2. Soggetto alle limitazioni in 4.1.3, i Comandi HQ CO (inclusi quelli conservati) possono essere spesi su qualsiasi unità subordinata in gioco ed in comunicazione, oppure possono essere conservati.

Nota: il HQ CO non può essere attivato se non è in comunicazione con il HQ BN.

Impulso del HQ PLT / Staff CO

Pescate una Carta Azione per ogni HQ Plotone / Staff CO Attivato. Il numero entro l'icona di elmetto è il numero di Comandi disponibili. Il numero può essere modificato dalle condizioni elencate in 4.1.2. Soggetto alle limitazioni in 4.1.3, i Comandi HQ PLT / Staff CO (inclusi quelli conservati) possono essere spesi su qualsiasi unità subordinata in gioco ed in comunicazione, oppure possono essere

Segmento dell'Iniziativa

Se non è attivato durante il Segmento di Iniziativa, il HQ CO, HQ PLT, e Staff CO ha un Impulso nel Segmento di Iniziativa. Pescate una Carta Azione per il HQ CO e HQ PLT (ma non pescate per lo Staff CO). Il numero entro l'icona di stella (sotto quella di elmetto) è il numero di Comandi disponibili. Questo numero può essere modificato dalle condizioni elencate in 4.1.2. Soggetto alle limitazioni in 4.1.3, i Comandi di Iniziativa HQ CO / HQ PLT / Staff CO (inclusi quelli conservati) possono essere spesi su qualsiasi unità subordinata in gioco ed in comunicazione, oppure possono essere conservati.

Impulso di Iniziativa Generale

Show

RICE PADDY

Pescate una Carta Azione. Il numero entro l'icona di stella è il numero di Comandi disponibili. Se la missione è una Pattuglia da Combattimento, dimezzate questo numero, arrotondando per difetto la frazione. Non applicate i normali modificatori alla Pesca del Comando in questo caso. Non necessitate di un HQ o unità Staff per dare questi Comandi. Non è necessario essere in comunicazione. Spendete i comandi su qualsiasi unità in gioco. I Comandi di Iniziativa Generale non possono essere conservati.

> Numero di Comandi

Numero di

Attivati



- 1. Il HQ CO è automaticamente attivato a meno che non sia in gioco un HQ Superiore. Viene pescata una Carta Azione ed il numero di comandi si trova nel numero entro l'elmetto/quello più grande in alto a
- 2. Il HQ 3° PLT è sulla stessa carta e non sotto un segnalino di copertura. Il HQ CO spende 1 comando per attivarlo.
- 3. Nel segmento Staff Attivato/HQ PLT, il HQ 3° PLT pesca una singola Carta di Azione e riceve il numero di comandi indicati nella
- 4. II HQ 3° PLT spende 1 comando per dare ordine alla 1° squadra/3°
- 5. II HQ CO avrebbe potuto dare ordine al 1/3 direttamente, ma come compagnia ha 9 squadre e gruppi arma, è inefficiente agire in questo modo. E' meglio usare la catena di comando il più possibile.
- 6. Il HQ CO è in comunicazione con il HQ 2° PLT nella carta seguente mediante la radio SCR536. Le radio, telefoni, segnali pirotecnici e staffette funzionano tutti per estendere la capacità degli HQ di comandare le unità in altre carte. Si spende un comando per
- 7. Il HQ 2° PLT spende poi un comando per dare ordine alla 2 squadra / 2° PLT di agire. Nota: il HQ CO non è in grado di comandare il 2/2 direttamente in quanto la squadra non ha radio.
- Se non viene attivato alcun HQ PLT, deve tentare l'iniziativa e riceve il numero di comandi indicati nel numero più piccolo entro la casella,

4.1.2 Modifiche alla pesca per i Comandi

Quando pescate per determinare i comandi, o nel Segmento di Attivazione o nel Segmento di Iniziativa, modificate il numero sulla Carta Azione come segue:

Se il HQ o Staff è: Α.

- Inchiodato: -1
- Inesperto: -1
- Sotto un segnalino di Copertura (include le Fortificazioni): +1

B. Se la carta dell'HQ o Staff ha:

- VOF per Armi Leggere (S): -1
- VOF per Armi Automatiche (A): -2
- VOF per Armi Pesanti (H), Cecchino (S!) o In Arrivo!: -3

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

Un HQ attivato da un HQ superiore ottiene il mimino di un Comando indipendentemente dai modificatori. Quando si pesca per l'iniziativa, comunque, il totale modificato dei Comandi può essere zero. Non modificatela pesca per l'Iniziativa Generale nelle Missioni Offensive e Difensive. Quando invece svolgete una missione di Pattuglia di Combattimento, dimezzate la pesca per l'Iniziativa Generale, arrotondando le frazioni per difetto, in quanto si usa solo una parte della Compagnia.

4.1.3 Limitazioni al Comando

Nel corso di una missione diurna il numero massimo di Comandi che un HQ o Staff può usare in un Impulso è 6. In qualsiasi missione con Visibilità Limitata (cioè con Modificatore alla Visibilità > +1) il massimo è 4. Gli HQ e Staff possono conservare i Comandi per l'uso in turni seguenti a seconda del loro Livello di Esperienza, come segue: (numero per missioni diurne / visibilità limitata)

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

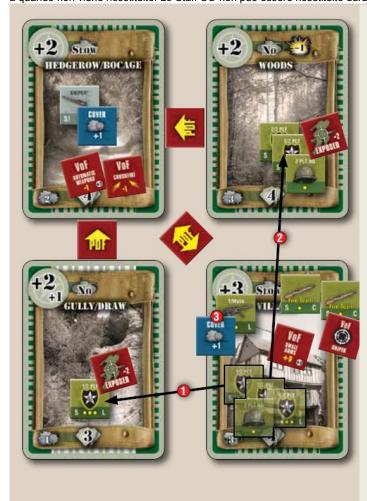
Registrate i comandi conservati sulla Tabella di Comando usando il segnalino appropriato di Comandi Conservati. Usate il segnalino di Comandi Allocati di un HQ per registrare i comandi usati nel corso di un dato impulso sommando i Comandi pescati e modificandoli sulla tabella mentre vengono spesi, con le limitazioni sopra indicate. Poi giratelo sul lato Attivazione Completata quando ha terminato la sua azione per il turno.

Vi sono alcune azioni che richiedono *sempre* ad un HQ/Staff di essere l'origine, anche se le tentate con l'Iniziativa Generale. Queste sono: Esortare, Ricostituire il HQ CO o HQ PLT, Creare/Inviare/Terminare una Staffetta, Designare un nuovo Controllo Tattico, Tentare di Ricostituire una Squadra, e Sparare un FPF o FPL.

Esempio: Impulso del HQ CO B. Pescate una Carta Azione (fate riferimento all'esempio a pag 15). La carta pescata indica 4/2 per i comandi, quindi il HQ CO riceve 4 Comandi essendo Attivato (usa il numero più a sinistra – entro l'icona di eemetto). Notate che se l'HQ avesse un Livello di Esperienza di "Inesperto", quel 4 sarebbe modificato di -1 e quindi sarebbe 3. Quindi abbiamo un risultato finale di 4. Il HQ CO usa due di questi Comandi per attivare gli HQ del 1°PLT e 2° PLT e decide di conservare gli altri due Comandi per un turno successivo. Aggiorniamo la Tabella di Comando spostando il segnalino Comandi Conservati HQ CO nello spazio 2.

4.1.4 Gruppi di Fuoco dell'HQ e Staff

Un HQ o unità Staff dalla parte Gruppo di Fuoco può dare Comandi solamente a se stesso. Inoltre, non può essere attivato da un HQ superiore – deve pescare per l'iniziativa. Qualsiasi HQ convertito in Gruppo di Assalto, Inutile o Paralizzato non può dare Comandi sino a quando non viene ricostituito. Lo Staff CO non può essere ricostituito durante una missione.



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

- Un Comando per dare ordine al 1/2 di andare nella Gola [Gully]. Indicate il 1/2 come Esposto e ponete un PDF dalla Gola verso il Cecchino. Dal momento che il Cecchino sta ricevendo fuoco da almeno due carte, ponete anche un segnalino di Fuoco Incrociato [Crossfire] sulla carta del Cecchino.
- ❷ Due Comandi per un Plotone per muovere l'HQ assieme al 2/2 e 3/2 nei Boschi. Indicate tutte le unità che muovono come Esposte e ponete un PDF dal Bosco verso il Cecchino. lasciate il segnalino di PDF reciproco tra il Bocage/Siepe ed il Villaggio. I Gruppi di Fuoco lì mantengono il loro fuoco.
- ❸ Un Comando per dare ordine al Gruppo Armi di Cercare Copertura. Il Gruppo Armi pesca 4 carte, una delle quali ha la parola "Copertura" in alto. Ponete il Gruppo Armi sotto un segnalino "Copertura +1".

[Il Cecchino seguirà il protocollo e si allontanerà nella Fase di Attività Nemica (9.6), ma il 2° Plotone si è posto in posizione per cercare di trovare il Cecchino prima che esca. Notate la difficoltà che ora ha il HQ 2° PLT di controllare le sue unità in quanto sono ora sparse su tre carte].

4.2 Azioni

L'elenco completo delle possibili Azioni viene suddiviso in quattro classi. Questo è solo per facilitare l'ordine delle stesse. Non tutte le unità possono svolgere tutte le Azioni; le limitazioni sono elencate sotto e riassunte nelle tabelle di aiuto al gioco. Le Azioni sono elencate per nome, costo in Comandi, tipo di Comando (automatico o necessita un tentativo), origine (l'unità che deve spendere il Comando), unità che lo possono ricevere, e dettagli specifici.

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

- Svolgete un'Azione automatica immediatamente dopo che avete usato il Comando. Non dovete pescare una Carta di Azione.
- Per un tentativo di Azione, dovete prima pescare un numero su Carte di Azione. Per tutti i tentativi di azione eccetto Cercare Copertura, la pesca base è di 2 Carte di Azione. Il numero di carte pescato per Cercare Copertura è indicato sulla Carta Terreno stessa. Modificate il numero di carte da pescare a seconda del Livello di Esperienza dell'unità. Per un tentativo di Avvistamento, usate la Tabella dei Modificatori all'Avvistamento. Che un tentativo abbia successo o meno dipende dal tipo di Azione tentata. Ricordate, per ogni tentativo di azione: la pesca delle carte è sempre modificata dal Livello di Esperienza dell'unità che sta tentando una Azione di Movimento o Combattimento, o, per un'Azione di Recupero, del HQ o Staff che ha dato l'ordine.

Le note che seguono valgono per le tabelle sottostanti:

- 1. Di per sé, "carta" fa riferimento a Carta Terreno. Qualsiasi riferimento ad una Carta di Azione usa l'intera dicitura.
- Quando si svolge un'Azione di Plotone, contate il HQ PLT come una unità nel Plotone e pescate carte usando il Livello di Esperienza delle singole unità che effettuano il tentativo (cioè il HQ PLT potrebbe essere Inesperto, e la 1° Squadra Veterana con ciascuno che effettua il tentativo individualmente, il HQ PLT pesca 1 carta e la 1° Squadra 3).

MENU DELLE AZIONI

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

4.2.1. Azioni di Comando & Controllo

Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente	Dettagli
a. Attivare un HQ o Staff subordinato	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi HQ o Staff subordinato	Sia chi dà il comando che chi lo riceve devono essere dal lato di comando (1.2.3B, 3.3.1)
b. Esortare	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità subordinata	Potete dichiarare questa azione una volta per tentativo fallito. Pescate un'altra carta Azione.
c. Usare dispositivi Pirotecnici	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine con dispositivi pirotecnici	Prendete il dispositivo dalla Tabella dei Dispositivi o da sotto un'unità raggruppata con questo e giratelo dalla parte usata nella stessa carta (o adiacente per i flare) dell'unità che lo usa. Se vi è un'azione associata al dispositivo nella Scheda di Missione, svolgete o tentate tutte le azioni provocate (4.3.6 ed 8.0).
d. Ricostituire un HQ PLT	1	Automatica	Qualsiasi HQ CO o Staff CO	Qualsiasi unità in buon ordine di quel plotone	Diminuite l'unità ricevente di un livello e ponete il HQ PLT sulla carta a Livello di Esperienza Inesperto (10.2.2).
e. Ricostituire il HQ CO	1	Automatica	HQ BN o Staff CO	Staff CO o HQ PLT	Potete ricostituire il HQ CO solo da una delle unità seguenti nell'ordine di precedenza esposto se quell'unità è ancora in gioco e dalla parte di comando: XO, qualsiasi HQ PLT, FO Artiglieria, Sergente Maggiore, GySgt CO, qualsiasi Livello in Buon Ordine in quel Plotone (10.2.2)
f. Creare una Staffetta	1	Automatica	HQ CO	Qualsiasi unità, Gruppo di Assalto, o Gruppo di Fuoco in buon ordine	Diminuite l'unità che riceve l'ordine di un livello e ponete una Staffetta dove si trova l'unità. Non potete avere più di 2 Staffette in gioco alla volta (4.3.2).
g. Inviare una Staffetta	1	Automatica	HQ CO	Staffetta in buon ordine	Muovete la Staffetta in qualsiasi HQ PLT o Staff CO sulla mappa che desiderate attivare nel turno seguente. Indicate la Staffetta come Esposta (4.3.2).
h. Terminare una Staffetta	1	Automatica	HQ CO	Staffetta in buon ordine	Rimuovete la Staffetta dal gioco ed aggiungete un livello ad un'unità in buon ordine che può assorbire almeno un livello e che si trova nella stessa carta della staffetta e del HQ CO (4.3.2).
i. Attivare un Veicolo o unità di fanteria con capacità AT per la Fase dei Veicoli	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff nella Catena di Comando	Un Veicolo non inchiodato o unità di fanteria con capacità AT	Indicate l'unità come Attivata. Potete muoverla o sparare con essa nella Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli (7.2 e 7.5).
j. Passare con Radio / Telefono a Rete diversa	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Un'unità con radio o telefono	Rimpiazzate lo stesso tipo di radio o telefono con uno che è stato rimosso dal gioco. Ad esempio, se è stata distrutta la radio TAC SCR300 BN, potete passare alla rete della SCR 300 FD ART con la rete TAC della SCR 300 (4.3.4 e 4.3.5)
k. Riparare una Linea Telefonica tagliata	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff nella stessa carta della linea tagliata	Un'unità in buon ordine sulla stessa carta della Linea Telefonica tagliata	Girate il segnalino di Linea Telefonica dalla parte normale (4.3.4).

I. Designare un nuovo Controllo Tattico	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	L'HQ stesso	Ponete una nuova misura di controllo tattico nella stessa carta dell'HQ che usa il comando (vedere 5.1.7 per i Punti Raccolta Feriti e LZ MEDEVAC; vedere 7.4.5 per le Zone di Aterraggio)
--	---	------------	----------------------	-------------	--

4.2.2 Azioni di Movimento

4.2.2 Azioni di Movimento			Q:-	D :	2.0
Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente	Dettagli Muovere l'unità in una carta adiacente ed
a. Muovere in una carta adiacente	1	Automatico	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta	indicatela come Esposta. Se vi è copertura in quella carta, potete porre l'unità sotto un segnalino di Copertura. Non indicate l'unità come Esposta se muove da sotto un segnalino di Trincea, Bunker, o Fortino sulla prima carta a sotto uno di tali segnalini nella seconda carta o se muove tra Edifici Collegati su una Carta di Terreno Urbano (vedere 5.1.2; vedere 12.7 per il Terreno Urbano).
b. Muovere un plotone in una carta adiacente	2	Automatico	HQ PLT	Tutte le unità in buon ordine di quel plotone sulla stessa carta che non sono indicate come Esposte.	Ogni unità del plotone effettua una azione di movimento in una carta adiacente (5.1.2).
c. Tentare di Infiltrare una carta adiacente	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta, e che non ha un simbolo di A & freccia su un valore VOF H.	La carta di origine o quella di destinazione devono avere un segnalino VOF su di essa per poter acquistare questa Azione. In questo caso, pescate Carte di Azione e verificate l'icona di infiltrato. Se è presente, il tentativo ha successo, muovete l'unità nella carta adiacente senza indicarla come Esposta. Se vi è copertura in quella carta, potete porre l'unità sotto un segnalino di Copertura. Se il tentativo fallisce, svolgete una normale azione di Movimento nella carta Adiacente (5.1.4).
d. Tentare di infiltrare una carta adiacente con un Plotone	2	2 (+/-)	HQ PLT	Tutte le unità in buon ordine di quel plotone nella stessa carta che non siano indicate come Esposte e che non abbiano un simbolo di A & freccia su un valore VOF H.	Ogni unità nel plotone tenta l'Infiltrazione nella carta adiacente (5.1.4).
e. Tentare di Trovare Copertura	1	# Copertura (+/-)	Qualsiasi HQ o Gruppo	Qualsiasi unità in buon ordine * non sotto un segnalino di Copertura e la carta non eccede il potenziale di copertura	Pescate un numero di Carte Azione pari al numero di Copertura sulla carta dell'unità e cercate il testo che indica Copertura. Se è presente, il tentativo ha successo; ponete l'unità sotto un nuovo segnalino di Copertura e indicatela come Esposta. Se il tentativo fallisce, non fate nulla (5.1.1).
f. Muovere a o da Copertura	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine *	Ponete l'unità sotto il segnalino di Copertura e indicatela come Esposta (potete muovere l'unità da sotto un segnalino di Copertura e porla sotto un altro nella stessa azione – 5.1.1).
g. Tentare di Infiltrarsi da Copertura	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta	Se la carta ha un segnalino VOF, pescate Carte di Azione e cercate l'icona di Infiltrazione. Se è presente, il tentativo ha successo: ponete l'unità sotto un segnalino di Copertura, ma non indicatela come Esposta (potete muovere l'unità da sotto un segnalino di Copertura e porla sotto un altro nella stessa azione). Se il tentativo fallisce, effettuate una normale azione di Movimento a o da Copertura (5.1.4).
h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, Scendere Nota: * Si applica ai LAT in alcuni d	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine *	L'unità raccoglie equipaggiamento dalla carta o da un'unità diversa, oppure un veicolo carica o scarica munizioni o perdite, o un'unità di fanteria sale o scende da un veicolo (5.1.6)

Nota: * Si applica ai LAT in alcuni casi (4.2.5).

4.2.3 Azioni di Recupero

4.2.0 Azioni di Necupero						
Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente	Dettagli	
a. Tentare di rimuovere un segnalino di Inchiodato	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con segnalino Inchiodato	Se la carta in questione ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona Recupero. Se è presente, il tentativo ha successo e rimuovete il segnalino Inchiodato, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (10.1.1)	

b. Tentare di trasformare un Gruppo Paralizzato in Inutile	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo Paralizzato non inchiodato	Se la carta in questione ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona Recupero. Se è presente, il tentativo ha successo e sostituite il gruppo Paralizzato con un gruppo Inutile, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (10.1.3)
c. Tentare di trasformare un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo Inutile non inchiodato	Se la carta in questione ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona Recupero. Se è presente, il tentativo ha successo e sostituite il gruppo Inutile con un gruppo di Fuoco, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (10.1.3)
d. Tentare di convertire un Gruppo di Fuoco in Gruppo di Assalto	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi LAT Fuoco non inchiodato	Se la carta in questione ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona Recupero. Se è presente, il tentativo ha successo e sostituite il Gruppo di Fuoco con un Gruppo da Assalto, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (10.1.3)
e. Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco	1	Automatico	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi LAT di Assalto non Inchiodato	Rimpiazzate il Gruppo di Assalto con un Gruppo di Fuoco.
f. Tentare di girare un'unità dalla parte Gruppo di Fuoco alla parte frontale	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	II HQ o Staff stesso, o qualsiasi Gruppo di Fuoco non inchiodato con un Gruppo Arma, FO o HQ dalla parte in buon ordine	Se la carta in questione ha qualsiasi segnalino VOF in essa, pescate le Carte di Azione e cercate l'icona Recupero. Se è presente, il tentativo ha successo e girate il Gruppo di Fuoco dalla parte in Buon Ordine, altrimenti non fate nulla. Se non vi è segnalino VOF sulla carta allora l'azione ha automaticamente successo (10.1.2)
g. Distaccare un Gruppo	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi squadra in buon ordine con 3 - 4 Livelli	Riducete la squadra di un livello e ponete a scelta un Gruppo di Assalto o di Fuoco sulla carta.
h. Integrare la squadra	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi squadra in buon ordine con 2 - 3 Livelli ed un Gruppo Fuoco o Assalto non inchiodato	Rimuovete il Gruppo ed aggiungere un livello alla squadra.
i. Tentare di Ricostituire una Squadra	1	2 (+/-) Automatico se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Da 2 a 4 Gruppi di Fuoco o Assalto non inchiodati	Pescate le Carte di Azione e cercate l'icona Recupero. Se è presente, il tentativo ha successo e rimuovete i Gruppi da 2 a 4 rimpiazzandoli con una squadra di pari numero di livelli che era stata in precedenza rimossa dal gioco, altrimenti non fate nulla (10.2.1).
j. Girare un'unità che ha un lato Gruppo di Fuoco da quel lato	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine con un lato Gruppo di Fuoco	Girate l'unità dalla parte in Buon Ordine a Gruppo di Fuoco (10.1.2).

4.2.4 Azioni di Combattimento

4.2.4 Azioni di Combattimento					
Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente	Dettagli
a. Tentare di avvistare	1	2	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine *	Pescare le Carte di Azione, modificate anche secondo la Tabella dei Modificatori per l'Avvistamento, e cercate l'icona di Mirino. Se è presente, il tentativo ha successo, rimuovete qualsiasi segnalino PC "?". Se il tentativo fallisce, non accade nulla (9.3).
b. Tentare di Concentrare il Fuoco	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine * con valore VOF S, A, A/S o H	Pescare le Carte di Azione e cercate l'icona di mirino. Pescate una carta in più quando si spara con mitragliatrice su affusto secondo 6.4. Se l'icona è presente e l'unità attaccata è entro il raggio e LOS dell'unità sparante, e lungo la sua PDF, porre un segnalino di Fuoco Concentrato sul bersaglio. Se l'unità registra le munizioni, spende 2 punti munizioni invece di 1. Se il tentativo fallisce, non fate nulla (6.6).
c. Tentare di Ottenere una Concentrazione di Fuoco con un PLT	2	2 (+/-)	HQ PLT	Tutte le unità in Buon Ordine del PLT con valore VOF S, A, A/S o H e sulla stessa carta	Pescare due (+/-) Carte di Azione per ogni unità e cercate l'icona di Mirino. Se l'icona è presente e l'unità attaccata è entro il raggio e LOS dell'unità sparante, e lungo la sua PDF, porre un segnalino di Fuoco Concentrato sul bersaglio. Se il tentativo fallisce, non fate nulla (6.6).
d. Tentare di fare un Attacco con Granate	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine *	Pescare le Carte di Azione e cercate l'icona di Granata. Se è presente, il tentativo ha successo; ponete un VOF

					Attacco di Granata sul bersaglio. Se ha successo contro un'unità nemica non inchiodata che ha Valore VOF sulla stessa carta, questa unità nemica effettua un attacco gratuito con granate in risposta. Se il tentativo fallisce, porre un segnalino VOF Granata Fallito sulla carta e variate il NCM secondo tutti gli occupanti della carta, sia amici che nemici (6.5.1).
e. Tentare di Lanciare una Carica di Demolizione †	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con capacità Demo con una carica di demolizione	Pescate Carte di Azione e cercate l'icona di Granata. Se è presente, il tentativo ha successo; ponete un VOF Attacco Demo sul bersaglio. Se il tentativo fallisce, porre un segnalino VOF Demo Fallito sulla carta e variate il NCM secondo tutti gli occupanti della carta, sia amici che nemici (6.5.2).
f. Piazzare una Carica di Demolizione †	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con capacità Demo con una carica di demolizione	Ponete un VOF Attacco Demo sul bersaglio (6.5.2)
g. Attacco con Lanciafiamme †	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità Lanciafiamme con un Lanciafiamme	Ponete un VOF Attacco con Lanciafiamme sul bersaglio (6.5.3)
h. Tentare di fare un Attacco con Granate con un PLT	2	2 (+/-)	HQ PLT	Qualsiasi unità in Buon Ordine di quel PLT sulla stessa carta	Pescare le Carte di Azione per ogni unità e cercate l'icona di Granata. Se è presente, il tentativo ha successo; ponete un VOF Attacco di Granata sul bersaglio. Se ha successo contro un'unità nemica non inchiodata che ha Valore VOF sulla stessa carta, questa unità nemica effettua un attacco gratuito con granate in risposta. Se il tentativo originario fallisce, porre un segnalino VOF Granata Fallito sulla carta e variate il NCM secondo tutti gli occupanti della carta, sia amici che nemici (6.5.1)
i. Tentare di Chiamare il Fuoco da un Supporto Fuori Mappa (include Attacchi Aerei ed Elicotteri da Assalto)	1	Secondo le istruzioni della missione	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi osservatore disponibile secondo le istruzioni della missione	Pescare un numero di Carte Azione indicato dalle Istruzioni della Missione e cercate l'icona di Scoppio (pescate una Carta di Azione in più in caso di fuoco pre-registrato, 6.7.5). Se è presente l'icona e si rispettano i prerequisiti di Richiesta di Fuoco (6.7.1), il tentativo ha successo; spendete una Missione di Fuoco disponibile indicandolo sulla Scheda di Missione e ponete un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo sulla carta bersaglio (6.7).
j. Richiedere il Fuoco da un mortaio sulla mappa	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità Mortaio sulla mappa	Porre il segnalino VOF appropriato su qualsiasi carta nemica avvistata nella LOS dell'originante ed entro il raggio dal mortaio sparante. L'unità mortaio sparante deve avere almeno due livelli di forza e spende munizioni (6.7.4).
k. Cessare il Fuoco	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Tutti gli occupanti di una carta che siano in comunicazione con l'originante o no.	Rimuovete il VOF/PDF generato dagli occupanti della carta. Notate che le unità aprono il fuoco automaticamente contro il nemico più vicino non avvistato nella loro LOS se la carta dell'unità nemica non contiene alcuna unità amica (4.3.1, 6.1.1, 6.1.2, 6.2.3)
I. Spostare il Fuoco	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Tutti gli occupanti di una carta con Valore VOF che siano in comunicazione con l'originante o no.	Spostate il VOF/PDF in qualsiasi direzione desiderata, ingaggiando qualsiasi altra carta nella LOS dell'originante, inclusa una carta non occupata (4.3.1, 6.1.2, 6.2.3).
m. Sparare FPF/FPL Nota: * Si applica ai LAT in alcuni d	1	Automatica	но со	Tutte le unità in buon ordine che hanno FPF e/o FPL nel corso di una Missione Difensiva	Per il FPF, porre un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo nella carta attaccata. Per un FPL, porre un segnalino VOF Armi Pesanti lungo la LOS indicata dalla freccia sul segnalino FPL (6.4)

Nota: * Si applica ai LAT in alcuni casi (4.2.5).
† Questa azione si applica solo dal Volume II della serie

4.2.5 Limitazioni per Inchiodamento e LAT

Le unità che non sono inchiodate e non unità LAT sono considerate essere in "Buon Ordine". Potete svolgere o tentare di svolgere solo un numero limitato di Azioni con unità Inchiodate e LAT. Queste sono riassunte nella Tabella delle Limitazioni LAT.

Inchiodato

(Questo stato ha precedenza su qualsiasi altra limitazione LAT sotto elencata)

- Diminuire il VOF a Tutti Inchiodati
- Applicare un Modificatore Netto al Combattimento +1 (indicato sulla pedina)

Azioni di Movimento (4.2.2) consentite

- a. Muovere in una carta adiacente, ma solo se questa è un'Area di Raduno o è una carta occupata da unità amiche e non ha VOF su di essa.
- e. Tentare di Cercare Copertura.
- f. Muovere a o da Copertura

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite
a. Tentare di Rimuovere un segnalino di Inchiodato.

Azioni di Combattimento (4.2.4) consentite

Nessuna

Gruppo di Assalto (Livello di Esperienza: Linea)

Azioni di Movimento (4.2.2) consentite

- a. Muovere in una carta Adiacente
- c. Tentare di Infiltrare una carta Adiacente
- e. Tentare di Cercare Coperture
- f. Muovere a o da Copertura
- g. Tentare di infiltrare a o da Copertura h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, Scendere

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite

- e. Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco.
- h. Integrare la Squadra.
- i. Tentare di Ricostituire una squadra.

Azioni di Combattimento (4.2.4) consentite

- a. Tentare di Avvistare
- b. Tentare di Concentrare il Fuoco.
- d. Tentare di Fare un Attacco con Granate.
- I. Spostare il Fuoco

Gruppo Inutile (Livello di Esperienza: Inesperto)

Azioni di Movimento (4.2.2) consentite

- a. Muovere nell'Area di Raduno o in una carta Adiacente, ma solo se quella carta è o è occupata da unità amiche e non ha VOF su di essa.
- c. Tentare di Infiltrare una carta Adiacente, ma solo se occupata da unità amiche.
- e. Tentare di Cercare Coperture
- f. Muovere a o da Copertura
- g. Tentare di infiltrare a o da Copertura
- h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, Scendere

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite

c. Tentare di trasformare un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco.

Azioni di Combattimento (4.2.4) consentite

Nessuna

Gruppo di Fuoco (Livello di Esperienza: Inesperto)

Azioni di Movimento (4.2.2) consentite

- a. Muovere nell'Area di Raduno o in una carta Adiacente, ma solo se quella carta è o è occupata da unità amiche e non ha VOF su di essa. I Gruppi di Fuoco non possono essere usati per esplorare carte che contengono segnalini PC.
- c. Tentare di Infiltrare una carta Adiacente, ma solo se occupata da unità amiche.
- e. Tentare di Cercare Coperture
- f. Muovere a o da Copertura
- g. Tentare di infiltrare a o da Copertura
 h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, Scendere

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite

- d. Tentare di convertire un Gruppo di Fuoco in un Gruppo di Assalto.
- h. Integrare la squadra
- i. Tentare di Ricostituire una squadra

Azioni di Combattimento (4.2.4) consentite

- a. Tentare di Avvistare.
- b. Tentare di Concentrare il Fuoco.
- d. Tentare di Fare un Attacco con Granate.
- k. Cessare il Fuoco
- I. Spostare il Fuoco

Gruppo Paralizzato (Livello di Esperienza: Inesperto)

Azioni di Movimento (4.2.2) consentite

a. Muovere nell'Area di Raduno o in una carta Adiacente, ma solo se quella carta è o è occupata da unità amiche e non ha VOF su di essa.

Azioni di Recupero (4.2.3) consentite

d. Tentare di convertire un Gruppo Paralizzato in un Gruppo Inutile.

Azioni di Combattimento (4.2.4) consentite

Nessuna

4.3 Comunicazioni

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

4.3.1 Visuale - Verbale

Per essere in comunicazione Visuale-Verbale, entrambe le unità devono essere sulla stessa carta, non inchiodate, e

- a) entrambe sotto lo stesso segnalino di Copertura oppure
- b) nessuna è sotto un segnalino di Copertura.

Eccezione: Tutti gli occupanti di una carta possono ricevere il Comando Cessare il Fuoco (4.2.4.k) o Spostare il Fuoco (4.2.4.l).

4.3.2 Staffette

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

Il HQ CO spende un Comando per Distaccare una Staffetta se è disponibile, e poi la pone accanto al HQ PLT o Staff che desiderate attivare nel turno seguente. Se la Staffetta non viene colpita o Inchiodata nella seguente Fase di Combattimento, allora nel turno seguente il HQ PLT o Staff viene attivato e la Staffetta ritorna automaticamente al HQ CO. Questo era il metodo principale di comando e controllo prima dell'uso diffuso delle radio a livello di compagnia e plotone.

4.3.3 Reti

Per facilitare il Comando & Controllo, si creano e mantengono Reti di Radio e Telefoni Campali (RT). Scegliete nel corso della pianificazione della missione se desiderate telefoni o radio. Le RT comunicano solamente entro la rete assegnata. Ogni pedina di telefono e radio indica la rete cui appartiene. Potete sostituire le RT perse o distrutte con RT dello stesso tipo da una rete diversa al costo di un Comando ciascuna (4.2.1.j). L'organizzazione delle reti RT dipende dallo scopo della comunicazione, come segue:

- 1) CO TAC (Rete Tattica di Compagnia): Questa viene usata per il controllo tattico della Compagnia, e consente al HQ di Compagnia di comunicare con il suo Staff e comandanti di Plotone. Il RT del HQ CO è il centro della rete. Le RT usate dagli HQ PLT, Staff e Gruppi Armi devono collegarsi al RT del HQ CO per comunicare con la rete CO TAC. Gli FO, lo Staff di battaglione e di reggimento non possono comunicare in questa rete. Lo Staff di Battaglione può usare la Rete TAC CO se si trova con il HQ CO.
- 2) BN TAC (Rete Tattica di Battaglione): Questa si usa per il comando e controllo del Battaglione, e consente all'HQ di Battaglione di comunicare con il suo Staff e con gli HQ CO. La RT del HQ CO deve collegarsi all'Area di Raduno, se usa telefoni, per comunicare con la rete BN TAC. Solo il HQ CO ed il HQ BO (e suo Staff) possono comunicare in questa rete. Ricordate: se il HQ CO non è in comunicazione con il HQ BN, il HQ CO non può Attivarsi.
- 3) ARTY FD (Rete di Direzione del Fuoco di Artiglieria): Questa si usa per il controllo delle Missioni di Fuoco di artiglieria, e consente al FO Arty di comunicare con le unità di artiglieria che stanno fornendo il supporto di fuoco alla Compagnia. La RT del FO Arty deve collegarsi all'Area di Raduno, se usa telefoni, per comunicare nella rete Arty FD. Solo il FO Arty può comunicare entro questa rete.
- **4) MTR FD (Rete di Direzione del Fuoco di Mortai)**; Questa si usa per il controllo delle Missioni di Fuoco dei mortai, e consente al FO Mtr di comunicare con le unità di mortai che danno il supporto di fuoco alla Compagnia. Il RT del FO Mrt deve collegarsi all'Area di Raduno, se usa telefoni, per comunicare nella rete MTR FD. Solo il FO Mtr può comunicare entro questa rete.
- 5) AIR CTL (Rete di Controllo del Supporto Aereo): Questa si usa per il controllo delle missioni di supporto aereo, e consente al FAC di comunicare con le unità di aeree che danno il supporto di fuoco alla Compagnia. Il RT del FAC deve collegarsi all'Area di Raduno, se usa telefoni, per comunicare nella rete AIR CTL. Solo il FAC può comunicare entro questa rete.

4.3.4 Telefoni da Campo

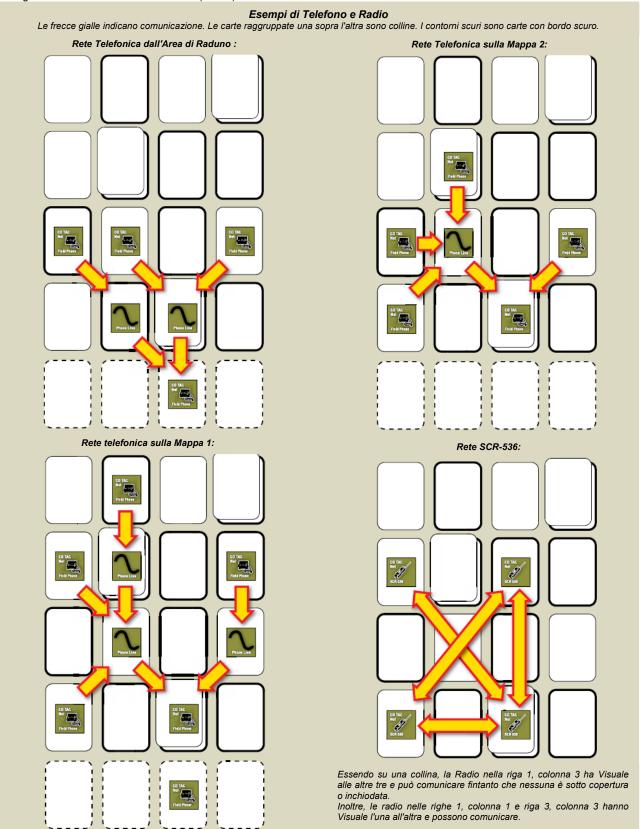
Potete far comunicare le unità dotate di telefoni da campo con le unità su altre carte o fuori mappa, o con unità in aree diverse (differenti segnalini di Copertura) della stessa carta. I Telefoni da cCampo entro la rete CO TAC si collegano automaticamente al telefono del HQ CO, se chiama dalla stessa carta di questi, o da una carta adiacente. I Telefoni da Campo entro le reti diverse da CO TAC si collegano automaticamente ai loro rispettivi centri fuori mappa, se chiamano da una carta adiacente all'Area di Raduno.

I Telefoni da Campo devono collegarsi mediante una serie non interrotta di segnalini di Linea Telefonica quando sono a distanza superiore ad una carta. Quando muovete le unità, potete far loro posare un tale segnalino per carta. Questo non richiede una Azione, ed avviene automaticamente quando le unità che lo posano escono dalla carta. Per usare il suo telefono, un'unità con telefono non necessita di un segnalino di Linea Telefonica sulla carta che occupa, ma ne necessita uno per ogni carta che si frappone tra di essa e il HQ CO (per la Rete CO TAC) o Area di Raduno (per le altre reti). Potete far posare un Linea Telefonica ad un'unità solo se essa la sta trasportando. Notate che vi sono solo otto pedine di Linea telefonica disponibili per la Compagnia. Un numero qualsiasi di telefoni e reti telefoniche può essere sostenuto da una data pedina di Linea Telefonica. Dovete assegnare segnalini di Linea Telefonica alle unità all'inizio della Missione come fate per le altre attrezzature.

Nel corso della Fase degli Effetti del Combattimento su carte che contengono sia VOF in arrivo che segnalino di Linea Telefonica, vi è una possibilità su due che la linea venga interrotta. Per determinare se viene interrotta, scegliete una Carta di Azione, cercando il risultato sulla colonna "2" dell'Area di Assegnazione Casuale della carta. Se il risultato è "1", girate il segnalino di Linea Telefonica dalla

parte interrotta. Non potete usare quella Linea Telefonica per comunicare sino a quando la linea non viene ripristinata. La potete ripristinare nella Fase di Comando seguente mediante una Azione apposita. Se un segnalino di Linea Telefonica si trova su una carta con un'unità nemica in Buon Ordine a senza un'unità amica in Buon Ordine, vi sono 2 possibilità su 3 che il nemico scopra la linea e la tagli durante la Fase degli Effetti del Combattimento.

Se l'ultimo o unico livello di forza di un'unità dotata di Telefono diviene una perdita, vi è una possibilità su due che il Telefono venga distrutto. Scegliete una Carta di Azione, cercando il risultato sulla colonna "2" dell'Area di Assegnazione Casuale della carta. Se il risultato è "1", il Telefono viene distrutto e rimosso dal gioco. Se è 2, ponete il segnalino di Telefono sulla mappa. Un'altra unità lo può raccogliere ed usarlo se riceve il comando (4.2.2h).



4.3.5 Radio

Le Radio consentono la comunicazione con unità in altre carte, o tra unità in copertura e quelle non nella stessa copertura (con alcune eccezioni). Le Istruzioni della Missione indicano i tipi di radio disponibili. Ponete le radio nelle caselle appropriate della Tabella di Comando. La tecnologia della radio determina l'efficacia della radio stessa ed i seguenti tipi sono usati nelle varie epoche:

- A. Radio Portatili Originarie (SCR536). Per la limitata capacità di trasmissione, la SCR-536 consente la comunicazione radio solamente entro Visuale (come se fosse giorno, ignorando il fumo). Non funziona da sotto un segnalino di Copertura.
- B. Radio Portatili Compatte VHF-FM (SCR300, PRC25, PRC77, PRC119) e Radio dei Veicoli. Queste possono comunicare ovunque sulla mappa con altre radio della stessa rete, a meno che le Istruzioni della Missione non indichino diversamente (talvolta il terreno della campagna interferisce con il traffico radio).
- C. Radio Portatili Avanzate (ICOM, PRR, PRC148, PRC152). Quando queste squadre usano queste radio, non solo il HQ PLT è in comunicazione con il HQ CO, le squadre sono in comunicazione con il loro HQ PLT nella stessa carta ed in quelle adiacenti. Se l'ultimo o solo livello di forza di un'unità con la radio diviene una perdita, vi è una possibilità su due che quella radio sia distrutta. Scegliete una Carta di Azione, cercando il risultato sulla colonna "2" dell'Area di Assegnazione Casuale della carta. Se il risultato è "1", la radio viene distrutta e rimossa dal gioco. Se è 2, ponete il segnalino di radio sulla mappa. Un'altra unità la può raccogliere ed usarla se riceve il comando per farlo (4.2.2h).

4.3.6 Dispositivi Pirotecnici

I dispositivi pirotecnici hanno tre utilizzi fondamentali: Segnalazione, Illuminazione e Occultamento. L'azione di usare un dispositivo Pirotecnico è la stessa indipendentemente dallo scopo per il quale viene usato. I dispositivi razzi Aerei, come i razzi colorati e di illuminazione, possono essere posti nella stessa carta o in quella adiacente rispetto all'unità che lo usa. I dispositivi non aerei possono essere posti solo sulla stessa carta dell'unità che li usa.

I dispositivi di segnalazione sono fumo colorato o razzi colorati. Le istruzioni della campagna assegnano tali dispositivi alla Compagnia. Voi assegnate poi Azioni specifiche ad ogni colore e tipo di dispositivo, indicando tale relazione nella Scheda di Missione. Tutte le unità con una Visuale chiara al segnale effettueranno o tenteranno di effettuare quell'Azione quando avvistano il dispositivo.

Potete usare un dispositivo Pirotecnico per iniziare le Azioni elencate nelle tabelle che seguono, supponendo che siano rispettati i seguenti criteri: 1) l'unità con il dispositivo deve essere quella che riceve ordine di Usare il dispositivo Pirotecnico; 2) una sola Azione è associata al dispositivo, e 3) si rispettano i requisiti per effettuare quell'Azione associata (cioè ciascuna unità ha la Visuale necessaria al dispositivo, è nello stato necessario, ecc.). Le tabelle elencano le Azioni per tipo di missione (offensiva, difensiva, o pattuglia) e l'acronimo da indicare nella Scheda di Missione. potete che sviluppare una procedura operativa standard (SOP) per i segnali che preferite ed usarla per risparmiare tempo tra le missioni.

Opzioni per i Segnalini Pirotecnici in Missione Offensiva	
Comando	Abbreviazione sulla Scheda di Missione
Cessare il Fuoco	CF
Spostare il Fuoco	SF
Se adiacente al PL#, muovere attraverso quel PL	XPL#
Se Adiacente all'Obiettivo Primario, muovere verso di esso	M2PO
Infiltrarsi da Posizione di Attacco all'Obiettivo Primario	InfAP2PO
Se Adiacente all'Obiettivo Secondario, muovere verso di esso	M2SO
Infiltrarsi da Posizione di Attacco all'Obiettivo Secondario	InfAP2SO
Se adiacente alla segnalazione, muovere verso di essa	M2S

Opzioni per i Segnalini Pirotecnici in Missione Difensiva	
Comando	Abbreviazione sulla Scheda di Missione
Cessare il Fuoco	CF
Spostare il Fuoco	SF
Sparare con Fuoco Finale Protettivo (FPF)	FPF
Se adiacente alla segnalazione, muovere verso di essa	M2S

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

Opzioni per i Segnalini Pirotecnici Generali in Missioni con Elicotteri o Attacchi Aerei					
Comando Abbreviazione sulla Scheda di Missione					
Indicare la Zona di Sbarco LZ (solo opzione fumo colorato)	LZ				
Indicazione posizioni amiche (solo fumo colorato o WP)	Mark				

A. Razzi colorat

I razzi colorati sono visibili da dovunque sulla mappa indipendentemente dalla Visuale. Vi sono 4 tipi di razzi colorati per segnalazione: Paracadute Stella Rossa (RSP), Paracadute Stella Verde (GSP), Grappolo Stella Rossa (RSC) e Grappolo Stella Verde (GSC). Mentre i dispositivi di illuminazione portatili sono in realtà razzi, non sono usati per la segnalazione ma solo nel corso delle missioni notturne per mitigare gli effetti del buio – vedere 8.1.

B. Fumo Colorato (non aereo)

Il fumo colorato si usa solo per le segnalazioni e non ha effetti di copertura sulla Visuale o combattimento. Il fumo colorato appare solo nel livello in cui è stato posto (non sale in modo abbastanza significativo), e le unità devono essere in grado di tracciare una Visuale normale a quel livello per poterlo usare come segnale. Vi sono quatto tipi di fumo colorato disponibili per le segnalazioni: Rosso, Verde, Giallo e Porpora.

C. Fumo (non aereo)

Potete usare il Fumo WP (Fosforo Bianco) per dare occultamento. Le istruzioni della campagna elencano i dispositivi per fumo disponibili. Il Fumo e fumo WP danno occultamento in combattimento come indicato sulla pedina. le unità in una carta con fumo non possono sparare fuori dalla carta, ma possono sparare entro la carta. il fumo appare a livello di terra, e le unità devono essere in grado di tracciare una Visuale normale ad esso per poter essere usato come segnale.

Il Fumo blocca la Visuale a tutti i livelli in quanto sale in quantità sufficiente per farlo.

Il fumo WP ha un effetto sul combattimento oltre che di copertura. Potete usare il fumo WP come qualsiasi altro dispositivo Pirotecnico, o lo potete usare nel corso di un'Azione di *Tentativo di Fare un Attacco con Granate*. In questo caso, effettuate normalmente il tentativo, ma ponete il segnalino WP oltre a quello che risulta dall'attacco con granate. Il Fumo WP può anche essere creato entro una Missione di Fuoco per copertura o quale prerequisito ad un attacco aereo (vedere Missioni Fuoco Indiretto). Il Fumo WP può essere disponibile anche come munizioni per Carri Armati, Cannoni Senza Rinculo, o Lanciarazzi secondo le istruzioni della missione.

D. Gas Lacrimogeno (CS, non aereo)

Il Gas CS ha un effetto sul combattimento oltre che di copertura. Le unità US hanno una maschera antigas che annulla l'effetto sul combattimento. L'effetto di copertura è identico a quello del Fumo. Nel Segmento di Attività Nemica, tutte le unità nemiche in una carta con CS che sono unità in Buon Ordine sono immediatamente convertite in Gruppi di Fuoco. Tutte le unità controllano poi per determinare se arretrano, con una possibilità di 2 su 3. Le unità che arretrano ricevono indicazione Esposte e muovono di una carta con la priorità una carta che sia fuori dalla Visuale di tutte le unità US. La priorità successiva è la carta che ha maggiore valore di Copertura & Occultamento. Se più di una carta disponibile rispetta le priorità, determinatela a caso. Quelle che rimangono sono Inchiodate. Il gas CS può essere usato in dispositivi pirotecnici portatili, come Granata Fumo o WP. Può essere usato anche da Lancia Granate 40mm o Lancia CS. Questi ultimi due dispositivi consentono di usare il CS a Raggio Ravvicinato. La Granata da 40mm può essere usata da qualsiasi Squadra US con capacità G! Il Lancia CS è un'arma di Supporto che non può essere sparata da entro un edificio.

5. MOVIMENTO DELLA FANTERIA & TERRENO

5.1 Movimento

Potete muovere le vostre unità di fanteria sulla mappa nella Fase di Comando usando Comandi per acquistare Azioni di movimento (4.2.2). Muovete fisicamente ogni unità non appena ne pagate l'Azione. Le due forme basilari di movimento sono il movimento entro una carta ed il movimento ad un'altra carta.

5.1.1 Movimento Entro una Carta

Le Azioni di Movimento possibili sono 4.2.2e, f, g.

Le regole per muovere entro una carta sono:

- Indicate qualsiasi unità che muove, a meno che non si infiltri con successo, con un segnalino Esposto.
- Non potete tentare di Cercare Riparo con un'unità sotto un segnalino di Copertura.
- Un'unità può muovere entro una carta un numero illimitato di volte in un dato Impulso di Comando o fase anche se è già indicata come Esposta.
- Se esistono più segnalini di Trincea, Bunker o Fortino in una data carta, potete muovere le unità tra di essi senza indicarle come Esposte.
- Le unità Inchiodate e LAT possono essere limitate (4.2.5).

5.1.2 Movimento ad un'altra Carta

Il movimento avviene in una carta adiacente, anche diagonalmente. Le Azioni di Movimento possibili sono 4.2.2a, b, c, d. Le regole per muovere in un'altra carta sono:

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

5.1.3 Unità Esposte

Muovere in una zona di combattimento comporta un livello di rischio che viene rappresentato dai segnalini Esposto. Tutto il movimento che non sia una Infiltrazione che ha successo (o tra Bunker, Fortini, Trincee adiacenti o Edifici Collegati [12.7]) darà all'unità che muove un segnalino Esposto. Un'unità con indicazione Esposto non può muovere in un'altra carta, ma può muovere entro la carta, incluso Cercare Riparo. Un'unità rimane Esposta sino a che il segnalino non viene rimosso in una Fase di "Pulizia".

Vi è un'Area di Raduno di carte nozionali adiacente alla parte bassa della mappa in gran parte delle missioni. Non indicate le unità come Esposte quando muovono tra carte nozionali nell'Area di Raduno . Quindi, è possibile muovere le unità tra più carte nozionali nell'Area di Raduno durante una Fase di Comando fintanto che vi sono Comandi per farlo.

5.1.4 Infiltrazione

L'Infiltrazione è il movimento sotto il fuoco nemico. Qualsiasi unità in Buon Ordine (o LAT in alcuni casi) non indicata come Esposta, e che non ha una A & simbolo di freccia o un valore VOF H, può tentare l'Infiltrazione. O la carta di origine o quella di destinazione devono avere un segnalino VOF su di essa per acquistare questa Azione. Se lo ha, pescate due (+/-) carte Azione e cercate l'icona Infiltrazione.

Se è presente, allora il tentativo ha successo: muovete l'unità nella carta adiacente ma non indicatela come Esposta. Se vi è copertura su quella carta, potete porre l'unità sotto il segnalino di Copertura. Se non vi è alcuna icona di Infiltrazione, il tentativo fallisce e diviene una normale Azione di Movimento in carta Adiacente (costa ancora un Comando e viene posto un segnalino Esposto sull'unità). L'Infiltrazione entro una carta richiede che la carta abbia un segnalino VOF (4.2.2g). In Terreno Urbano (12.0), è impossibile infiltrarsi da

una carta adiacente usando la copertura inerente degli edifici (eccezione: Edifici Collegati, 12.7) per il requisito (per 12.2) che si deve usare un'Azione "Muovere a Copertura", a meno che non vi sia una Breccia (12.6).

5.1.5 Raggruppamento

Il Raggruppamento è avere più di un'unità in una carta. Non potete avere più di 16 Livelli di Forza e 4 veicoli per parte su una carta (1.2.11). I livelli imbarcati su veicolo non contano. Il numero di Livelli sotto segnalino di copertura può influenzare il combattimento (5.2.3). Le perdite non contano per i limiti di capacità di una carta, né i veicoli Incendiati o Distrutti.

5.1.6 Trasporto di Attrezzature ed Unità

L'effettuare un'Azione di Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, o Scendere con un'unità o veicolo consente a quell'unità di acquisire o scaricare attrezzature, feriti, prigionieri, munizioni e/o passeggeri. Potete usare questa Azione in tre situazioni diverse: un'unità può raccogliere o lasciare attrezzature, salire o scendere da un veicolo, o un veicolo può caricare o scaricare attrezzature.

A. Capacità di Trasporto

Un veicolo può trasportare un numero illimitato di attrezzature. La capacità di trasporto delle unità di fanteria, però, è limitata secondo la tabella sottostante. Oltre alle attrezzature, un'unità o veicolo può portare un tipo di quanto segue: feriti, prigionieri, un tipo di munizioni o, per i veicoli solamente, Livelli di Forza di unità di Fanteria. Ogni Livello di unità di Fanteria ha capacità di trasporto di 1 (un Livello di Forza di Fanteria è equivalente ad un punto trasporto). La capacità di trasporto di ciascun veicolo è indicata nella Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro. Quando un'unità diviene una perdita perde la sua capacità di trasporto e scarica quelli che ha sulla sua carta corrente.

Quando un'unità che sta trasportando perdite o attrezzature diviene Inchiodata o Paralizzata (in nessun caso può sovlgere una Azione di Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire o Scendere), non scarica quello che sta trasportando, ma non sarà in grado di trasportare le perdite o attrezzature oltre sino a quando non recupera ad uno stato che le consente di farlo (quando trasporta perdite – solamente – i Gruppi Inutili sono un'eccezione a questo, 3.5).

Ogni punto di capacità di trasporto può trasportare una delle cose seguenti:

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

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

B. Caricare e Scaricare Carichi

Un'unità, Esposta o meno, può raccogliere e lasciare oggetti sino alla sua Capacità di Trasporto. Dovete dare ad un'unità un Comando Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire o Scendere per raccogliere qualcosa, ma potete far scaricare qualcosa senza un Comando separato. Indicate un'unità che raccoglie qualcosa come Esposta; non la dovete indicare Esposta se lascia qualcosa senza esporsi altrimenti. Se desiderate che un'altra unità raccolga ed usi quanto è stato lasciato, come munizioni, dovete ordinare all'altra unità di raccoglierle.

C. Salire e Scendere di Veicoli

Un veicolo, Esposto o meno, può far salire o scendere un'unità sino alla sua Capacità di Trasporto secondo 7.4. Dovete dare al veicolo un Comando Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire o Scendere per caricare un passeggero (cosa che accade nella Fase di Comando), ma potete far scendere un passeggero da un veicolo (cosa che accade nella fase dei Veicoli – Aerei) senza un Comando separato. Indicate sia il veicolo che l'unità coinvolta nella salita o discesa dal mezzo come Esposti.

D. Caricare e Scaricare i Veicoli

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

5.1.7 Evacuazione delle perdite

Potete ottenere Punti Esperienza evacuando con successo i feriti dalla mappa. Se un ferito viene trasportato e scaricato nel punto appropriato, quel ferito è considerato essere stato evacuato da una ambulanza o elicottero nozionali. Rimuovete la perdita nella Fase di Pulizia. Ponete le perdite evacuate nella casella appropriata della Scheda di Comando per calcolare con facilità i Punti Esperienza ricevuti ed il numero di feriti che tornano in servizio nella missione successiva.

Per le missioni della seconda guerra mondiale, Corea, e Vietnam nel Volume II (Città di Hue), dovete designare un Controllo Tattico Punto di Raccolta Feriti, prima dell'inizio della missione o dopo che questa è iniziata (se dopo l'inizio della missione, dovete usare un comando Designare Nuovo Controllo Tattico).

Per le missioni del Vietnam Volume I, potete evacuare le perdite in uno tra due modi: o per elicottero da qualsiasi LZ nella Zona di Raccolta secondo 7.4.5, o scaricando i feriti al Controllo tattico MEDEVAC LZ su una carta che contiene un'unità HQ o Staff (per dirigere le operazioni). Potete designare una LZ come LZ MEDEVAC prima o dopo l'inizio di una missione, o convertirla nel corso di una missione, ma ve ne può essere una soltanto in gioco alla volta. Potete usare una LZ sia come LZ normale che come LZ MEDEVAC nello stesso turno.

5.2 Terreno

Ogni campagna avrà un mazzo di carte Terreno che saranno usate per costruire la mappa. I Dettagli della Missione vi diranno quante righe e colonne di carte Terreno dovrete posare per costruire la mappa. Le colonne indicano il numero di carte da posare verticalmente da sinistra a destra; le righe indicano il numero di righe da posare orizzontalmente partendo dalla vostra posizione.

Le Istruzioni della Missioni inoltre indicano se posare le Carte Terreno a faccia in su o in giù. Questo riproduce l'accuratezza delle mappe storicamente usate. Quando sono poste a faccia in giù, rivelate le carte entro la Visuale delle unità realmente sulla mappa, non nell'Area di Raduno. Nel corso del gioco, rivelate una carta nascosta solo quando un'unità amica non aerea ha Visuale ad essa. Se la carta nascosta è una Collina, pescate altre carte sino a non avere una Collina.

5.2.1. Visuale (LOS) e Raggio

La Visuale (LOS) viene tracciata lungo le otto linee rette (solamente) da una carta alle otto adiacenti ed oltre. Pertanto, non potete tracciare la Visuale oltre due carte a sinistra/destra ed una diagonalmente. Potete tracciare automaticamente la Visuale in tutte le carte adiacenti. La Visuale viene bloccata attraverso un'altra carta se uno dei bordi dove si traccia è scuro. La Visuale può sempre attraversare il confine scuro della carta da dove origina, e può sempre attraversare il bordo scuro sulla carta bersaglio. Pertanto, la Visuale deve passare attraverso bordi chiari su entrambi i lati della carta per passare alla carta successiva. Con normale visibilità, la Visuale massima è Raggio Molto Lungo (3 carte), non contando quella di partenza. Con Visibilità Limitata il raggio massimo della Visuale è ridotto a Raggio Corto (adiacente). Essere su elevazione maggiore non incrementa il raggio dell'osservatore. La Visuale è reciproca; ogni carta che la vostra carta può vedere può anche vedere la vostra carta.

Eccezione: Le carte con segnalino Fumo, In Arrivo! o Supporto Aereo. Le unità da fuori una carta con segnalino Fumo, In Arrivo! o Supporto Aereo possono vedere nella carta, ma le unità in tali carte non possono vedere fuori, 4.6.3C.

Sulle carte di Terreno standard, gli edifici ed i segnalini di Copertura Urbana – inclusi i segnalini Piani Alti – non bloccano la LOS ad alcun livello. Nelle carte di Terreno Urbano, la Visuale è molto più ristretta ed è dettagliata in 12.0.

5.2.2 Elevazione

L'elevazione è una misurazione relativa nel gioco. L'elevazione base è livello 1 per tutte le missioni. Le Colline ed i Piani Alti aggiungono +1 all'elevazione base. Una collina singola è di livello 2. Un Piano Alto (5.2.2B) è a livello 2. Un piano alto su collina è a livello 3. Le elevazioni superiori consentono alle unità di tracciare la visuale oltre il terreno bloccante a livelli inferiori. Le elevazioni superiori possono vedere oltre qualsiasi elevazione inferiore nonostante passi da bordi scuri, cioè le unità a livello 2 vedono oltre le carte di Terreno di livello 1. Alcuni livelli di terreno bloccano la LOS a qualsiasi terreno inferiore, cioè un terreno di livello 2 non può vedere oltre una carta di Terreno di livello 2 ad una carta di Terreno di livello 1 oltre di essa.

A. Colline

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

B. Piani Alti

Le carte di Terreno che hanno la parola "Piani Alti" [Multi-Story] designano aree urbane che contengono edifici che sono di altezza superiore ad un piano. Un'unità che scopre un edificio (copertura) su una carta Piani Alti può muovere nei livelli superiori degli edifici, aumentando l'elevazione di un livello. Ponete un segnalino di Copertura – Piani Alti sulle unità che muovono nei piani alti di un edificio a più piani. Quando trovate copertura in una carta Piani Alti ottenete sia il segnalino Copertura Piani Alti che un normale segnalino di Copertura (5.2.3C), che rappresenta il piano terra. Considerate questi segnalini di Copertura separati per il comando, combattimento e movimento. Le unità possono muovere tra due segnalini di Copertura o direttamente a e da nessuna copertura ed il segnalino di Copertura – Piani Alti.

Un segnalino di Campanile [Church Tower] è uno speciale tipo di segnalino di Copertura Piani Alti, lo potete usare solo su una carta Terreno Chiesa. Notate che vi sono regole specifiche per i mazzi di carte di terreno urbano (12.0).

C. Terreno con Elevazione

Alcuni mazzi Terreno hanno l'elevazione stampata direttamente sulla carta. In questo caso il terreno rappresentato è così collinoso o montagnoso da rendere poco pratico l'uso delle carte Collina.

5.2.3 Copertura

La copertura è un tipo di terreno inferiore al dettaglio che viene riportato nelle mappe tattiche standard, e viene spesso detta "microterreno". La copertura dà protezione dal fuoco ed incrementa il valore base di Copertura & Occultamento della carta di Terreno. Ogni carta di Terreno indica il numero massimo di segnalini di Copertura che può contenere. Un tale segnalino rappresenta una località distinta entro l'area della carta. Una volta scoperto, questo tipo di segnalino rimane sul posto per il resto della Missione. A meno che non sia specificato sul segnalino, non vi è limite al numero di Livelli di Forza che potete porre sotto un dato segnalino di Copertura, ma solo le unità di una parte possono rimanere sotto un segnalino alla volta.

Nota: Ignorate le perdite sotto un segnalino di Copertura quando si determina se lo stesso sia occupato

Comunque, mettere troppe truppe sotto lo stesso segnalino di Copertura aumenta la loro vulnerabilità al fuoco indiretto e granate. Per ogni Livello superiore a 3 che si trova sotto un segnalino di Copertura, ogni unità attaccata da una Granata o da VOF In Arrivo! subisce un modificatore –1.

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

Le carte di Terreno Úrbano hanno la copertura stampata sulla carta invece del segnalino (12.1) in quanto sarebbe scómodo porre su ogni unità una qualche tipo di segnalino di Copertura. Le aree dei segnalini di Copertura in una Carta Urbana possono essere occupati da unità di entrambe le parti, a differenza di un normale segnalino di Copertura.

Se una carta Terreno ha un segnalino VOF su di essa, quella carta conferisce ai suoi occupanti il suo valore base di Copertura & Occultamento entro il Modificatore Netto di Combattimento (NCM). Alcune carte hanno due valori di Copertura & Occultamento, separati da una barra con il valore maggiore a sinistra. Usate il valore maggiore quando la PDF attraversa il bordo scuro, ed il valore inferiore quando attraversa il bordo chiaro (notate che i bordi sono tali da coprire gli angoli in modo appropriato per la PDF in diagonale). Usate il valore inferiore per i segnalini di Granata, In Arrivo!, VOF sulla stessa carta, e VOF Attacco Aereo (1.2.1A). Se una carta ha una icona di Raffica (1.2.1H), sommate il valore di quell'icona a qualsiasi VOF In Arrivo! oltre alla Copertura & Occultamento della carta. Vi sono quattro tipi di segnalini di Copertura:

A. Copertura Base

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

B. Fortificazione Campale

Le Istruzioni della Missione elencano le fortificazioni campali disponibili. Includono segnalini di Buche, Trincee, Bunker e Fortini. Non contano per il Potenziale di Copertura della carta di Terreno. I segnalini di Bunker e Fortino possono tenere un numero limitato di Livelli, indicato fra parentesi su tali segnalini. Inoltre, hanno un arco di fuoco limitato che viene illustrato dalla freccia sulla pedina. Questa freccia deve puntare nella stessa direzione dell'orientamento del suo segnalino. Orientate il Bunker o Fortino per le forze americane come desiderate quando lo piazzate ad inizio missione. Per quelli nemici, puntate la freccia verso l'unità che ha effettuato il contatto. Non potete cambiare tale orientamento e le unità dentro questa fortificazione possono sparare solamente nella direzione indicata. Le unità in Bunker e Fortino non possono sparare a Raggio Bruciapelo (la stessa carta), ma possono essere attaccate da unità nemiche nella stessa carta. Le verifiche di attività possono richiedere che le unità nemiche escano dal Bunker o Fortino per ingaggiare in combattimento a Bruciapelo, ma nel farlo perdono il beneficio del segnalino di Bunker o Fortino.

C. Copertura Urbana

Usate questi segnalini sulle carte con simbolo di copertura di terreno urbano, come Fattoria, Villaggio, Piani Alti e Chiesa. Questi segnalini contano per il Potenziale di Copertura della carta di Terreno (eccezione: un segnalino Piani Alti o Campanile di Chiesa non conta per il potenziale di Copertura di una carta). Il risultato della Tabella di Probabilità di Copertura Urbana elenca per ogni campagna quali segnalini di Copertura usare. Ogni campagna indica la possibilità di copertura normale (rappresenta macerie), edifici deboli ed edifici solidi quando si trova copertura in una carta di Terreno urbano. Se il risultato è edificio debole o solido e la carta contiene un indicatore di piani alti o chiesa, ricevete un segnalino di Piani Alti o Campanile (rispettivamente) oltre al segnalino dell'edificio indicato (5.2.2B).

D. Caverne

Le entrate delle Caverne sono di quattro tipi: piccola, media, grande e blindata. Ognuna ha una limitazione di capacità in Livelli di Forza indicata dal numero tra parentesi sulla pedina.

Inoltre, hanno un arco di tiro limitato come indicato dalla freccia sulla pedina. Puntate la freccia sulla pedina verso la carta che ha causato il contatto. Non potete cambiare tale orientamento e le unità dentro questa fortificazione possono sparare solamente nella direzione indicata. Le unità in Caverna non possono sparare a Raggio Bruciapelo (la stessa carta), ma possono essere attaccate da unità nemiche nella stessa carta. Le verifiche di attività possono richiedere che le unità nemiche escono dalla caverna per ingaggiare in combattimento a Bruciapelo, ma nel farlo perdono il beneficio del segnalino di Caverna.

6. COMBATTIMENTO DI FANTERIA

I due componenti base del Combattimento di Fanteria sono il Volume di Fuoco (VOF) e la Direzione Primaria di Fuoco (PDF). Queste indicano quanto ed in quale direzione l'unità spara.

Il Combattimento di Fanteria base è un procedimento composto da due parti. Primo, durante il corso di un turno di gioco amico e nemico, le unità si ingaggiano reciprocamente ponendo segnalini Volume di Fuoco (VOF) e Direzione Primaria di Fuoco (PDF). Questo può avvenire:

- Automaticamente per regola.
- Da unità amica che riceve ordine di farlo.
- Mediante un Controllo dell'Attività nemico.

Secondo, durante la Fase degli Effetti del Combattimento tutte le unità ingaggiate risolvono i loro rispettivi combattimenti.

Il Principio Base del Combattimento

Il combattimento di fanteria da parte di unità con capacità VOF Base è automatico. Non richiede Comandi o Azioni. Con ciascuna attività sulla mappa, si verifica se tutte le unità amiche possono aprire il fuoco. Se non sono già ingaggiate, le vostre unità con Visuale ed entro il raggio ad un'unità nemica avvistata aprirà immediatamente il fuoco. Qualsiasi attività nel corso di un turno può risultare nell'ingaggio tra unità. Questo vale allo stesso modo per le unità nemiche. Qualsiasi unità nemica non Ingaggiata aprirà il fuoco contro le vostre unità non appena queste non saranno avvistate ed entro il raggio da VOF Base nemica.

6.1 Ingaggiare / Aprire il Fuoco

Nei termini di gioco, le vostre unità "aprono il fuoco" ponendo un segnalino VOF Base su una carta bersaglio e ponendo un segnalino PDF che punta dall'unità sparante al bersaglio (se la carta bersaglio non è anche la carta dell'unità sparante), e/o emanando un ordine per un VOF speciale, passando un tentativo, e ponendo un segnalino VOF Speciale.

6.1.1 Aprire il Fuoco

Un'unità non Ingaggiata apre il fuoco (diviene Ingaggiata) con il suo VOF Base quando ha avvistato un'unità nemica entro il raggio e Visuale. Questo è automatico ed obbligatorio, e può accadere per:

- Il movimento dell'unità amica.
- L'avvistamento che rivela un'unità nemica precedentemente non avvistata.
- Il movimento dell'unità nemica (verifiche di attività nemica), oppure:
- Il piazzamento di un'unità avvistata sulla mappa nel risolvere un contatto potenziale.

Se più carte occupate da nemici avvistati entrano in visuale nello stesso momento, un'unità ingaggia con le seguenti priorità:

- 1. carta più vicina
- carta con VOF superiore
- 3. a caso

Un'unità *NON* ingaggia automaticamente un'unità nemica su una carta in Visuale che contiene sia unità amiche che nemiche. Comunque, una volta che le unità sono Ingaggiate, non cessano né spostano il fuoco senza Comandi, anche se la carta viene occupata assieme al nemico o da sole unità amiche. Se un'unità entra in una carta dove è già in corso una sparatoria (cioè è occupata da unità nemiche ed amiche *oppure* ha un segnalino PDF che punta fuori da essa), l'unità che vi entra si unisce al fuoco esistente. Potreste dover variare il segnalino VOF, comunque, a seconda del valore VOF dell'unità che è entrata nella carta.

6.1.2 Continuare a Sparare

Un'unità Ingaggiata continuerà a sparare contro la stessa carta sino a che:

- non le viene ordinato di cessare il fuoco,
- non le viene ordinato di spostare il fuoco,
- non le viene ordinato di muovere in un'altra carta,
- viene posto un segnalino In Arrivo! sulla carta dell'unità sparante,
- viene posto Fumo nella carta dell'unità sparante o lungo la PDF, oppure
- un'unità nemica entra nella sua carta.

Un'unità Ingaggiata non cesserà di sparare semplicemente perché non vi sono altre unità nemiche sulla carta bersaglio, o perché appare Fumo sulla carta bersaglio (o lungo la PDF), o perché il cambio di stato dell'unità ha ridotto il suo raggio in modo che la carta bersaglio sia ora oltre il raggio. Comunque, il Fumo lungo la PDF bloccherà il fuoco attraverso la carta con Fumo (spostate il VOF dalla carta bersaglio alla carta col Fumo che blocca).

6.2 Segnalini Volume di Fuoco (VOF) e Direzione Primaria di Fuoco (PDF)

I segnalini di VOF indicano l'ammontare del fuoco che entra in una carta. Il VOF migliore che entra in una carta è quello che viene usato, con i numeri più bassi che sono migliori di quelli più alti. Il segnalino VOF che genera un'unità sparante si basa sul Valore VOF dell'unità. I segnalini di VOF Base valgono a tutte le unità nella carta, quelli di VOF Speciale (6.2.2) si applicano in più modi. Ponete i segnalini di VOF Base sulle carte bersaglio con questa procedura:

- a) Se tutte le unità stanno sparando nella carta da una carta diversa, allora ponete un segnalino VOF Base nella parte in alto a sinistra della carta, indipendentemente da quante unità o carte siano coinvolte. Il segnalino di VOF riflette il miglior Valore VOF (quello inferiore) di tutte le unità sparanti. Il VOF si applica a tutti gli occupanti della carta indipendentemente da quale parte siano.
- b) Se unità di entrambe le parti occupano una carta e non arriva alcun altro fuoco nella carta, ponete due segnalini di VOF: quello migliore amico di VOF Base in alto a sinistra, quello migliore nemico di VOF Base in basso a sinistra.

I segnalini di Direzione Primaria di Fuoco (PDF) sono usati per ricordare da dove origina il VOF. Quando un'unità sparante pone un segnalino VOF Base su qualsiasi carta bersaglio che non sia la propria carta, si deve porre anche uin segnalino PDF (6.2.3).

6.2.1 VOF Base

I VOF Base sono i VOF stampati sulla pedina. Solitamente non richiedono Comandi o tentativi per usarli.









Tutti Inchiodati: +2 Valore NCM di Armi Leggere (S): +0 Valore NCM di Armi Automatiche (A): -1 Valore NCM di Armi Pesanti (H): -3 Fucili da Assalto (A/S): -1/+0*

* Le unità con un valore VOF A/S sono equipaggiate con fucili da assalto e generano un segnalino VOF di Armi Automatiche a Bruciapelo (stessa carta) ed un segnalino VOF di Armi Leggere a qualsiasi altra distanza.



Sovrascritta G!

Un'unità con una soprascritta G! è equipaggiata con granate o lanciarazzi oltre alle sue armi di dotazione. Oltre a sparare con il suo Valore VOF normale, potete Tentare di fare un Attacco con Granate a Raggio Ravvicinato: vedere VOF Speciale (6.2.2).



Modificatore NCM Tutti Inchiodati: +2

Usate questo segnalino quando tutte le unità che sparano in quella carta sono Inchiodate. Ha priorità sul VOF S Base, A o H.

Nota Anticarro: Qualsiasi VOF entro un cerchio bianco è un modificatore per il Combattimento AT (7.6) solamente. Inoltre, alcuni tipi di unità compaiono nella Tabella dei Veicoli ed Armi Anticarro con indicazione di modificatore per il Fuoco diversi a raggi diversi. Usate i modificatori della Tabella solo nel corso del Combattimento AT.

6.2.2 VOF Speciale

Gran parte dei VOF non sono automatici (quelli automatici sono annotati come tali). Richiedono sempre Comandi e procedure speciali da seguire prima di poter porre un VOF. Notate che non creano segnalini PDF ma possono necessitare di "seguire" un segnalino PDF da usare. Alcuni di questi creano un segnalino VOF mentre altri servono per modificare segnalini VOF esistenti.



Modificatore NCM di Granate (G!): -4 o -3

Ponete un segnalino VOF Attacco di Granate quale risultato di un Tentativo di Attacco con Granate che ha avuto successo. Un attacco di granate si applica ad una singola unità o gruppo di unità sotto un singolo segnalino di Copertura. Un bersaglio può essere attaccato da più VOF di Granata e sono cumulativi. Non applicate a questo VOF i modificatori per Pioggia/Neve, Nebbia, Fumo, o Visibilità Corrente. Usate il modificatore –4 per le granate americane e tedesche e quello –3 per le granate cinesi, giapponesi, nordcoreane, vietcong ed NVA.

Nota: Se un'unità attaccata da uno o più Attacchi con Granata che hanno successo muove fuori dalla carta, rimuovete tutti i VOF Granata! e rimpiazzateli con un singolo VOF Granata Mancata.



Modificatore NCM di Granata Mancata: -1

Ponete un segnalino di VOF Granata Mancata quando fallisce un tentativo di Attacco con Granate. Il VOF Granata Manca si applica all'intera carta, incluso il Terreno Urbano (12.11), ed è cumulativo con il VOF per la carta. Ponete un solo segnalino *Granata Mancata* indipendentemente dal numero di tentativi falliti (i VOF Granata Mancata non sono cumulativi l'uno con l'altro). Applicate tutti i modificatori di Visibilità normalmente.



Modificatore NCM di Fuoco Concentrato: -1

Ponete un segnalino di VOF Fuoco Concentrato su un'unità o gruppo di unità sotto un singolo segnalino di Copertura, quale risultato di una Azione *Tentativo di Fuoco Concentrato* che ha avuto successo. E' cumulativo con il VOF per la carta. Un'unità può essere bersaglio di più fuochi concentrati, tutti i quali sono cumulativi.



Modificatore NCM Cecchino (S!): -3 per il bersaglio & +0 per la carta (Automatico)

I Cecchini colpiscono un'unità nella carta bersaglio con VOF –3. Ponete il resto della carta sotto un VOF di Armi Leggere. Questo VOF speciale attacca casualmente un'unità sulla carta bersaglio (usate il R# secondo 1.2.2E). Se alcune unità sono indicate come Esposte, scegliete il bersaglio da quelle unità solamente. Per la pesca relativa ai Comandi, influenza tutti gli HQ in quella carta come se fossero sotto VOF di Armi Pesanti (vd. i modificatori per la pesca dei comandi). I segnalini VOF di Cecchino possono esistere simultaneamente con altri segnalini di VOF sulla stessa carta. Gli altri segnalini VOF sulla carta influenzano comunque le unità non attaccate dal Cecchino. Riscegliete

il bersaglio del Cecchino in ogni Fase di Combattimento mentre questi è in gioco.



Modificatore NCM di Fuoco Incrociato: -1

Ponete questo segnalino di VOF su una carta quando vi sono due o più PDF dirette contro una data carta. E' cumulativo con gli altri segnalini VOF. Non ponete più di un tale segnalino in una data carta. Le unità Inchiodate possono essere usate per generare il Fuoco Incrociato.





Modificatore di Fuoco In Arrivo! / Attacco Aereo: da -3 a -8

Ponete un segnalino di Fuoco in Arrivo o Missione Aerea su una carta dopo una Richiesta di Fuoco che abbia avuto successo. Il Fuoco in Arrivo! e Attacchi Aerei si applicano all'intera carta. Nella Fase di Combattimento giratelo dalla parte In Arrivo / Attacco Aereo. Un tale segnalino blocca la Visuale attraverso e fuori dalla carta. Rimuovetelo all'inizio della Fase di Combattimento seguente. Il suo modificatore NCM varia a seconda di chi spara.

Il modificatore NCM da usare quando il bersaglio è un'unità di fanteria US è indicato sull'unità Osservatore (cioè mortai o artiglieria). Il modificatore –1 sui segnalini In Arrivo! [Incoming!] (entro un cerchio bianco) è quello da usare quando il bersaglio è un Veicolo. Il modificatore da usare quando il bersaglio non è veicolo è indicato sull'unità Osservatore. Inoltre, se la Carta Terreno attaccata contiene un'icona di scoppio, usate il numero entro tale icona come modificatore al fuoco in arrivo, ma non agli Attacchi Aerei. Non applicate i modificatori di Pioggia/Neve, Nebbia, Fumo o Visibilità Corrente a questo VOF. (Nota: ricordate anche di usare il valore di Copertura inferiore sulla Carta Bersaglio).





Mine valore NCM -4

Le Mine sono poste quale possibile risultato della risoluzione di un segnalino di Contatto Potenziale (9.5).

Carica di Demolizione (D!)

Le Cariche di Demolizione si usano per attaccare uno specifico segnalino di Copertura o area edificata di una Carta Terreno urbano (6.5.2).

Modificatore NCM Mancato Carica di Demolizione: -2

Ponete un segnalino VOF Demo Mancato quando fallisce un Tentativo di Fare un Attacco con Carica di Demolizione. Si applica all'intera carta ed è cumulativo con il VOF per la carta. Ponete un solo VOF Demo Mancato indipendentemente dal numero di tentativi falliti. Applicate tutti i modificatori alla Visibilità normalmente ad un Demo Mancato (6.5.2).

Lanciafiamme (F!)

I Lanciafiamme possono essere portatili o montati su Veicoli. I lanciafiamme portatili possono attaccare solo a Raggio Bruciapelo. I lanciafiamme montati su veicoli possono attaccare a Raggio Ravvicinato e Bruciapelo. Gli attacchi di Lanciafiamme possono essere portati solamente contro uno specifico segnalino di Copertura o area edificata di una Carta Terreno urbano (non alcuna delle aree con strada) (63.5.3).

6.2.3 Direzione Primaria di Fuoco (PDF)

Ponete un segnalino PDF quando unità su una carta esercitano un VOF in un'altra carta. Ponetelo sul bordo della carta sparante con la freccia Pattuglia verso la carta bersaglio. Tutte le unità su una carta sparano lungo la PDF. Quando vi è PDF reciproca, girate il segnalino PDF sul retro ad indicare due frecce, in modo da ridurre il numero di pedine sulla mappa. Una PDF non limita la capacità di tentare l'Avvistamento. Le restrizioni alla PDF si applicano anche agli FO quando fanno una Richiesta di Fuoco. In altre parole, possono richiedere il fuoco in qualsiasi direzione, incluso altrove quando vi sono unità Nemiche sulla loro carta. Le unità che muovono in una carta che ha già un segnalino PDF aprono il fuoco lungo tale PDF.

Dopo aver posto una PDF, <u>tutte</u> le unità sulla carta sparante continuano a sparare lungo la PDF sino a quando il segnalino VOF non viene rimosso. Le Azioni Tentativo di Concentrare il Fuoco e Attacco con Granate *a distanza* possono essere effettuati solo lungo la PDF

Ricordate, dovete porre un segnalino VOF e PDF quando le unità con Valore VOF stampato hanno avvistato unità nemiche entro raggio e Visuale (6.1.1).

Le unità che hanno Cessato il Fuoco ed hanno ancora unità nemiche entro raggio e Visuale, aprono il fuoco automaticamente contro l'unità nemica avvistata più vicina (obbligando al piazzamento di un nuovo segnalino VOF e PDF). Nota: Questo significa che cessare il fuoco ha efficacia solo se non vi sono più unità nemiche entro raggio o Visuale. Se vi sono più nemici, seguite le priorità in 6.1.1. Un VOF può cambiare ma la PDF rimane la stessa.

Esempio: Il vostro PLT 2/2 (VOF A a Raggio L) è ingaggiato sul suo fronte destro da un'unità nemica distante due carte. Il 2/2 diviene un Gruppo di Fuoco quale risultato del fuoco nemico. Il VOF del 2/2 diviene S ed il suo raggio scende a C. La PDF rimane uguale (fronte destro) ma il suo VOF si sposta nella carta adiacente.

Se una singola unità nemica con segnalino VOF amico sulla sua carta muove in un'altra carta entro la Visuale e lungo la stessa PDF, qualsiasi fuoco amico contro quell'unità la segue sulla nuova carta.

Se una singola unità nemica nella stessa carta con un'unità amica e suo segnalino VOF muove in un'altra carta entro la Visuale, qualsiasi fuoco amico contro quell'unità segue l'unità nella nuova carta e viene posto un segnalino PDF.

Un'unità sparante perde la sua PDF se un'unità nemica entra nella sua carta. Passa automaticamente a sparare contro l'unità che entra.

Un'unità USA non apre il fuoco attraverso una carta che contiene un'altra unità USA. Comunque, un'unità USA con PDF esistente continua a sparare contro una carta anche se un'altra unità amica entra in quella carta.

Esempio #1: Un cecchino si allontana ... notate che i PDF e VOF US nella carta che il cecchino ha abbandonato non sono rimossi. Rimangono sino a che le unità US muovono o ricevono un ordine di cessare il fuoco o spostare il fuoco. Notate inoltre che il segnalino Inchiodato sulla squadra US 2/1 rimane. Verrà rimosso al termine del Segmento VOF sempre che non vi sia VOF nemico sulla carta di Villaggio nello stesso momento.

Poiché il cecchino ha mosso in una nuova carta ed attualmente non ha PDF/VOF, dobbiamo ora immediatamente verificare se vi siano unità nella sua Visuale e raggio contro le quali può aprire il fuoco. In questo caso, vi è una sola di queste unità – la squadra 1/2 nel Canalone. Poniamo quindi la PDF del cecchino rivolta verso il canalone, e il VOF del cecchino sull'unità 1/2, ed una VOF Armi Leggere sulla carta di canalone.

Esempio #2: Le unità del 1° Plotone hanno mosso in avanti ... dal momento che tutte le unità del 1° Plotone che hanno mosso hanno il Cecchino tedesco avvistato nel loro raggio e Visuale, aprono immediatamente il fuoco contro la carta del Cecchino. Poniamo PDF da entrambe le carta, ed un VOF Automatico sulla carta Cecchino (è il VOF migliore tra tutte le unità sparanti) ed un segnalino Fuoco Incrociato sulla carta del cecchino in quanto ora è attaccato da PDF che provengono da angolazioni diverse.

Esempio #3: Il comando alla squadra 2/2 è di muovere nella Fattoria davanti a sé. La 2/2 non sta ora sparando, quindi verifichiamo se vi siano bersagli entro il suo raggio e Visuale dopo che ha mosso. L'unico suo possibile bersaglio nella sua Visuale è l'osservatore di mortai nemico, ed è ancora non Avvistato, quindi non poniamo PDF/VOF per la 2/2.

Esempio #4: Dal momento che la 2/2 è entro il raggio e Visuale dall'osservatore di Mortai ora avvistato e non sta sparando, apre il fuoco contro l'osservatore. Poniamo una PDF dalla carta della 2/2 rivolta verso la carta dell'osservatore, e poniamo un VOF Armi Leggere sulla carta di Collina/Fattoria.

Esempio #5: Un'unità nemica da sola (cecchino) si allontana ma è ancora entro la Visuale..estendiamo il VOF delle unità US nella Siepe/Bocage R2C2 nella carta del cecchino. Questo è l'unico caso nel quale un'unità US può "seguire" un'unità nemica in movimento – quando il movimento si estende entro il raggio e lungo la PDF dell'unità. Poniamo quindi un VOF Armi Automatiche nella nuova carta del Cecchino.

6.3 Risoluzione & Effetti del Combattimento

Calcolate il Modificatore Netto di Combattimento (NCM) per ogni unità nel corso della Fase di Combattimento per determinare se viene influenzato dal fuoco. La formula è:

NCM = migliore modificatore VOF (il più basso) da S, A, H, F!, D!, Granata, Cecchino o In Arrivo!

- + modificatore netto alla visibilità per visibilità, illuminazione ed apparecchi per Visione
- + tutti i modificatori applicabili basati sullo stato e copertura dell'unità difendente
- + tutti gli altri modificatori applicabili come Fuoco Concentrato, Fuoco Incrociato, Demolizione Mancata, e Tutti Inchiodati

In gran parte dei casi non tutti i fattori sono presenti ed è abbastanza facile raggruppare le unità su una carta per stato (Inchiodate, sotto copertura, ecc.). Il NCM sarà lo stesso per le unità aventi lo stesso stato. Ricordate, alcuni modificatori valgono solamente per alcuni tipi di fuoco o in specifiche condizioni.

Il NCM minimo è -4 ed il massimo +6. Un NCM inferiore a -4 è considerato -4, uno superiore a +6 è considerato +6.

Quando risolvete il combattimento, pescate una Carta di Azione per ogni unità su una carta con segnalino VOF. Nella parte sinistra della carta vi è un NCM che va da –4 a +6 ed il risultato di COLPITO, INCHIODATO o MANCATO (6.3.2). Considerate il NCM che si applica all'unità per determinare il risultato. Se un'unità viene COLPITA, pescate immediatamente un'altra Carta di Azione e nella parte centrale bassa controllate la parte relativa agli Effetti dei Colpi sotto il Livello di Esperienza dell'unità (6.3.3). Applicate immediatamente i risultati. Tutta la risoluzione del combattimento è considerata simultanea, quindi non variate i segnalini di VOF e PDF (se necessario) sino al completamento della risoluzione del fuoco.

Esempio: Un mortaio ed un cecchino stanno sparando, il modificatore più basso per questo fuoco è -3 NCM, generato dal fuoco In Arrivo del mortaio o dal Cecchino (sebbene il NCM del Cecchino si applichi ad una sola unità). Non importa quale usiamo; il NCM base del combattimento è comunque -3. Questo viene modificato come segue:

- +1 Modificatore del Terreno sulla carta [notate che non usate il numero più piccolo alla destra per il Fuoco in Arrivo sulle carte che hanno Valori di Difesa del Terreno Intrinseci multipli].
- +1 la Squadra è sotto segnalino di copertura.
- -2 la Squadra ha un segnalino Esposto

Quindi il NCM finale è -3.

6.3.1 Effetti del Combattimento

Risolvete tutto il combattimento di Fanteria nella Fase degli Effetti del Combattimento. Tutto questo combattimento è considerato simultaneo (quindi potete scegliere l'ordine di risoluzione). Dovete risolvere gli effetti del combattimento contro ciascuna unità su una carta che contiene un segnalino VOF, e farlo per ciascuna unità individualmente.

Per ciascuna unità, calcolate il Modificatore Netto di Combattimento (NCM) secondo la formula in 6.3. Una volta determinato il NCM, pescate una Carta di Azione e cercate il NCM nella sezione Risultati del Fuoco lungo il bordo sinistro della carta. Accanto al modificatore, troverete il suo effetto.

Vi sono tre possibili risultati: MANCATO, INCHIODATO o COLPITO. Se pescate una carta con risultato COLPITO, risolvete immediatamente l'effetto di quel COLPO. Pescate un'altra carta e fate riferimento alla sezione Effetto del Colpo in basso al centro della carta per determinare l'effetto sul bersaglio.

6.3.2 Usare la Sezione Risultati del Fuoco di una Carta Azione

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

A. MANCATO

Nessun effetto ma, se l'unità è Inchiodata, rimuovete il segnalino Inchiodata.

B. INCHIODATO

Ponete un segnalino Inchiodato sull'unità. Per comodità potete raggruppare più unità sotto un singolo segnalino Inchiodato. Un tale segnalino viene rimosso quando:

- Un'unità passa con successo un ordine Tentativo di Rimuovere un segnalino Inchiodato.
- Riceve un segnalino MANCATO a seguito di un attacco.
- Non vi è VOF nemico sulla carta all'inizio del Segmento degli Effetti del Combattimento.
- L'unità viene eliminata.

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

C. COLPITO

Ponete un segnalino Inchiodato sull'unità. Inoltre, pescate un'altra carta per determinare l'effetto del colpo.

6.3.3 Usare la Sezione Effetti del Colpo di una Carta Azione

La sezione Effetti del Colpo della Carta di Azione viene raggruppata a seconda del Livello di Esperienza dell'unità. Sotto ciascun livello di esperienza vi è una o due lettere. Verificate quella corrispondente al Livello di Esperienza dell'unità che subisce il colpo. Ogni lettera indica il LAT cui si converte un Livello di forza dell'unità. Se un'unità ha un solo Livello, ed il risultato è di due lettere, usate solo la prima. Se tutti i livelli, tranne uno, di un'unità di più livelli di forza sono convertiti a LAT, l'ultimo livello diviene un Gruppo di Fuoco. La risoluzione dell'Effetto del Colpo è una combinazione degli effetti fisici e morali del fuoco contro l'unità. Dal momento che il combattimento può avere vari effetti sulle unità, sia positivi che negativi, le unità possono convertirsi in qualsiasi tipo di LAT (Gruppo Azione Limitata). Ad esempio, un Gruppo Paralizzato potrebbe convertirsi a Gruppo Inutile, che è un miglioramento del suo stato. I possibili effetti sono:

C = Perdita

Convertite il Livello di Forza in unità ferita. Le unità ferite durano per tutta la missione e non possono recuperare. Non possono muovere né combattere. Dovreste farle evacuare il più presto possibile. Non risolvete il combattimento contro i feriti.

P = Gruppo Paralizzato

Convertite il Livello ad un Gruppo Paralizzato. Se ridotto all'ultimo livello di forza, rimuovete l'unità originaria del gioco.

L = Gruppo Inutile

Convertite il Livello ad un Gruppo Inutile. Se ridotto all'ultimo livello di forza, rimuovete l'unità originaria del gioco.

F = Gruppo di Fuoco

Convertite il Livello ad un Gruppo di Fuoco. Se l'unità in Buon Ordine ha un Gruppo di Fuoco sul retro della pedina, girate la pedina. Altrimenti, se ridotto all'ultimo livello di forza, rimuovete l'unità originaria dal gioco e rimpiazzatela con un segnalino generico Gruppo di Fuoco della nazionalità appropriata. Alcune nazionalità hanno diversi Gruppi di Fuoco con diversi valori VOF. Quando un'unità si Converte a Gruppo di Fuoco, non può avere un Valore VOF più potente della sua normale capacità (un modificatore VOPF inferiore come indicato in 6.2.1 rende un Valore VOF più potente).

A = Gruppo di Assalto

Se un'unità in Buon ordine non ha un lato Gruppo di Fuoco sul retro della pedina, Convertite il Livello ad un Gruppo di Assalto e rimuovete l'unità originaria dal gioco. Se un'unità in Buon ordine ha un lato Gruppo di Fuoco sul retro della pedina, girate la pedina. Se è già sul lato Gruppo di Fuoco lasciatela così.

Con i risultati per A = Gruppo di Assalto, la restrizione di non Convertire un'unità a Gruppo di Assalto se ha un Gruppo di Fuoco sul retro non si applica al Gruppo di Fuoco generico il cui retro conviene un altro Gruppo di Fuoco con tipo di arma diverso. Convertite un tale Gruppo di Fuoco ad un Gruppo di Assalto quando subisce un risultato A.

6.4 Tipi di Armi e Restrizioni

I tipi di Arma e il VOF sono correlati, ma vi sono alcune particolarità che devono essere considerate separatamente. Consultate la Tabella delle Caratteristiche delle Armi per un riassunto delle capacità, dei vari tipi di arma.

Armi Leggere

I Fucili, carabine, fucili mitragliatori, fucili da assalto e mitragliatrici alimentate a nastro producono VOF di Armi Leggere (S). Le unità equipaggiate con fucili da assalto e con un gran numero di fucili mitragliatori possono invece produrre un VOF di Armi Automatiche (A), ma solo a raggio Bruciapelo, la VOF A/S (6.2.1). Non dovete tener registrate le munizioni delle armi leggere.

Mitragliatrici

Sono mitragliatrici alimentate a nastro montate su bipede o treppiede (una freccia sulla A indica il treppiede). Producono VOF di Armi Automatiche (A). Le mitragliatrici su treppiede hanno raggio maggiore e possono fare Fuoco Radente e Linee Finali Protettive (FPL). Ottenete anche una carta in più da pescare quando le usate per tentare un'azione di Fuoco Concentrato, ma non le potete usare per il movimento di infiltrazione né potete sparare con esse se hanno un segnalino di Esposto. Dovete registrare le munizioni delle mitragliatrici.

Fuoco Radente. Normalmente, quando si spara lungo una PDF in un'altra carta, il VOF viene applicato nella carta più vicina occupata dal nemico lungo la PDF ed entro la Visuale. Comunque, le mitragliatrici montate su treppiede esercitano il VOF in più carte lungo il PDF ed entro la Visuale fintanto che tutte le carte sono alla stessa elevazione.

Linee Protettive Finali (FPL). Ponete un Controllo Tattico FPL su una mitragliatrice montata su treppiede nel corso di una Missione Difensiva. Una FPL viene esercitata su una diagonale (solamente) come indicato dalla freccia sul segnalino. Le mitragliatrici designate con un controllo FPL non aprono il fuoco automaticamente. Devono ricevere ordine di effettuare un'azione di Fuoco FPF/FPL da parte di un HQ CO. Una volta che iniziano a sparare proseguono sino a quando non terminano le munizioni o ricevono un comando di Cessate il Fuoco. Una FPL genera un VOF di Armi Pesanti su tutte le carte lungo la PDF diagonale, non viene influenzata dalla Visibilità Limitata, ed usa due punti munizioni per turno.

Fuoco "sulle teste". Le mitragliatrici montate su treppiede e le armi pesanti possono sparare "sulle teste" di truppe amiche che si frappongono al bersaglio. Le mitragliatrici e le altre unità con Valore VOF di Armi Pesanti possono sparare oltre un'unità amica che si trova ad almeno un livello inferiore rispetto allo sparante. Non ponete un segnalino VOF sulla carta sopra cui passa il fuoco. Ad esempio, se una mitragliatrice montata su treppiede si trova su una collina a livello 2 ed un'unità amica è adiacente a livello 1 ed

un'unità nemica a Lungo raggio è anch'essa a livello 1 o 2, la mitragliatrice può sparare contro l'unità nemica e non pone VOF sulla carta occupata dalle unità amiche. Ossia, una MG montata su treppiede può sparare da una carta di livello 1 oltre un'unità amica in una carta adiacente di livello 1 se il bersaglio è ad una elevazione superiore.

Mortai

Il fuoco di mortaio può provenire da fuori mappa, dalla mappa da parte di una squadra di due o tre Mortai che sparano assieme, o dalla mappa da un singolo mortaio. Non potete mai far attaccare da questi una vostra stessa carta. Non possono sparare da sotto un segnalino di Copertura Edificio, Bunker, Caverna o Fortino, o da una carta terreno Giungla o Boschi +3. Non li potete usare per il movimento di infiltrazione né potete sparare con essi se hanno un segnalino di Esposto. Dovete registrare le munizioni dei mortai. I Mortai non hanno restrizioni per sparare sopra le teste di truppe amiche. I mortai nemici possono sparare, allo stesso modo, sopra le unità loro amiche.

Lanciarazzi (RKT) / Cannoni Senza Rinculo (RCL)

I Lanciarazzi leggeri ed i cannoni senza rinculo hanno VOF di tipo Granata (G!). Le versioni pesanti montate su treppiede hanno VOF di Armi Pesanti (H). I RKT/RCL non possono essere usati per sparare da un segnalino di copertura Edificio, Bunker o Fortino. I Panzerfaust possono sparare solamente ai veicoli; tutti gli altri possono essere usati sia nel Combattimento Anticarro che contro la fanteria. Alcuni tipi di lanciarazzi entrano in gioco come munizioni di unità regolari e sono usati come le munizioni quando si spara con essi, es. i Panzerfaust ed i razzi B40/RPG2/7. Dovete registrare le munizioni dei razzi e dei cannoni senza rinculo.

Bomba a mano / a Frammentazione

Le potete usare nella stessa carta. Non registrate le munizioni.

Cariche di Demolizione

Le Cariche di Demolizione si usano per distruggere le fortificazioni campali nemiche, sigillare caverne/tunnel, e per creare brecce nella guerra urbana. Alcune unità ricevono una disponibilità di Cariche di Demolizione come Supporto all'inizio di una missione-

Lanciafiamme

I Lanciafiamme, portatili o montati su Veicoli, sono progettati per distruggere le fortificazioni nemiche. I lanciafiamme portatili sono efficaci solo a Raggio Bruciapelo. I lanciafiamme montati su Veicolo, più potenti, possono sparare a Raggio Ravvicinato. Dovete registrare il carburante del lanciafiamme (munizioni).

Granate da Fucile

Le Granate da Fucile hanno VOF Granata (!). Alcune unità hanno una disponibilità di Granate da Fucile all'inizio di una missione, senza rifornimento sino alla missione seguente. Quando si sparano sono usate (che abbiano successo o no) e non sono trasferibili tra le unità. Queste sono armi a tiro curvo, e come per i mortai, non potete sparare con esse da sotto un segnalino di Copertura edificio, Bunker, Fortino. Le unità equipaggiate con Granate da Fucile pongono il loro normale VOF basandosi sul valore VOF, ma possono anche ricevere ordine di Tentare di Fare un Attacco con Granate con le loro Granate da Fucile.

Lanciagranate da 40mm (dal Vietnam in poi)

I Lanciagranate hanno VOF Granata (!). Potete sparare con un lanciagranate da 40mm da sotto un segnalino di Copertura Edificio, Bunker o Fortino in quanto la sua traiettoria è molto più tesa di una granata da fucile. Dal momento che le munizioni da 40 mm sono piccole e leggere e la disponibilità standard è ampia, non dovete registrare l'uso di queste munizioni. Qualsiasi unità dalla guerra del Vietnam in poi che ha un VOF G! è considerata avere Lanciagranate da 40mm.

Veicolo Corazzato da Combattimento (AFV) / Carro Armato

Tutti i carri medi e pesanti hanno VOF Armi Pesanti, che è una combinazione delle mitragliatrici e cannoni del veicolo. Dovete registrare le munizioni dei carri armati. Quando terminano le munizioni, rimuoveteli dalla mappa.

6.5 Attacchi con Granate, Cariche di Demolizione e Lanciafiamme

6.5.1 Attacco con Granate

Dirigete un Attacco con Granate verso una specifica unità o segnalino di Copertura. Potete effettuare un tentativo di Attacco con Granate con qualsiasi unità che abbia VOF indirizzandolo contro qualsiasi unità nemica nella stessa carta. Per le unità con Valore VOF G! ed un Raggio indicato sulla pedina potete tentare tale attacco sino al Raggio massimo. Per le unità con la soprascritta G! sopra un Valore VOF diverso potete indirizzare tale attacco in una carta adiacente.

Gli Attacchi con Granata non sono automatici e dovete svolgere una Azione Tentare di Fare un Attacco con Granate. Avete una pesca base di due carte Azione, modificata dal Livello di Esperienza, quando effettuate il tentativo (ad esempio, pescate una sola carta per i Gruppi di Fuoco perché il loro Livello di Esperienza è Inesperto). Il tentativo ha successo se è presente l'icona di Granata su una delle carte. Se si pescano due o più icone di Granata si ha un Colpo Critico ed il bersaglio perde il beneficio della copertura (incluse le fortificazioni campali). Se il bersaglio non è sotto un segnalino di Copertura allora ponete un secondo segnalino di Attacco con Granate. Potete indirizzare più di Attacchi con Granate verso la stessa unità o segnalino di Copertura. Il VOF delle Granate è cumulativo con altri Attacchi di Granate, ma non con altri tipi di VOF. Rimuovete qualsiasi segnalino Attacco con Garante nella Fase di Pulitura.

Quando un'unità in Buon Ordine, amica o nemica, subisce un tentativo di Attacco con Granate (che abbia successo o no) dalla stessa carta, ottiene un Tentativo di Fare un Attacco con Granate gratuito contro l'unità che ha tentato l'attacco contro di essa, a meno che quest'ultima non sia non avvistata.

Se un Attacco con Granate fallisce, ponete un segnalino di VOF Granate Mancato sulla carta bersaglio, se non vi è già. Tutti gli occupanti della carta subiscono i suoi effetti. Rimuovete i segnalini di Mancato nella Fase di Pulitura. Se il bersaglio di un Attacco con Granate che ha avuto successo muove prima della Risoluzione del Combattimento, l'Attacco con Granate è considerato Mancato con Granate.

Esempio: Se una carta con più unità è sotto VOF di Armi Automatiche (-1), ed un'unità subisce due Attacchi con Granate con successo -4 ed un Mancato con Garante, avrà un modificatore di –9, non di –10 (notate che dopo il calcolo il NCM più basso possibile è comunque –4). Le altre unità sulla carta ricevono il modificatore –1 della VOF di Armi Automatiche ed il -1 per Mancato con Granate per un NCM finale di -2.

6.5.2 Attacco con Cariche di Demolizione

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

Le Cariche di Demolizione possono essere lanciate o posate. Quando si usa una Carica di Demolizione in una carta con un VOF in gioco, deve essere lanciata, altrimenti viene posata. La posa di una Carica di Demolizione è automatica quando si riceve il comando. Quando viene lanciata è trattata come un attacco con granate (richiede quindi un tentativo). Se il tentativo fallisce viene allora posto un segnalino VOF Demo Mancata (NCM -2) ed influenza tutti gli occupanti della carta nella fase di combattimento. A differenza degli Attacchi con Granata, se gli occupanti di un Attacco di Demolizione che ha successo lasciano il segnalino di Copertura, fortificazione campale, entrata di caverna o terreno urbano, l'attacco *non* è trattato come Demo Mancata, l'attacco avrà ancora il suo effetto sotto indicato. Il VOF Demo Mancata è cumulativo con sia il VOF Demo che non Demo sulla carta. Rimuovete tutti i segnalino Demo e Demo Mancata nella Fase di Pulitura. Le Cariche di Demolizione che sono lanciate con successo o posate su uno specifico segnalino di Copertura o fortificazione campale hanno i seguenti effetti nella Fase di Combattimento:

- 1. Tutti gli occupanti sono Feriti.
- 2. Se la fortificazione campale è un Bunker o Fortino, viene rimossa e rimpiazzata con buche.
- 3. Se la fortificazione campale è designata dalle istruzioni della missione o entro le forze schierate come entrata di caverna, viene sigillata e rimossa dal gioco.
- 4. I segnalini di Copertura Standard rimangono in gioco.

In terreno urbano, una Carica di Demolizione posata o lanciata con successo avrà i seguenti effetti nella Fase di Combattimento:

- 1. Tutti gli occupanti nemici della specifica sezione della carta attaccata sono considerati COLPITI. Pescate immediatamente una carta per ciascuna unità al fine di determinare l'effetto del colpo.
- 2. Si pone un segnalino di Breccia (12.6).

6.5.3 Attacco con Lanciafiamme

I lanciafiamme portatili possono essere usati per attaccare una specifica Copertura o fortificazione campale nemica (Buche, Trincee, Bunker, Fortini). I lanciafiamme portatili possono attaccare le fortificazioni campali nemiche solo a Raggio Bruciapelo. Un Attacco con Lanciafiamme è automatico. Quando si riceve l'ordine, ponete il segnalino Attacco con Lanciafiamme sulla Copertura o fortificazione campale nemica e spendete uno dei due colpi disponibili per Equipaggiamento Lanciafiamme.

Nella Fase di Combattimento, prima che sia risolto un altro combattimento, qualsiasi bersaglio di un Attacco con Lanciafiamme è considerato automaticamente colpito, il risultato del colpo viene determinato normalmente. Qualsiasi occupante che non viene Ferito viene posto fuori dalla fortificazione campale o Copertura e viene indicato come Esposto, a questo punto sono poi attaccati dal VOF generale per la carta assieme a tutte le altre unità. Rimangono anche soggetti a qualsiasi Fuoco Concentrato che stava attaccando la Copertura o fortificazione campale. Se il bersaglio era l'entrata di una caverna, gli occupanti sopravvissuti si ritirano nella caverna e sono rimossi dal gioco. I lanciafiamme montati su veicoli funzionano allo stesso modo, ma possono attaccare anche a Raggio Corto oltre che Bruciapelo, e trasportano più carburante. Se il bersaglio era un Bunker o Fortino viene rimosso dal gioco.

6.5.4 Inceppamento

Un'unità Gruppo Armi o squadra (armata di mitragliatrice, lanciarazzi, cannone senza rinculo o arma simile che ha un VOF A, G!, o H) che pesca una carta che contiene la parola "Inceppamento" [JAM] quando tenta il Fuoco Concentrato subisce un grave malfunzionamento dell'arma. Rimuovete l'unità dal gioco e sostituite i Livelli con Gruppi di Fuoco.

6.6. Attacchi di Fuoco Concentrato

Il Fuoco Concentrato rappresenta VOF in aggiunta al VOF Base contro specifici bersagli entro la Visuale e lungo la PDF dell'unità sparante. Contribuisce con un –1 al Modificatore Netto di Combattimento. Potete Tentare di Concentrare il Fuoco con qualsiasi unità in buon ordine con Valore VOF S, A, A/S o H. Il bersaglio può essere uno specifico segnalino di Copertura o un'unità nemica scelta a caso ed avvistata. Se la Visuale viene successivamente persa per Fumo o In Arrivo!, il segnalino di Fuoco Concentrato rimane sul posto.

Pescate due carte, modificate a seconda del Livello di Esperienza (e tipo di arma se si spara con una mitragliatrice montata su treppiede). Il tentativo ha successo se è presente l'icona di Mirino in una delle carte. Se il tentativo fallisce, non accade nulla, non si spendono munizioni aggiuntive né vi sono modificatori. Se si pescano due o più icone di mirino, si ha un Colpo Critico ed il bersaglio perde i benefici della Copertura o fortificazione campale. Se il bersaglio non è sotto un segnalino di Copertura, allora ponete un secondo segnalino di Fuoco Concentrato.

Se ha successo, ponete un segnalino di Fuoco Concentrato sul bersaglio. Se il bersaglio è un segnalino di Copertura, l'Azione ha effetto su tutte le unità sotto tale segnalino. Notate che un'azione di Fuoco Concentrato non rimpiazza il VOF Base; potete far usare entrambe le cose ad una singola unità. I segnalini di Fuoco Concentrato sono cumulativi.

Se l'unità sparante considera le munizioni, ne usa 2 punti invece di uno. Rimuovete i segnalini di Fuoco Concentrato nella Fase di Pulitura (6.5.1).

Esempio di Combattimento:

Il Combattimento di Fanteria avviene dopo tutti i segmenti di comando, Verifiche per l'Attività nemica, risoluzione del contatto potenziale e modifiche al volume di fuoco.

Qui l'unico Volume di Fuoco (VOF) in gioco è il Fuoco di Armi Leggere sulla carta Villaggio. Un VOF si applica a TUTTE le unità nella carta. Qui solo alla 1° squadra 3° plotone. Si sommano i modificatori

- 1. Copertura & Occultamento per la carta (+2)
- 2. VOF (+0).
- 3. Qualsiasi segnalino di stato dell'unità (Esposta, Inchiodata, Copertura, Fuoco Concentrato, in questo caso Esposta quindi 2).
- 4. Qualsiasi segnalino di livello sulla carta (Fuoco Incrociato, Granata Mancata) (nessuno).

Il netto è zero.

Si pesca una carta Azione e si fa riferimento alla sezione Combattimento di Fanteria riferita al NCM.



6.7 Missioni di Fuoco Indiretto

Le missioni di Fuoco Indiretto sono le richieste di supporto dall'artiglieria, mortai e appoggio aereo, e sono dette tutte Supporto di Fuoco. La Tabella del Supporto di Fuoco Disponibile nelle Istruzioni della Missione elenca:

- a) Lo Sparante (le organizzazioni che danno il supporto di fuoco).
- b) Le Munizioni (i tipi disponibili di Missioni di Fuoco).
- c) Mod (il NCM per ciascuna Missione di Fuoco).
- d) Pesca (gli osservatori disponibili ed il numero di carte che ciascuno può pescare quando tenta l'Azione di Richiesta di Fuoco).
- e) #FM (il numero di Missioni di Fuoco disponibili per ciascun tipo di Missione di Fuoco).

Per poter ricevere il Supporto di Fuoco dovete prima fare un'Azione di Richiesta di Fuoco. Assicuratevi prima di rispettare i prerequisiti (6.7.1), poi scegliete il tipo di Missione di Fuoco che intendete condurre (6.7.2). Infine, risolvete il tentativo.

6.7.1 Prerequisiti per la Richiesta di Fuoco

Bersaglio

Potete tentare una Azione Richiesta di Fuoco solo contro un bersaglio valido. Per gran parte delle missioni una carta con un'unità nemica avvistata è un bersaglio valido. Per il Fumo / Fosforo inteso per occultare il movimento, però, può attaccare una carta non occupata, o una carta che contiene unità nemiche non avvistate (6.7.2C).

Disponibilità

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

Idoneità

Le colonne di pesca nella Tabella di Disponibilità del Supporto di Fuoco indicano quali unità possono funzionare da osservatore: cioè quali unità possono tentare una Azione Richiesta di Fuoco. Potete usare solo queste unità per la Richiesta di Fuoco. Alcune missioni consentono al HQ CO (ed anche al HQ PLT) di Richiedere il Fuoco. Sono in grado di farlo mediante la Rete TAC CO o TAC BN (nel

caso di HQ CO). Il numero di carte da pescare dipende dall'osservatore effettivo. Le carte da pescare per gli HQ sono inferiori a riprodurre che il processo è meno efficiente quando non è gestito da un Osservatore Avanzato (FO).

Visuale

L'osservatore idoneo deve avere Visuale al bersaglio.

Comunicazione

L'osservatore idoneo deve essere in comunicazione sia con l'origine che con l'unità sparante; cioè un FO che riceve ordine da un HQ di Richiesta di Fuoco deve essere in comunicazione con quell'HQ per ricevere l'ordine e deve essere in grado di comunicare con l'appropriata Rete Direzione di Fuoco (FD). Ad esempio, un FO di Artiglieria può avere un Telefono da Campo CO TAC e la sua radio Rete FD Artiglieria. Il HQ CO può usare un Comando per far sì che il FO Artiglieria tenti una Azione Richiesta di Fuoco per Telefono e poi il FO Artiglieria comunica con l'Artiglieria quale unità sparante con la sua radio Rete FD Artiglieria. Quando il HQ CO è disponibile, può usare la Rete TAC Bn per comunicare con qualsiasi unità sparante. Quando sono disponibili gli HQ PLT, usano la Rete TAC CO per comunicare con qualsiasi unità sparante (il HQ CO trasmette quanto ricevuto dal HQ PLT alla rete appropriata senza l'uso di Comandi aggiuntivi).

6.7.2 Tipi di Missione disponibili

A. Alto Esplosivo (HE)

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

B. Coordinata sul Bersaglio (TOT)

Questa è una Missione di Fuoco più complessa dove tutti i colpi della prima salva colpiscono il terreno nello stesso momento. E'efficace, ma impiega tempo e richiede pianificazione.

C. Fumo / Fosforo Bianco (WP)

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

D. Fuoco Finale Protettivo (FPF)

Detta anche FPF, questa è una Missione di Fuoco pre-registrato che si usa nelle Missioni Difensive. Quando viene richiesta, lo sparante usa fuoco rapido sino a quando non ne viene richiesta l'interruzione o sino a quando non termina le munizioni. Lo scopo delle Missioni FPF è di rompere l'assalto nemico. Se viene indicato il FPF disponibile per una Missione, prima che questa inizi ponete il segnalino FPF appropriato su qualsiasi carta con Visuale da un osservatore e non occupata da forze amiche.

E. Illuminazione

Dispositivi illuminanti paracadutati sparati per dare illuminazione nelle missioni notturne.

F. Attacco Aereo

Per i comandanti nella realtà, questa missione è più complessa di una normale Richiesta di Fuoco, e viene fornita dagli elicotteri o da aerei. Questo tipo di Missione di Fuoco ha il prerequisito aggiuntivo di un "marcatore". Un marcatore è un segnale visivo inteso per aiutare il pilota nell'identificazione del bersaglio. Dovete prima porre un marcatore prima di poter tentare un attacco aereo, quindi ci vogliono due Comandi. Un marcatore è un dispositivo pirotecnico colorato posto nella carta amica più vicina al bersaglio o una Missione di Fuoco WP sul bersaglio.

G. Missione di Fuoco di Battaglione

Una variante di una missione HE o TOT è la missione di fuoco di Battaglione, che è disponibile per l'artiglieria. Se una carta pescata contiene l'icona con 3 esplosioni e se le Istruzioni della Missione indicano la disponibilità di missioni di Fuoco di Battaglione, allora effettuate una tale missione. Scegliete due Carte di Terreno confinanti con la carta bersaglio originaria, ponete un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo in esse. Le carte possono non essere entro la Visuale dell'osservatore.

6.7.3 Risoluzione del tentativo di Richiesta di Fuoco

Pescate un numero di Carte Azione, modificato dal Livello di Esperienza, indicato nelle Istruzioni della Missione per il tipo di Missione di Fuoco effettuata. Il tentativo ha successo è vi è l'icona di Esplosione in una delle carte. Se ha successo, ponete un segnalino di Missione di Fuoco in Arrivo sul bersaglio e depennate la missione di fuoco disponibile dalla Scheda di Missione. Se non ha successo, non ponete alcun segnalino e non usate alcuna delle missioni disponibili. Girate tutti i segnalini di Missione di Fuoco in Arrivo dalla parte Attiva (icona di Esplosione) all'inizio del Segmento VOF.

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

6.7.4 Mortai sulla mappa

I mortai sulla mappa hanno due metodi per sparare, ossia di modalità di ingaggio dei bersagli. Diretto, quando i serventi del mortaio possono osservare il bersaglio. Con questa modalità, sparano come qualsiasi altra unità di fanteria. I gruppi mortaio da un livello di forza possono usare solo il fuoco Diretto. Si può dare un Comando Richiesta di Fuoco ad un'unità di mortai sulla mappa di due o tre livelli di forza che sia in comunicazione con un'unità della Rete TAC appropriata.

Quando sparate in modo Diretto – cioè il Mortaio sta sparando ad una carta alla quale ha Visuale, che sia squadra con valore H o gruppo con valore G! – quel fuoco è trattato esattamente con qualsiasi altro Fuoco Diretto (*Eccezione: i Mortai possono sempre sparare sopra ed oltre le unità amiche*). Pertanto, pone una PDF, rendendo possibile il suo contributo al Fuoco Incrociato. Inoltre, come qualsiasi altro Fuoco Diretto, è soggetto agli Effetti del Terreno dettati dai bordi della carta attraversati dal fuoco. (*Ricordate che i gruppi mortai con valore G! devono ricevere un ordine per sparare. I gruppi con valore H aprono il fuoco automaticamente*).

La modalità Indiretta si ha quando usate il fuoco indiretto usando un osservatore come l'artiglieria e mortai fuori mappa. Solo le unità di mortai di due o tre livelli di forza (storicamente sono le sezioni o plotoni mortai) possono usare il fuoco Indiretto.

Con questa modalità, ci deve essere qualcuno che può comandare il Mortaio ed osservare per questo dandogli un ordine di fuoco. Il mortaio può avere la sua radio o telefono o trovarsi nella stessa carta di un'altra unità che ha una radio o telefono. Non si pescano carte, pone automaticamente un VOF "H". Notate che il mortaio *non* continuerà a farlo ogni turno – necessiterà di un ordine ogni volta che desiderate faccia fuoco Indiretto. Quando si usa il fuoco Indiretto, i mortai sulla mappa possono non tracciare una Visuale diretta al bersaglio, ma devono essere entro il raggio tracciato in carte incluse diagonalmente escludendo la carta occupata dal mortaio.

Quando si usa il fuoco Indiretto il mortaio *non* pone una PDF, quindi non aiuta per qualificare la carta per il Fuoco Incrociato. Inoltre, è trattato allo stesso modo del fuoco In Arrivo! per gli effetti del terreno (cioè usa il numero inferiore ed anche il "-1" su alcune carte).

6.7.5 Bersagli Registrati

Le istruzioni per alcune missioni indicano che potete iniziare la missione con un bersaglio registrato per l'artiglieria fuori mappa (ma non per i mortai). In questo caso, ponete un segnalino di Bersaglio su una carta a vostra scelta. Potete anche porre un segnalino di Bersaglio su una carta dopo una missione di fuoco che abbia avuto successo su questa, da parte di artiglieria fuori mappa o mortai fuori mappa. Non potete avere più di un segnalino di Bersaglio su una carta dopo una missione di fuoco che ha avuto successo da parte di artiglieria fuori mappa o mortai fuori mappa. Non potete avere più di un segnalino di Bersaglio in gioco per unità sparante. Rimuovete tale segnalino se l'unità sparante cambia bersaglio.

Aggiungete un'altra carta alla pesca per il tentativo di Richiesta di Fuoco di Unità Fuori Mappa (4.2.4i) per qualsiasi fuoco da parte di uno sparante sulla carta che contiene il suo segnalino di Bersaglio.

6.8 Munizioni

Il gestire munizioni limitate è un aspetto critico del moderno combattimento di fanteria. Dovete segnare il consumo di munizioni per le unità che lo richiedono, amiche e nemiche, sulla Scheda di Missione. Quando un'arma del tipo indicato spara, segnate la spesa di un punto munizioni sulla Scheda di Missione.

Usate i segnalini di Munizioni solo quando spostate le munizioni sulla mappa; tali segnalini rappresentano solamente i tipi principali, in alcune missioni vi sono vari calibri specifici e dovete annotarli nella Scheda di Missione come non intercambiabili. Il numero nel segnalino indica il numero di punti munizioni che rappresenta.

6.8.1 Tipi di Munizioni

A. Munizioni per Mitragliatrice (MG)

Ogni punto rappresenta da 200 a 300 colpi. Ogni Livello di unità può portare sino a 6 punti. Si spende 1 punto munizioni ogni volta che sparate con un'unità con Valore VOF A. Nel spendete 2 punti per un'azione di Fuoco Concentrato che ha successo. Ne spendete 2 punti ogni turni che si usa un FPL.

Notate che nelle missioni della seconda guerra mondiale, alcune squadre tedesche contengono mitragliatrici. Similmente, quelle nelle missioni in Vietnam dove vi sono unità NVA [N.d.T. Esercito regolare Nord Vietnamita], anche tali squadre contengono mitragliatrici. Dovete registrare le munizioni per queste unità, ed ognuna riceve l'ammontare di munizioni elencate per una LMG (mitragliatrice leggera) (tedesco) o MG (NVA).

Quando una squadra termina le Munizioni MG, ponete un segnalino di Munizioni Esaurite su di essa, diminuendo i suoi valori a quelli indicati sulla pedina. Notate anche che alcune unità (come quelle tedesche nella seconda guerra) iniziano con più munizioni di quante ne possono trasportare in una volta.

B. Munizioni per Mortaio (MTR)

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

C. Munizioni per Cannone Senza Rinculo (RCL)

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

D. Munizioni Razzo (RKT)

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

E. Lanciafiamme (F!)

I lanciafiamme portatili erano unità spendibili che erano caricate con carburante per molti secondi. Quando si esauriva l'operatore addestrato riceveva un'altra unità. Il lanciafiamme US M2-2 aveva serbatoi di carburante 2 x 2 galloni e consumava circa mezzo gallone per secondo ad un raggio efficaci di 20 metri, e pescava circa 68 libbre (30 kg). Il segnalino di Munizioni per Lanciafiamme ha 2 colpi, o circa 3,5 secondi di carburante per colpo nei termini di gioco. Quindi un'unità di Fanteria addestrata al lanciafiamme necessita di avere un segnalino di Munizione per Lanciafiamme. Senza un lanciafiamme, l'unità viene girata sul lato Gruppo di Fuoco. Se un'unità di Fanteria lanciafiamme riceve un nuovo segnalino di Munizione per Lanciafiamme, si gira automaticamente sul lato in Buon Ordine.

F. Carica di Demolizione (DEMO)

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

sotto il fuoco poteva essere impossibile. Solo le unità che possono, per le Istruzioni della Campagna o della Missione, usare una carica di demolizione. Le cariche di demolizione possono essere spostate come munizioni da parte di unità che non le possono impiegare.

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

Le Munizioni dei Carri Armati rappresentano una combinazione di proiettili per il cannone principale e di munizioni per le mitragliatrici per le varie mitragliatrici in dotazione. Per i Veicoli con lanciafiamme rappresenta il combustibile. I Carri Armati non ripristinano le munizioni durante una missione. Un carro che termina le munizioni non ha VOF e viene rimosso dal gioco secondo 6.4.

Nota: Dal Vietnam in poi, le unità US hanno lanciagranate da 40 mm con capacità G! sovrascritta. Poiché le munizioni per queste armi sono piccole, le unità portavano un gran numero di colpi quindi non terminano le munizioni durante una missione.

6.8.2 Unità Senza Munizioni

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

- 1) Se un'unità arma (MG, mortaio, lanciarazzi, cannone senza rinculo, ecc.) termina le munizioni ed è un'unità di un Livello di Forza ed il suo lato Gruppo di Fuoco ha VOF S o A/S, girate l'unità sul suo lato Gruppo di Fuoco.
- 2) Se un'unità arma termina le munizioni ed ha più di un Livello di Forza o è un'unità con un solo Livello di Forza ma il suo lato Gruppo di Fuoco ha qualcosa altro rispetto a VOF S o A/S, ponete un segnalino Senza Munizioni [Out of Ammo] sull'unità. Sino a quando l'unità non riesce a raccogliere altre munizioni, ha Valore VOF S ed un Valore di Raggio Ravvicinato, indipendentemente da cosa è stampato sulla sua pedina

Un'unità che riceve un segnalino Senza Munizioni prosegue a combattete con il suo nuovo valore VOF e non è obbligata a lasciare la mappa secondo 9.9.

6.8.3 Rifornimento

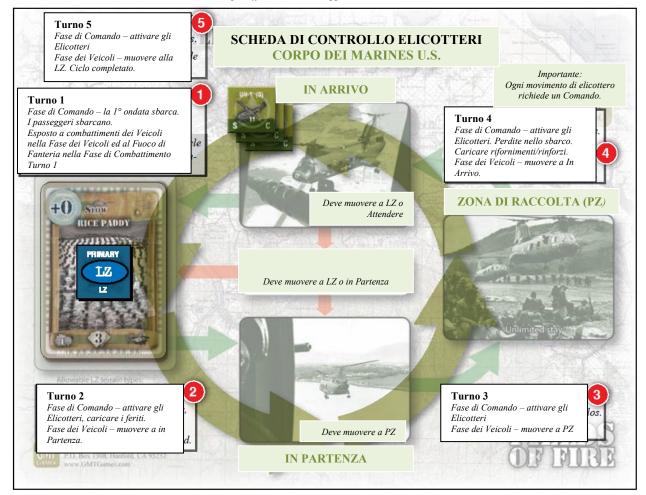
Rifornire un'unità senza munizioni impone che questa sia sulla stessa carta con munizioni disponibili. Se non vi sono munizioni sulla carta, l'unità senza munizioni deve muovere in un punto di rifornimento munizioni o farsi portare le munizioni da un'altra unità. Infine, si deve dare un ordine (4.2.2h) all'unità senza munizioni. Questo consente ad essa di ricevere le munizioni dalla carta o dall'unità che sta trasportando le munizioni.

Un'unità con segnalino Senza Munizioni o un gruppo armi sul lato Gruppo di Fuoco deve ricevere un Ordine di Raccogliere (4.2.2h). Il segnalino viene rimosso e si aggiorna la Scheda di Missione con i nuovi punti munizioni. L'unità può riprendere a sparare.

Un'unità girata sul lato Gruppo di Fuoco recupera automaticamente sul lato frontale per essere rifornita quando si rendono disponibili munizioni. Nel rifornire aggiornate la Scheda di Missione o il Segnalino di Munizioni con i nuovi punti munizioni e girate il Gruppo di Fuoco sul lato frontale. L'unità può riprendere a sparare.

Ciclo di Movimento degli Elicotteri

All'inizio la 1º Ondata si torva nella casella In Arrivo. Durante la Fase di Comando deve essere attivata per effettuare l'atterraggio nella Fase dei Veicoli del turno 1.



7.0 VEICOLI

Mentre il gioco si focalizza sulla fanteria, nel 20° secolo vennero usati molti veicoli per supporto alla fanteria. Vi sono due classi di veicoli principali nel gioco: veicoli terrestri ed elicotteri. Muovete un veicolo terrestre di carta in carta. Ponete un elicottero indicando se sta atterrando o volando basso. Muovete tutti i veicoli e combattee contro di essi nella fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli. Il movimento e combattimento avviene nel corso della fase, quindi il movimento può essere interrotto dal combattimento ma proseguire in seguito. Se consentito dalla Tabella dei Veicoli e della Armi Anticarro, potete sia muovere che combattere con un veicolo: la Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro elenca tutti i dati principali di tutti i veicoli. Per semplicità, tutto il combattimento contro un veicolo è detto Combattimento Anticarro (AT).

7.1 Comandi

7.1.1 In generale

I veicoli, come le unità di fanteria, sono organizzati in Plotoni e compagnie con una catena di comando funzionante. I veicoli di terra sono divisi in Plotoni, ma gli elicotteri formano stormi. Un Plotone di Veicoli ha un Quartier Generale di Plotone (PLT HQ) ed uno Stormo di Elicotteri ha un Comandante di Volo (FLT LDR). Gli HQ PLT di Veicoli ed i LDR FLT possono attivare solamente i veicoli del loro plotone o stormo. A differenza di un HQ PLT di fanteria, queste unità possono comandare il loro plotone o stormo e funzionare ancora come unità di combattimento o trasporto in quanto il veicolo ha membri dell'equipaggio sufficienti per svolgere più di un compito.

Tutti i veicoli di un Plotone o stormo hanno la propria rete radio. Il HQ PLT o FLT LDR è sempre in comunicazione con tutti i membri del suo Plotone o stormo. Comunicano anche nella Rete Tattica di Compagnia in Vietnam o successivamente *oppure* nella Rete Tattica di Battaglione nella seconda guerra o in Corea. Nel corso della Fase di Comando, il HQ CO può attivare un HQ PLT di veicoli o FLT LDR, come per qualsiasi altro HQ PLT o Staff. Se non viene attivato dal HQ CO, pescate per l'HQ nell'Impulso di Iniziativa del HQ PLT. Gli potete conservare i Punti Comando come qualsiasi altro HQ o Staff. Solo il HQ CO o il HQ PLT o FLT LDR di un veicolo possono attivare i singoli veicoli che appartengono al proprio plotone o stormo, a meno che non abbiate assegnato il veicolo ad un plotone particolare prima dell'inizio della missione. Potete anche attivare qualsiasi veicolo appartenente ad un plotone o stormo mediante la Iniziativa Generale. Non potete mai assegnare un elicottero ad un HQ PLT di fanteria.

Alcuni veicoli, come autocarri e jeep, hanno equipaggi limitati e/o non hanno radio e non sono indicati nelle Istruzioni della Missione come facenti parte di un plotone di veicoli. Le jeep e i piccoli veicoli similari non hanno equipaggio. Qualsiasi unità a bordo è considerata l'autista. Gli autocarri hanno un piccolo equipaggio ma normalmente non hanno radio. Devono ricevere un comando per muovere individualmente. Potete attivare un autocarro per il movimento usando qualsiasi HQ o Staff o mediante Iniziativa Generale.

Vi sono alcuni cannoni anticarro o antiaerei che sono considerati veicoli per tutti i fini eccetto che non possono muovere nel corso di una missione. Questi sono indicati nella Tabella dei Veicoli e delle Armi Anticarro sotto la colonna Mobile.

Alcuni aerei, come gli Elicotteri da Attacco, gli Aerei Controllo Aereo Avanzato (FAC) e le Cannoniere ad Ala Fissa (AC47) sono casi speciali.

7.1.2 Elicotteri da Attacco

Richiedete un Elicottero da Attacco allo stesso modo di una missione di Supporto Aereo Ravvicinato. Se la richiesta ha successo, attivate l'Elicottero da Attacco. Ponetelo direttamente su una carta dove desiderate nel corso della Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli. Non lo fate "volare" di carta in carta, quindi è vulnerabile solamente al Combattimento AT di reazione sulla carta sul quale lo ponete, nel momento in cui lo fate. Comunque, verificate il Combattimento AT di reazione contro l'aereo quando lo ponete.

Gli Elicotteri da Attacco sono normalmente schierati in sezione da due elicotteri. Le pedine di due elicotteri sono richieste con una singola chiamata per sparare in una specifica carta. Se entrambi non sono danneggiati, potete attaccare la carta bersaglio ed una qualsiasi carta Adiacente (se lo desiderate) con la loro VOF. Se un solo elicottero non viene danneggiato, potete attaccare solo la carta bersaglio. Il fuoco "Corto" (6.7.3) si applica anche alle missioni degli Elicotteri da Attacco, sebbene solo la nuova carta bersaglio subisca l'attacco.

Un Elicottero da Attacco può restare un turno in più (due turni in totale). Se desiderate che attacchi un bersaglio diverso nel secondo turno, dovete ripetere la procedura di chiamata. Altrimenti attaccherà ancora il bersaglio originario, subendo il potenziale Combattimento AT di reazione come in precedenza.

7.1.3 Aeromobile di Controllo Aereo Avanzato (FAC)

Un Aereo FAC non necessita di comandi, e lo potete far restare sino a 4 turni aggiuntivi (un totale di 5 turni). Ogni turno può effettuare un Tentativo di Richiesta di Fuoco da una unità sparante fuori mappa (ma solo se è un Supporto Aereo da un aeromobile ad ala fissa o da un elicottero da attacco) e gli potete far segnalare un bersaglio con un segnalino WP. Il raggio del Razzo WP è Ravvicinato.

Ponete il FAC su una carta a vostra scelta nel corso della Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli. Non lo fate "volare" di carta in carta, quindi non è vulnerabile al Combattimento AT di reazione sulla carta nel quale viene posto. Nelle missioni del Vietnam, gli Elicotteri da Attacco e i FAC in volo sono vulnerabili solamente alle Armi Leggere, Armi Automatiche e HMG calibro 12.7 mm.

7.1.4 Cannoniere ad Ala Fissa (AC-47)

Nel corso delle missioni in Vietnam, le cannoniere volano ad altitudine elevata e non sono vulnerabili al Combattimento AT. Volano solamente in missioni notturne. Come il FAC, attivate una AC-47 ponendola ovunque sulla mappa nel corso della Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli. La potete muovere in qualsiasi carta in ogni turno seguente e la potete far restare per tutta la missione una volta che si rende disponibile. Una volta piazzata, ponete la sua VOF di Armi Pesanti e una illuminazione lanciata da aereo in qualsiasi combinazione di 3 carte che occupa o sono adiacenti a questa. Non richiede l'azione di Richiesta di Fuoco.

7.2 Attivazione dei Veicoli

In contrasto con la fanteria, potete attivare un veicolo una sola volta nel corso di un turno. Attivatelo nel Segmento di Comando, e ponete un segnalino di Attivato su di esso in quel momento per ricordarlo. Sebbene sia attivato nel Segmento di Comando, non svolgete alcuna azione con il veicolo sino alla Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli. Potete muovere o iniziare il combattimento solo con i veicoli attivati. Potete svolgere il combattimento con un veicolo non attivato solo quale reazione al fuoco e movimento degli altri veicoli. Muovete e sparate con ogni veicolo attivato, uno alla volta, sino al completamento dell'attivazione. Se si attivano sia veicoli amici che nemici, alternate le azioni iniziando dalla parte attaccante. Girate il segnalino di Attivazione di un'unità dalla parte Mosso/Sparato quando avete terminato la sua azione, e rimuovete tutti i segnalini nella Fase di Pulitura.

7.2.1 Trasporto Pianificato

In alcune missioni i Veicoli da trasporto hanno un programma pianificato. Le istruzioni della missione indicheranno se il trasporto è pianificato e quale sia il programma per l'arrivo del trasporto, lo scarico delle unità, e l'uscita dalla mappa. I veicoli con missioni pianificate non necessitano di essere attivati. Svolgono solo il loro programma. Possono esercitare un VOF (se i Veicoli hanno VOF) mentre restano entro il loro programma.

7.3 Movimento

7.3.1 Movimento di Terra

Potete muovere un veicolo di terra da una carta ad un'altra per un numero illimitato di carte. Dovete però cessare il movimento quando il veicolo entra in una carta con accesso "LENTO", e non può entrare in una carta con accesso "NO" (1.2.1b). Non potete muovere un veicolo dopo che ha sparato, ma potete muovere un veicolo prima di sparare se vi è un numero nella colonna Movimento & Fuoco sulla Tabella dei Veicoli ed Armi Anticarro (vedere anche 7.5c).

7.3.2 Movimento aereo

Quando un Elicottero da Attacco entra in gioco, ponetelo su una carta a scelta, non spostatelo di carta in carta. E' vulnerabile al Combattimento AT solamente sulla carta nel quale viene posto. Non applicate all'elicottero il modificatore +1 per essere bersaglio in movimento

Un elicottero che ha una Capacità di Trasporto indicata sulla Tabella dei Veicoli ed Armi Anticarro è un elicottero da trasporto. Un elicottero da trasporto è disponibile per:

- Uno sbarco di assalto (sbarcare unità in una Zona di Sbarco [LZ] non occupata).
- Portare rifornimenti o rinforzi, oppure:
- Evacuare i feriti

Dovete attivare un elicottero da trasporto per porlo sulla mappa. Potete porre un elicottero da trasporto solo su una carta che ha un punto di controllo LZ, che può essere solo su una carta con indicazione "LZ". Per far atterrare un elicottero da trasporto dopo il movimento iniziale sulla mappa, un'altra unità deve prima marcare la LZ designata con un dispositivo Pirotecnico. Gli Elicotteri da Attacco sono quelli senza Capacità di Trasporto. Considerate il loro movimento come una corsa di attacco. Gli Elicotteri da Attacco sono disponibili su chiamata come missioni di supporto aereo e sono posti sulla carta bersaglio.

7.4 Trasporto

Il valore fra parentesi sulla pedina di veicolo indica il numero di Livelli che può trasportare. Può anche trasportare oggetti pari al massimo consentito per quel numero di Livelli (5.1.6).

7.4.1 Salita dei Passeggeri

Per far salire un'unità di fanteria o ferito su un veicolo, fate svolgere al veicolo una Azione Caricare (4.2.2h) nel corso della Fase di Comando. Ponete un segnalino di Esposto sul veicolo se non lo ha già. Ponete le unità di fanteria a bordo sotto la pedina di veicolo. Potete muovere il veicolo normalmente nella Fase dei Veicoli. Le unità possono iniziare una missione a bordo di veicoli, ponendole sotto le unità veicolo all'inizio della missione.

7.4.2 Discesa di Passeggeri

Potete far scendere passeggeri da un veicolo nel corso della Fase dei Veicoli, prima o dopo che il veicolo muova. Non necessitate di dare un ordine specifico per la discesa. Ponete un segnalino di Esposto su qualsiasi passeggero che scende e sul veicolo.

Equipaggiamento

Per sbarcare equipaggiamento o munizioni da un veicolo, effettuate un'azione di Scarico (4.2.2h) con il veicolo nel corso della Fase di Comando. Ponete un segnalino di Esposto sul veicolo, se non lo ha già. Potete muovere il veicolo normalmente nella Fase dei Veicoli.

7.4.3 Viaggiare su Jeep e Autocarri

Le Jeep non hanno equipaggio, ed un'unità a bordo funziona come guidatore. Le Jeep e gli autocarri sono veicoli aperti. Un'unità di fanteria imbarcata può sparare o subire il fuoco come qualsiasi altra unità di fanteria nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Può anche subire gli effetti negativi del Combattimento AT come passeggero in un veicolo attaccato. Se un veicolo muove, allora qualsiasi passeggero che trasporto è esposto ed i passeggeri non godono di alcuna copertura dal veicolo mentre sono a bordo.

7.4.4 Viaggiare un Carri Armati

Le unità, feriti e munizioni possono salire su carri armati quando è necessario. Un carro armato può trasportare un numero di Livelli pari alla sua capacità di trasporto indicata sulla Tabella dei Veicoli e della Armi Anticarro. Un carro armato che trasporta feriti o passeggeri non può ingaggiare il combattimento sino a quando i passeggeri non sono scesi o sono stati scaricati (ma può combattere se porta solo munizioni). Qualsiasi unità di fanteria trasportata da un carro armato che viene fatto bersaglio di attacco anticarro, che dà un risultato di Incendiato, Distrutto o Inchiodato, causa un Colpo a qualsiasi unità di fanteria che trasporta.

Risolvete l'effetto del colpo immediatamente: sbarcate subito i passeggeri colpiti e ponete su di essi un segnalino Esposto, che è applicabile nella seguente Fase degli Effetti del Combattimento. I passeggeri possono essere ingaggiati come qualsiasi altra unità di fanteria nella Fase degli Effetti del Combattimento, ma non hanno VOF di per sé mentre sono a bordo. Se il veicolo muove, i passeggeri sono esposti, in quanto non ricevono alcuna copertura dal veicolo mentre sono a bordo.

7.4.5 Assalto da Elicotteri

Le caratteristiche non lineari (assenza di una linea del fronte) della guerriglia e l'avvento dell'elicottero come tecnologia d'arma portarono ad una nuova forma di operazioni militari nel corso della Guerra del Vietnam: l'Elicottero da Assalto. L'Assalto da Elicotteri è il trasporto di truppe in una situazione di combattimento (una Zona di Sbarco [LZ]) mediante elicotteri. La Pianificazione dell'Assalto Aereo, le Aree di Raduno e le Zone di Sbarco (LZ) sono le componenti dell'Assalto da Elicotteri.

Zone di Sbarco (LZ)

Una Zona di Sbarco (LZ) è un'area della mappa composta da una, due o tre carte. La missione designa una configurazione iniziale della LZ. Si possono porre segnalini di Punto di Controllo Tattico LZ solamente nelle carte terreno con l'icona di elicottero. Quando si

dispone la mappa, verificate bene che le carte con indicati i controlli Punto LZ siano di terreno Aperto, Villaggio, Boscaglia, Erba

Assicuratevi di prendere in considerazione il numero di elicotteri che sono pianificati per la prima ondata e che la LZ sia sufficientemente grande per accoglierli. Anche il raggruppamento per la LZ è di 4 veicoli. Per turno, 4 elicotteri possono decollare e 4 possono atterrare. Le LZ possono essere designate nelle carte con capacità LZ nel corso di una missione effettuando l'azione Designare un Nuovo Controllo Tattico (4.2.11).

Aree di Raduno

Le operazioni con elicotteri sono governate da quattro Aree di raduno fuori mappa, dette Zona di Raccolta (PU), In Arrivo, In Partenza e In Attesa. Una Scheda, detta Scheda di Controllo Elicotteri, serve per indicare dove si trovano i vostri aeromobili mentre transitano tra le varie aree. La Scheda è stampata su entrambi i lati, una per l'Aviazione dell'Esercito ed una per l'Aviazione della Marina, ma sono identiche come funzionamento, cambiano solo le immagini.

Gli elicotteri che muovono tra aree sulla Scheda di Controllo Elicotteri e dalla Scheda alla mappa non necessitano di comandi. Le limitazioni di carburante obbligano gli aeromobili a muovere, gli Elicotteri nella LZ sulla mappa, In Arrivo, In Partenza o In Attesa devono muovere nell'area successiva, gli elicotteri nella Zona PU possono rimanervi quanto desiderano.

Gli elicotteri nella LZ sulla mappa devono muovere nell'area In Partenza, quelli In Partenza devono muovere nella Zona PU. Gli elicotteri nell'area In Arrivo devono muovere o sulla LZ sulla mappa o nell'Area di Attesa, se la LZ è piena o se desiderate attendere un turno. Gli elicotteri nell'Area di Attesa devono muovere o nella LZ sulla mappa o nell'Area In Partenza. Per una missione che inizia con un assalto da elicotteri, fate partire gli elicotteri carichi nell'Area di Raduno In Arrivo in modo che gli sbarchi possano iniziare nel turno 1 della missione

Nota: Sebbene sia improbabile, è possibile che non abbiate comandi sufficienti per muovere tutti gli elicotteri in volo. In questo caso, devono comunque muovere. Comunque, PRIMA si devono usare i comandi per muovere gli elicotteri. In altre parole, non potete usare volutamente questi comandi altrove sapendo gli elicotteri dovranno comunque muovere.

Un elicottero carica unità e munizioni nell'Area di Raduno Zona PU in un turno e parte nello stesso turno per l'Area di Raduno In Arrivo. Il secondo turno lascia l'Area di Raduno In Arrivo ed entra nella carta LZ sulla mappa, dove può scaricare i suoi passeggeri o munizioni e caricare i feriti. Nel terzo turno lasci la LZ (dopo aver caricato le truppe, feriti o munizioni) per l'Area di Raduno In Partenza. Nel quarto turno ritorna nell'Area di Raduno Zona PU, dove può scaricare i feriti e caricare nuovi passeggeri o munizioni. Quindi, un giro completo dalla Zona PU a In Arrivo o LZ sulla mappa a In Partenza a Zona PU impiega 4 turni.

Esempio: Uno sbarco pianificato nel Turno 3 può essere ritardato sino al Turno 4. Se l'elicottero non atterra nel Turno 4 deve tornare nella Zona di Raccolta. Nel Turno 5 torna nell'Area di Raduno Zona di Raccolta. Nel Turno 6 deve iniziare di nuovo l'intero processo di

Le regole che seguono si applicano anche alle Aree di Raduno Assalto di Elicotteri:

- Le unità in un'Area di Raduno Zona PU, In Arrivo, In Partenza, o In Attesa non possono sparare o subire il fuoco.
- Le unità prive di trasporto su elicottero non possono muovere dalla mappa ad alcuna della Aree di Raduno elicotteri (o viceversa), o tra le quattro Aree di Raduno.
- Qualsiasi unità che lascia la mappa deve atterrare nella Zona PU. Qualsiasi unità che lascia la Zona PU deve atterrare nella LZ sulla mappa o tornare/annullare alla Zona PU.
- Non vi sono limiti alla capacità nelle Aree di Raduno della Zona PU, In Arrivo, In Partenza o In Attesa.
- Un elicottero deve trovarsi in una delle Aree di Raduno elicotteri o sulla mappa.
- Non vi è Visuale tra dovunque e le Aree di Raduno elicotteri.

Pianificazione dell'Assalto Aereo

Un assalto da elicottero è un'operazione complessa e richiede una attenta pianificazione. Questo solitamente si effettua durante l'Organizzazione dell'Assalto Aereo (2.4.3), in modo che la prima ondata atterri nel turno 1. Gli scenari con assalti aerei nel mezzo della partita hanno una fase di pianificazione nel turno precedente a quello di arrivo dell'assalto aereo. Il piano di Assalto Aereo dovrebbe includere quanto seque:

- Designare una Zona di Atterraggio (LZ) come sopra descritto. Le LZ possono allargarsi sino a tre carte adiacenti. Considerate il numero di elicotteri nella prima ondata ed assicuratevi che la LZ sia sufficientemente grande da contenere tutti gli aeromobili.
- Caricate/imbarcate le unità per la prima ondata. Solitamente non vi è spazio sufficiente in essi per trasportare tutte le truppe della Compagnia alla LZ nello stesso momento. Dovrete dividere alcune Squadre in Gruppi da Assalto o di Fuoco, lasciando dei Livelli di unità nell'Area di Raduno.
- 3. Fate atterrare i trasporti truppe UH1 e sbarcate le truppe per rendere sicura la LZ. Gli aeromobili in fase di atterraggio sono vulnerabili al Combattimento di Reazione AT se la LZ si trova entro il raggio di un'unità nemica.
- 4. Ponete la prima ondata di unità nell'Area di Raduno In Arrivo se intendete atterrare nel primo turno.
- Usate gli elicotteri da trasporto pesante CH-47 per trasportare gli elementi più pesanti o il resto della Compagnia.

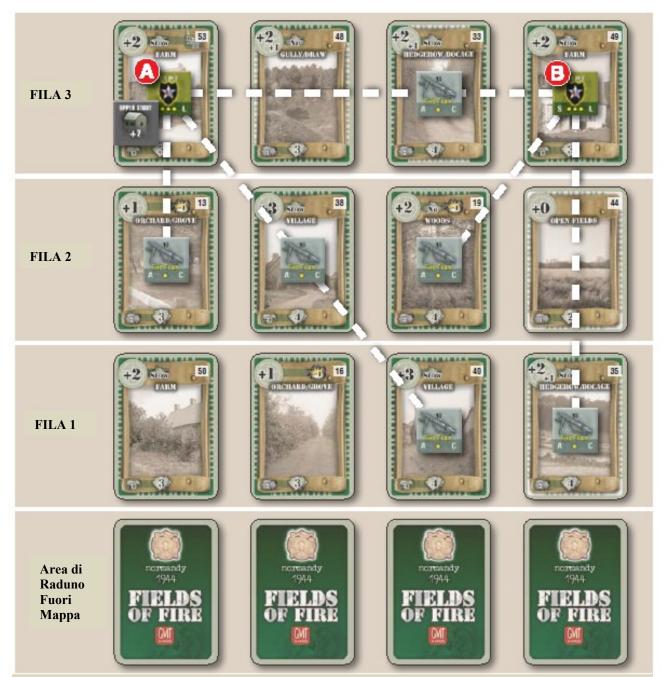
Non necessitate di ondate di assalto una dopo l'altra, e potete creare pause nel Piano di Sbarco spostando le ondate successive dalla Zona PU all'area In Arrivo come necessario. In alcuni casi, potreste ritenere che la LZ sia troppo "calda" per far atterrare in sicurezza gli elicotteri. Inoltre, il piano di assalto deve prendere in considerazione la capacità massima di 4 veicoli per carta (1.2.1i). Se il numero di elicotteri eccede la capacità delle LZ al termine della Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli, o se tentano di atterrare nello stesso turno più elicotteri di quante la LZ ne possa contenere, gli aeromobili in eccesso annullano immediatamente il loro atterraggio. Se elicotteri atterrano su una carta che contiene un segnalino VOF, subiscono il fuoco prima di sbarcare i passeggeri. Gli elicotteri su carte LZ all'inizio della Fase dei Veicoli possono decollare in modo che altri elicotteri possano atterrare.

Esempio: Esempio di Piano di Sbarco (questo è opzionale):

1° Ondata: Tre UH-1 (capacità 3 Livelli ciascuno), totale 9 Livelli – un Plotone a piena forza fa 12 Livelli. Ogni Squadra lascia indietro un Livello (se hanno il Livello da lasciare, viene annotato nella Scheda della Compagnia).

1° Gruppo - HQ 1° PLT [1], 1/1° PLT (-) [2] = 3 Livelli 2° Gruppo - Armi / 1° PLT [1], 2/1° PLT (-) [2] = 3 Livelli

3° Gruppo – Armi / 1° PLT [1], 3/1° PLT (-) [2] = 3 Livelli
Nella Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli, muovete la prima ondata sulla Carta LZ dall'Area di Raduno In Arrivo. IL trasporto truppe UH1 atterra e sbarca le truppe per rendere sicura la LZ. Gli aeromobili sono vulnerabili al Combattimento di Reazione AT se la LZ si trova entro il raggio di un'unità nemica. Muovete la seconda ondata dall'Area di Raduno Zona PU all'Area di Raduno In Arrivo. Potete far atterrare molti altri UH1 con altri elementi della Compagnia con lo scopo di incrementare la capacità di fuoco di supporto della LZ. Nella successiva Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli, la prima ondata può spostarsi mentre la seconda ondata sbarca le truppe.



Unità americana A

- Un'unità ha sempre Visuale ad una carta adiacente(eccetto se in Fumo o sotto un VOF In Arrivo!), quindi l'unità US A può vedere le unità nemiche nelle carte 13 e 38 indipendentemente dai bordi bloccanti delle carte o dall'altezza dell'unità che osserva.
- Inoltre, non contano i bordi bloccanti della carta dell'osservatore e del bersaglio, quindi l'unità A ha visuale anche alla carta 33.
- Comunque, l'unità US A ha Visuale all'unità nemica sulla carta 40 solamente se (l'unità US) si trova a livello superiore della carta Piani Alti dove si trova. In questo caso, ignorate i bordi bloccanti della carta 38, liberando la Visuale alla carta 40.
- Notate inoltre che l'unità US A non può vedere l'unità nemica sulla carta 19. La Visuale si traccia solamente per linea retta. In questo caso, dovrebbe andare dritta per una carta e poi spostarsi in diagonale di una carta (o viceversa), e questo non è consentito.

Unità americana B:

- Questa unità ha Visuale libera sia alle unità nemiche sulla carta 33 che 19 in quanto sono in carte adiacenti.
- Ha anche Visuale all'unità sulla carta 35 in quanto l'unità B può ignorare il bordo scuro sulla sua carta [5.2.1].

7.5 Azioni dei Veicoli

Potete far svolgere ad un veicolo una (e solo una) delle Azioni seguenti nel corso della Fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli.

- A. Fuoco
- B. Movimento
- C. Movimento poi Fuoco
- D. Fuoco di Reazione
- E. Avvistamento

La colonna Movimento & Fuoco sulla Tabella dei Veicoli e Armi a Lungo Raggio indica se un'unità può usare la Azione di Movimento poi Fuoco. Un'unità di fanteria con capacità AT attivata durante la Fase di Comando spara anche durante la Fase Comune Veicoli Aeromobili.

A. Fuoco

Il fuoco contro veicoli ed elicotteri è detto Combattimento Anticarro (AT). Un'unità che può effettuare tale tipo di fuoco è detta unità con capacità AT (1.2.6). L'unica volta nella quale un'unità può svolgere il Combattimento AT è nella Fase Comune Veicoli Aeromobili. Il fuoco Anticarro viene risolto immediatamente. Il veicolo bersaglio deve trovarsi entro la Visuale dello sparante. Il fuoco del veicolo contro un bersaglio di fanteria (indipendentemente se abbia capacità AT o sia elencato nella Tabella dei Veicoli ed Armi Anticarro) pone un segnalino VOF che viene risolto nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Girate il segnalino "Attivato" sul lato "Mosso/Sparato". Il Fuoco è l'unica azione disponibile nella Fase Comune Veicoli Aeromobili ad un'unità di fanteria con capacità AT. Se un'unità spara, risolvete prima qualsiasi VOF presente sulla carta dalla quale spara, poi risolvete il Combattimento AT dell'unità, infine risolvete qualsiasi Fuoco di Reazione da unità con capacità AT che ha Visuale. Le unità con capacità AT fanno SEMPRE fuoco di reazione se entro raggio e Visuale.

Nota: Un veicolo non deve obbligatoriamente essere attivato per sparare contro la fanteria nella Fase di Combattimento (3.7). Lo scopo dell'attivazione è consentirgli di sparare contro veicoli e/o di muovere nella Fase Comune Veicoli Aeromobili. Inoltre, un veicolo che ha mosso e/o sparato nella Fase Comune Veicoli Aeromobili può ancora sparare contro la fanteria nel segmento degli Effetti del Combattimento (cioè risolve il suo VOF). La fanteria che subisce il fuoco da un Veicolo che ha in precedenza sparato contro un altro veicolo può non essere nella stessa carta del veicolo attaccato. Comunque, nel segmento degli Effetti del Combattimento il veicolo sparante deve sparare lungo qualsiasi PDF già creata. I Veicoli Inchiodati generano VOF Tutti Inchiodati proprio come fanno le unità di Fanteria. Inoltre, quando sono Inchiodati possono essere attivati, ma sono limitati dalle restrizioni imposte alle unità Inchiodate in 4.2.5.

B. Movimento

Muovete il veicoli in una carta adiacente. Risolvete qualsiasi VOF presente sulla carta dalla quale inizia il movimento prima del movimento stesso. Se sopravvive all'attacco iniziale, muovetelo in un'altra carta. Se quella carta ha un segnalino VOF, subite immediatamente tale VOF. Infine, risolvete qualsiasi Fuoco di Reazione da parte di unità con capacità AT che abbiano Visuale. Dopo la risoluzione del Fuoco di Reazione, e se il veicolo attivato sopravvive, può continuare a muovere (se può farlo a seconda delle

C. Movimento poi Fuoco

Se un veicolo ha una indicazione di Movimento & Fuoco sull'apposita colonna della Tabella delle Armi e Veicoli (anche uno zero), potete muoverlo e poi sparare dopo essere entrato in una carta. Dovete però terminare il movimento dopo che ha sparato.

D. Fuoco di Reazione

Mentre i veicoli attivati muovono e sparano, subiscono potenzialmente il fuoco delle unità che reagiscono. Le unità che reagiscono sono veicoli inattivi o fanteria con capacità AT e veicoli attivati o fanteria con capacità AT che non hanno ancora sparato. Potete sparare con queste unità quale reazione contro qualsiasi veicolo che spara o muove entro la loro Visuale. Non dovete usare Comandi per sparare con queste unità che reagiscono. Non si può fare Fuoco di Reazione contro un'unità che reagisce. Se un veicolo si trova nella Visuale di un veicolo o unità di fanteria con capacità AT quando svolge un'attività invece di sparare (es. avvistare), quell'attività lo rende vulnerabile al fuoco di reazione come se avesse mosso o sparato. La risoluzione del VOF contro veicoli che muovono/sparano è solo per quelle armi che non hanno una riga specifica sulla Tabella dei Veicoli / Armi Anticarro. Pertanto, un'arma che ha sia VOF che riga sulla Tabella dei Veicoli / Armi Anticarro non può attaccare un veicolo in movimento due volte (sia con il suo VOF ed il Modificatore di Fuoco). Attacca solo con il Modificatore di Fuoco.

Dopo aver completato il movimento e combattimento di tutti i veicoli attivati, tutti i veicoli amici che non sono stati attivati subiscono gli attacchi da qualsiasi VOF presente sulle loro carte.

E. Avvistamento

Potete tentare l'avvistamento, con un veicolo attivato che non ha segnalino di Inchiodato, di un'unità nemica non avvistata nella sua Visuale, invece che sparare. Svolgete il tentativo di avvistamento usando la stessa procedura degli altri tentativi di avvistamento. Risolvete qualsiasi fuoco VOF prima del tentativo di avvistamento. Trattate il veicolo attivato come se avesse appena sparato.

7.6 Risoluzione del Combattimento AT

Completate le Fasi seguenti nell'ordine indicato:

- A. Determinate il Modificatore di Fuoco dello sparante confrontando il tipo di unità sparante con il raggio al bersaglio sulla Tabella dei Veicoli e Armi Anticarro.
- B. Sommate a questo il valore difensivo del tipo di veicolo attaccato indicato nella colonna del Valore Difensivo.
- C. Aggiungete eventuali modificatori per Copertura & Occultamento presenti sulla carta del bersaglio.

restrizioni al movimento), risolvendo i VOF e i possibili Fuochi di Reazione, carta per carta.

- D. Se l'unità sparante ha capacità di Fuoco e Movimento ed ha mosso, sommate anche il modificatore indicato nella colonna Movimento & Fuoco.
- E. Infine, sommate qualsiasi altro modificatore indicato nella parte bassa della Tabella dei Veicoli e Armi Anticarro.

Il risultato finale è detto modificatore AT. Pescate una Carta Azione e applicate il modificatore AT al numero AT indicato su quella carta, per ottenere la somma finale. Consultate la Tabella Anticarro, sotto la Tabella dei Veicoli e Armi Anticarro, usando tale somma per determinare il risultato del Combattimento AT.

Se lo sparante ha capacità di Fuoco Rapido, il bersaglio non è elicottero, e il risultato del combattimento AT è -4, -2, 0, 2, 4, allora lo sparante ha ottenuto un risultato di Fuoco Rapido. Tale unità può effettuare un altro Combattimento AT, e può proseguire a farlo fintanto che ottiene risultati di Fuoco Rapido. Non potete ottenere un risultato di Fuoco Rapido contro un elicottero.

Seguite una procedura diversa quando sparate con un veicolo o unità con capacità AT che ha VOF G! (tali unità hanno armi di calibro inferiore come i cannoni da 37 mm). In questo caso, pescate carte Azione come per un Tentativo di Attacco con Granate (due carte modificate dal Livello di Esperienza). Se ha successo, seguite poi la procedura sopra indicata (determinare il modificatore netto AT, pescare per ottenere un numero AT, poi sommarli) per determinare il risultato finale del combattimento AT sulla Tabella Anticarro.

7.7 Risultati del Combattimento AT

Mentre risolvete il combattimento contro i veicoli ed elicotteri allo stesso modo, vi sono risultati del combattimento diversi per ciascuno di essi. Valgono i seguenti concetti generali per tutti i Risultati del Combattimento AT:

 Una pedina di Relitto dà copertura come qualsiasi altro segnalino di Copertura. Mentre un tale segnalino non conta per il numero massimo di segnalini di Copertura consentiti per una carta terreno (1.2.1f), conta per i limiti di capacità di veicoli (1.2.1i), che vale anche per le LZ.

- Un segnalino di Relitto in Fiamme non dà copertura, ma conta per i limiti di capacità dei veicoli, che vale anche per le LZ. Il fumo da un relitto in fiamme non è cumulativo con altri relitti in fiamme sulla stessa carta. Il fumo di un relitto in fiamme blocca la Visuale.
- La Tabella dei Veicoli e della Armi Anticarro elenca la dimensione dell'equipaggio di ogni veicolo, in Livelli.

A. Risultati del Combattimento per i Veicoli

1) Incendiato

Rimpiazzate il veicolo con un segnalino di Relitto in Fiamme. Ogni Livello di equipaggio viene convertito in feriti.

2) Distrutto

Rimpiazzate il veicolo con un segnalino di Relitto. Convertite ogni livello di equipaggio e passeggeri in Gruppo di Fuoco e implementate un risultato di COLPO a ciascuno di essi. Risolvete il COLPO come se fosse accaduto nella fase degli Effetti del Combattimento. Ponete i gruppi sotto il segnalino di Relitto, ma indicateli come Esposti.

3) In Ritirata

Rimuovete il veicolo ed i passeggeri trasportati dal gioco per il resto della missione.

4) Inchiodato

Ponete un segnalino di Inchiodato sul veicolo ad indicare che è chiuso. I veicoli Inchiodati hanno un modificatore di -1 se attaccati nel Combattimento AT. Non possono Avvistare. Hanno un modificatore di +1 quando sparano nel Combattimento AT. Rimuovete il segnalino di Inchiodato al termine della fase di Movimento e Combattimento dei Veicoli, ma solo se il veicolo non ha ricevuto alcuna forma di attacco nel corso di quella fase.

5) Mancato

Nessun effetto.

B. Risultato del Combattimento per gli Elicotteri (ed aerei FAC)

1) Abbattuto - Caduto

Rimpiazzate l'elicottero con un segnalino di Relitto in Fiamme. Convertite ogni livello di equipaggio e passeggeri in feriti.

2) Abbattuto - Autorotazione

Rimpiazzate l'elicottero con un segnalino di Relitto. Convertite ogni livello di equipaggio e passeggeri in Gruppo di Fuoco e implementate un risultato di COLPO a ciascuno di essi. Risolvete il COLPO come se fosse accaduto nella fase degli Effetti del Combattimento. Ponete i gruppi sotto il segnalino di Relitto, ma indicateli come Esposti.

3) Abbandono - Danneggiato

Spostate immediatamente l'elicottero nell'Area di Raduno In Rotta. Consideratelo danneggiato tanto da non essere disponibile per il supporto per il resto della missione. Ponete l'elicottero e i passeggeri nell'Area di Raccolta nel turno seguente, dove l'elicottero atterra e non può più partire. I passeggeri scaricati possono volare con qualsiasi altro elicottero non danneggiato.

4) Abbandono – Non Danneggiato

L'elicottero abbandona la corrente azione, ma è ancora disponibile per dare supporto alla missione nei turni seguenti. Spostate immediatamente l'elicottero nell'Area di Raduno in Rotta, da dove può rientrare sulla mappa in un turno seguente. Mantenete i passeggeri a bordo.

5) Mancato

Nessun effetto.

7.8 Munizioni

I sistemi d'arma dei veicoli che consumano munizioni le consumano ogni volta che sparano. In altre parole, se un'arma spara contro un Veicolo nella Fase Comune Veicoli Aeromobili, e poi spara contro la fanteria nel segmento degli Effetti del Combattimento, avrà consumato due punti di Munizioni.

8.0 VISIBILITA'

Ogni Missione indica le condizioni di visibilità. La visibilità normale è +0 o +1. Quando il Modificatore di Visibilità è superiore a +1, la missione si svolge con gli effetti della Visibilità Limitata. Ponete un segnalino di Visibilità accanto alla mappa per ricordare tale valore, indicato nelle Istruzioni della Missione. Notate che la VOF di Granate, In Arrivo!, Mine, Claymore, e Trappole Esplosive non viene influenzata da tale modificatore.

8.1 Effetti della Visibilità Limitata

La Visibilità Limitata influenza i Comandi, la Visuale ed il combattimento.

1) Comandi

Il numero massimo di comandi che possono essere spesi da qualsiasi HQ o unità Staff con Visibilità Limitata è 4. Il numero massimo di Comandi conservati per esperienza con Visibilità Limitata è: Inesperto 2, Linea 4, Veterano 6.

2) Visuale

Con Visibilità Limitata il raggio massimo della Visuale senza Illuminazione o apparecchio per osservazione notturna è ridotto a Raggio Ravvicinato (adiacente).

3) Combattimento

Il Modificatore di Visibilità (normale o limitata) è parte del NCM. Applicate il Modificatore di Visibilità tra +0 e +5 al Modificatore Netto di Combattimento (NCM).

8.2 Illuminazione

Le istruzioni della Campagna elencano l'illuminazione disponibile. L'illuminazione è disponibile per qualsiasi missione che ha uno o più turni dove la visibilità è Luna di qualsiasi valore. L'illuminazione può derivare da varie fonti. Usatela per mitigare gli effetti della Visibilità Limitata di notte. L'illuminazione non aiuta in condizioni di Pioggia / Neve o Nebbia.

Ponete un segnalino di Illuminazione su una carta o usando un'attrezzatura Pirotecnica o chiamando una Missione di Fuoco Illuminazione. Il segnalino di Illuminazione ha uno o più modificatori che mitigano il Modificatore di Visibilità. Applicate il modificatore in alto alla carta che contiene il segnalino di Illuminazione. Applicate il modificatore in basso, se presente, a tutte le carte adiacenti (il modificatore di Illuminazione + quello di Visibilità non possono essere inferiori a +0). Qualsiasi carta che è sotto effetto dell'illuminazione è Illuminata. Le unità hanno il loro raggio normale alle carte illuminate. Rimuovete i segnalini di Illuminazione nel corso della Fase di Pulitura.

8.3 Attrezzatura per la Visione Notturna

8.3.1 Infrarossi (IR) Attivi

Includono gli Illuminatori e Ricevitori IR che sono montati o su armi leggere o su veicoli. Non applicate il modificatore di Visibilità quando sparate ad un'unità equipaggiata in questo modo a raggio a Bruciapelo (nella stessa carta). Non applicate il modificatore di Visibilità quando sparate con un veicolo con tale equipaggiamento sino a Raggio Corto (carta adiacente).

8.3.2 Infrarossi Passivi

Includono occhiali e cannocchiali. Le Istruzioni della Campagna indicano la specifica efficacia dei dispositivi disponibili in quanto la loro qualità varia nel tempo. Potete sparare con un'unità equipaggiata con IR Passivi indipendentemente dalla Visibilità, sino al raggio massimo. Non applicate alcun modificatore di Visibilità ad alcuna distanza. Gli IR Passivi non hanno effetto in aree illuminate. In questi casi, usate i modificatori di illuminazione.

8.3.3 Ottiche Termiche

Potete sparare con un'unità equipaggiata con Ottiche Termiche indipendentemente dalla Visibilità, Pioggia / Neve, Nebbia o Fumo, sino al raggio massimo. Non applicate alcun modificatore di Visibilità ad alcuna distanza.

Nota: Il AC-47 Spooky non ha alcun sistema di visione notturna, quindi deve lanciare illuminazione per evitare la penalità di visibilità.

8.4 Fumo

Il Fumo è una forma artificiale di Visibilità Limitata. Questo si ha quale risultato di artifizi Pirotecnici, Missione di Fuoco, o relitto in fiamme.

Il Fumo può essere Fumo da granate, Fumo WP, o VOF In Arrivo! ed Attacco Aereo (polvere e detriti causati dal fuoco di artiglieria e mortai). Potete tracciare la Visuale in, ma non attraverso, una carta che contiene fumo (notate che questo crea un raro caso nel quale la Visuale non è reciproca). Il Fumo e WP danno un beneficio difensivo agli occupanti della carta, eccetto per gli attacchi di fuoco In Arrivo! e Granate. Più fonti di fumo non sono cumulative, usatene solo una, la migliore come beneficio difensivo. I Cluster ed i paracaduti *non* sono considerati Fumo.

9.0 IL NEMICO

9.1 Contatto Potenziale

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

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

- 1. Nessun Contatto: non vi sono segnalini VOF o PDF sulla mappa e nessuna unità nemica è stata avvistata.
- 2. **Contatto**: una carta occupata da unità ha segnalino VOF, o vi è almeno un'unità avvistata sulla mappa.
- 3. Ingaggiato: due o più carte occupate da unità amiche o nemiche hanno segnalino VOF.
- 4. **Pesantemente Ingaggiato**: due o più carte occupate da unità amiche o nemiche hanno segnalini VOF ed almeno una carta ha unità sia amiche che nemiche in essa.

9.1.1 Segnalini di Contatto Potenziale (PC)





I segnalini di Contatto Potenziale (PC) controllano il tipo e locazione del contatto nemico (9.2). In alcune missioni, possono muovere, rappresentando il potenziale movimento nemico. I segnalini hanno due lati. Una ha la lettera A, B o C. L'altra è un punto di domanda. La lettera rappresenta la possibilità ed intensità del contatto nemico, da A (più intenso) a C (meno intenso). Il "?" viene usato per indicare le unità nemiche non avvistate.

9.1.2 Piazzamento iniziale dei segnalini PC per le Missioni Offensive e Pattuglie di Combattimento

Per le Missioni Offensive, ponete i segnalini PC sulla mappa quando piazzate la missione. Le Istruzioni della Missione indicano che tipo di segnalini PC piazzare per fila di carte, se porli a mostrare la lettera o il ?, e come piazzarli. Ponete un segnalino del tipo indicato su ogni carta non occupata da un'unità amica in quella fila. Alcune missioni possono indicare il piazzamento di forze nemiche sulla mappa oltre ai segnalini PC.

Se una missione richiede segnalini PC di lettere differenti da piazzare casualmente, scegliete un numero di segnalini di ogni lettera pari al numero delle Carte Terreno dove porli. Girate i segnalini PC a mostrare il lato?, mescolateli, e poi piazzateli sempre dalla parte?. Se non vi sono segnalini sufficienti di una data lettera, sceglieteli tutti di quella lettera e poi i restanti in pari ammontare delle altre lettere. Ad esempio, molte missioni in Vietnam richiedono di piazzare segnalini PC a caso su 25 carte. In questo caso, scegliete 16 segnalini A, 16 B, 16 C, mescolateli a caso, e piazzatene 25 dalla parte ?.

9.1.3 Piazzamento di segnalini PC per le Missioni Difensive

Per le Missioni Difensive, ponete i segnalini PC su carte o intere file come indicato dalle Istruzioni della Missione nel corso dei Controlli per l'Attività Nemica. Risolveteli poi normalmente (9.1.5). Rimuovete i segnalini PC non risolti per la fine di un dato turno.

9.1.4 Contrattacchi

Alcune Missioni Offensive richiedono un contrattacco in un dato turno o quale risultato di un Evento da HQ Superiore nemico. In un turno di contrattacco, ponete segnalini PC su qualsiasi carta occupata dall'americano del tipo indicato nelle istruzioni. Questo può accadere in un numero di turni specificati nell'evento. Alcune missioni possono avere un gruppo diverso di truppe nemiche solamente per il contrattacco. La sequenza di gioco per la missione è ancora quella della Missione Offensiva, ma i Controlli per l'Attività (9.4) sono effettuati con le tattiche si Assalto per i seguenti tre turni o sino al termine della missione, se arriva prima.

9.1.5 Risoluzione dei segnalini PC

I segnalini PC sono risolti durante la Fase VOF. Dove vi è un'unità US su una carta con segnalino PC, vi è un contatto potenziale nemico. Se vi è un segnalino PC dalla parte ? con un'unità US, giratelo sul lato della lettera prima di risolverlo (ma non quei "?" usati per indicare le unità nemiche non avvistate).

Per risolvere un segnalino, verificate la Tabella del Contatto Potenziale e confrontate la lettera del segnalino con il Livello di Attività Corrente. Se risulta "Auto", prendete contatto senza dover pescare alcuna carta. Se risulta un numero, dovete pescare quel numero di carte. Se qualsiasi carta pescata contiene la parola "Contatto!" nella parte alta centrale, avete un contatto, altrimenti no. In ogni caso rimuovete il segnalino PC. Modificate il Livello di Attività Corrente se necessario (9.1).

Se si deve risolvere più di un segnalino PC, fatelo in ordine alfabetico. Risolvete più segnalini della stessa lettera in ordine casuale. Quando prendete contatto, consultate le Istruzioni della Missione per determinare il tipo di contatto basandovi sulla lettera del segnalino

Se due segnalini PC terminano su una carta per qualche evento (come un Contrattacco), rimuovete la lettera inferiore (A è la maggiore). Potete muovere i veicoli attraverso Carte di Terreno senza risolvere i loro segnalini PC. Risolvete il contatto solo sulla carta dove il veicolo termina il movimento.

9.2 Generazione di Forze Nemiche

Nell'ottenere il contatto, determinate il tipo di unità nemica che è stata contattata ed il suo piazzamento sulla mappa usando la procedura che segue.

9.2.1 Tipo di Contatto Nemico

Per ogni segnalino PC dove si è avuto il contatto, determinate il tipo e disposizione del nemico. Pescate una Carta Azione e verificate il numero casuale sotto la fila 10. Confrontate questo numero sotto la lettera nelle Istruzioni della Missione corrispondente alla lettera del segnalino PC per trovare la risultante forza nemica. Se è associata ad una forza specifica indicata nella Tabella delle Forze Nemiche nelle Istruzioni della Missione per l'esatta composizione del nemico.

La Tabella delle Forze Nemiche dà le seguenti informazioni:

Nome del Gruppo – solitamente descrittivo.

Porre VOF/PDF? - Determina se il nemico apre immediatamente il fuoco o no. Le forze nemiche che inizialmente hanno VOF/PDF probabilmente apriranno il fuoco automaticamente nel momento in cui la situazione sulla mappa cambia nei turni seguenti.

Unità Avvistata? - Determina se potete vedere o no il nemico. Se lo vedete, le vostre unità disponibili apriranno il fuoco contro di esso. Se non lo vedete, girate il segnalino PC dalla parte "?" e ponetelo sopra il nuovo nemico per ricordare che le unità non sono avvistate.

Piazzamento – Determinate dove porre l'unità. L'informazione in questa colonna si usa solo se la Tabella di Piazzamento delle Unità della Missione ha la scritta "Secondo la Tabella delle Forze Nemiche". Dovete continuare a tirare sulla tabella per determinare una direzione

Descrizione – Indica i tipi ed il numero di unità da piazzare:

- Mine
- In Arrivo [NCM #)
- Cecchino
- Illuminazione
- Leader (scegliere a caso)
- Osservatori Avanzati
- Gruppi
- Squadre
- Cannoni/Armi
- Combinazione di quanto sopra indicato

Ponete sempre una delle unità indicate. Se sono indicate più unità, ponete quelle con simbolo + assieme sulla stessa carta. Ponete quelle separate dal simbolo / su carte separate. In questo modo, si può avere un contatto complesso da più direzioni simultaneamente. Annotate sulla Scheda di Missione le informazioni sulle unità nemiche e munizioni.

Se il gruppo generato non può essere piazzato perché una o più unità non sono disponibili per mancanza di pedine, ignorate il gruppo originario e pescate altre carte sino a generare un gruppo che contenga tipi di unità ancora disponibili.

9.2.2 Locazione del Contatto Nemico

Tutte le Mine e segnalini In Arrivo sono posti nella stessa carta dove si è avuto il contatto; per tutti gli altri si deve determinare una locazione. Pescate una carta Azione e verificate la Tabella di Piazzamento delle Unità nelle Informazioni della Missione per determinare il risultante piazzamento. Questo piazzamento indica la direzione distanza delle forze nemiche in relazione alla carta Terreno dove è avvenuto il contatto. Assicuratevi di verificare le informazioni della Missione per le istruzioni di piazzamento o forze speciali. Se il piazzamento indica "Secondo la Tabella delle Forze Nemiche", fate riferimento alla colonna Piazzamento sulla Tabella delle Forze Nemiche per quella campagna per determinare se piazzare le unità sulla stessa carta o dove si è avuto il contatto, su carte adiacenti alla carta del contatto, o su carte al corrente massimo raggio di Visuale dalla carta contatti. Se quella colonna vi indica di porre l'unità in

una carta adiacente, o alla Visuale massima, continuate a pescare sulla Tabella del Piazzamento delle Unità sino ad ottenere una direzione (Fronte/Lato/Retro; Sinistra; Destra). Notate che quando si pongono a Visuale massima, l'unità nemica non deve essere mai posta oltre il suo raggio massimo.

La direzione è relativa all'orientamento del giocatore sulla mappa (Fronte è la riga successiva verso la parte alta della mappa in relazione al giocatore, sinistra la sua sinistra, ecc.). Le Istruzioni della Missione indicano se il nemico è avvistato o no e se sia in copertura o no, ed in che tipo di copertura. Non ponete un'unità indicata dopo una "/" nella stessa carta di un'altra unità dello stesso gruppo; continuate a verificare il piazzamento sino a determinare una carta diversa.

Quando si pone un'unità a Visuale massima, essa deve essere in grado di vedere l'unità che ha causato il contatto. Questo rappresenta il contatto fatto dall'unità nemica che apre il fuoco.

Non potete porre un gruppo su una carta dove la carta è già lungo la PDF di un'altra unità nemica; continuate a pescare carte sino a trovare una locazione valida. Non potete porre un gruppo nemico su una carta che già contiene unità nemiche. *Eccezione: Quando ottenete un risultato "+", quelle unità sono poste assieme.* Continuate a pescare carte sino a trovare una locazione valida. Un gruppo nemico può apparire su una carta che contiene unità US se indicate dalla Tabelle dei Gruppi.

Nota: Se un gruppo mortai arriva su una carta con vostre unità sarà in grado, secondo le regole, di ingaggiare solo quelle unità sulla carta, quindi dovrete girare l'unità mortaio dalla sua parte Gruppo di Fuoco perché possa ingaggiare quelle unità nemiche. Le forze nemiche possono andare su una carta che ha ancora segnalino PC. In questo caso, lasciate il segnalino PC sul posto.

Una forza nemica non può andare su una carta che ha correntemente un segnalino VOF nemico. Continuate a pescare carte sino a trovare una locazione valida. Questo vale anche al contrario. Cioè, non potete porre un VOF nemico su una carta con un'unità nemica, anche una che non è stata ancora avvistata da unità US. *Eccezione*: quando un'unità US si trova in una carta che contiene sia un'unità Nemica che un PC, se quel PC provoca il piazzamento di un'unità nemica che pone un VOF, quell'unità Nemica porrà il suo VOF sulla carta dell'unità che l'ha fatta entrare in gioco (attaccando l'unità US che l'ha fatta entrare in gioco secondo 9.2.4). Pertanto, sono in questo caso, le unità nemiche non pongono VOF su carte che contengono altre unità Nemiche. Troverete che in molti casi è ancora vantaggioso farlo per il nemico, in quanto le sue truppe generalmente sono in fortificazioni campali. Questo rappresenta fortificazioni collegate che sparano a distanza ravvicinata per impedire alle unità US di catturare la carta.

Le unità nemiche poste che stanno sparando attraverso segnalini PC che si frappongono lungo la linea di fuoco, causano la rimozione di questi segnalini PC se sono allo stesso livello (il nemico non sparerà intenzionalmente attraverso le sue truppe; il nemico sparerà sopra le teste delle sue truppe che sono ad elevazione inferiore).

Il piazzamento di forze Nemiche può causare l'espansione della mappa oltre la sua configurazione originaria ponendo altre carte Terreno. Le unità US non possono lasciare i confini originari a meno che non sia specificamente consentito dalle Istruzioni della Missione. Questo può anche causare l'estensione della mappa nell'Area di Raduno. Se accade questo, l'Area di Raduno principale si espande anch'essa per consentire il movimento US fuori mappa secondo 2.3.5).

Per espandere la mappa, pescate una nuova carta Terreno dal mazzo e ponetela dove necessario. Se è una carta Collina, ponetela e continuate a pescare sino ad ottenere una carta non Collina da porre su di essa. Se si deve porre un'unità nemica a raggio massimo, e la carta Terreno consente alla Visuale di passare attraverso di essa, continuate a pescare carte Terreno sino a raggiungere il raggio massimo per l'unità nemica, o viene pescata una carta Terreno che blocca la Visuale attraverso di essa.

9.2.3 Copertura Nemica

Le Istruzioni della Missione indicano un Livello di Copertura di default. Ponete tutte le unità nemiche di quel gruppo che sono poste nella stessa carta, sotto lo stesso segnalino di Copertura a meno che:

- a) Il gruppo dell'unità menziona specificamente un altro tipo di copertura, nel qual caso usate invece quello, oppure:
- b) Indica che l'unità è Esposta, nel qual caso non usate alcun segnalino di Copertura.

Quando un Gruppo Forza Nemica non menziona la Copertura, ponete le unità Nemiche in Copertura di Default secondo le istruzioni della Missione. Quando indica "sotto [tipo di fortificazione]" ponete le unità sotto quel tipo di fortificazione, quando indica "in Copertura", ponete le unità sotto un segnalino Copertura +1. Quando indica "No Copertura", allora non si pone alcuna copertura per le unità le unità Nemiche poste in copertura di edificio a più piani sono poste a piano terra, a meno che non sia indicato diversamente nelle istruzioni del gruppo

9.2.4 Fuoco Nemico (VOF/PDF)

Quando sono poste, le unità nemiche spareranno sempre contro l'unità che ne ha causato il piazzamento. *Eccezione*: Nelle missioni nel Volume I Vietnam e Volume II Peleliu **solament**e, le unità nemiche **possono** essere generate sulla carta con unità US che **non** ne hanno causato il piazzamento, quindi facendo sì che aprano il fuoco su quella carta invece che contro l'unità che ne ha causato il piazzamento. Questo rappresenta l'uso di tunnel da parte del nemico nel Vietnam e di caverne e buche a Peleliu.

Se la locazione di piazzamento pescata non consente legalmente all'unità nemica di attaccare l'unità US che ne ha causato il piazzamento, ripescate per un piazzamento diverso. Continuate a pescare sino a che non rispettate questo requisito. Se quel gruppo non può essere posto correttamente rispettando il requisito, ripescate per un gruppo diverso. Ne nessun gruppo disponibile può rispettare tale requisito, scartate del tutto il contatto.

9.3 Avvistamento del Nemico

Alcune unità nemiche entrano in gioco avvistate automaticamente secondo quanto indicato dalla Tabella delle Forze Nemiche. Molte unità nemiche entrano in gioco non avvistate; questo vale per tutti gli occupanti di una carta. Non potete ingaggiare con unità amiche le unità nemiche in carte non avvistate, anche se le unità nemiche su quella carta stanno attaccando unità amiche. Le forze amiche sono sempre considerate automaticamente avvistate dal nemico.

Per avvistare un'unità nemica, un'unità deve ricevere il comando fare un tentativo di Azione durante la Fase di Comando con una pesca base di 2 carte, modificate secondo la Tabella dei Modificatori alla Pesca per Tentativo di Avvistamento. Secondo le regole per la pesca di Azioni, il numero minimo è sempre di una carta. Notate che alcuni modificatori sono di pertinenza dell'unità che tenta di avvistare, mentre altri sono di pertinenza dell'unità nemica che si sta tentando di avvistare. Una carta non può mai contenere unità nemiche sia avvistate che non avvistate. Se un'unità nemica su una carta è avvistata, lo sono tutte su quella carta, anche quelle che muovono in essa. Un'unità nemica non avvistata non può essere attaccata di proposito. Vi sono solo due casi nei quali un'unità nemica non avvistata può essere influenzata da VOF amico:

- Se ricevete una Missione di Fuoco di Battaglione ed una o entrambe le carte adiacenti che avete scelto contengono nemici non avvistati.
- Se un'unità nemica non avvistata termina su una carta che ha già VOF amico su di essa (un esempio di questo è unità US
 che sparano contro una carta vuota e un risultato di piazzamento di PC che pone un nemico su tale carta).

9.4 Verifiche per l'Attività Nemica

Durante il segmento di Verifica dell'Attività Nemica di ciascun turno, verificate per ogni unità Nemica individualmente. Ricordate prima di determinare a caso in quale ordine verificare ciascuna carta occupata dal nemico, poi entro ciascuna carta di verificare le unità

Inchiodate/LAT, quelle in Buon Ordine, ed i Leader, in quell'ordine. Ciascuna unità nemica verrà verificata una sola volta per turno, indipendentemente da guale cambio di stato possa aversi.

Vi sono tre diverse Tabelle di Gerarchia delle Verifiche per l'Attività

- Inchiodata/LAT
- Offensiva
- Difensiva

Nelle Tabelle di Gerarchia dell'Attività Offensiva e Difensiva, vi sono colonne per diverse tattiche nemiche (Difensiva: Ritardo, Frettolosa, Preparata; Offensiva: Assalto, Sfondamento). Usate la colonna corrispondente alle tattiche indicate nelle Istruzioni della Missione per i Controlli di Attività. Controllate per le unità Inchiodate/LAT sull'omonima tabella. Notate che con un Contrattacco le tattiche possono cambiare (9.1.4).

Per tutte le tabelle, trovate il primo caso che si applica all'unità, partendo dall'alto e procedendo verso il basso della colonna tattiche appropriata. Determinate a caso l'ordine nel quale controllate le carte occupate dal nemico. Per ogni carta, controllate prima le unità Inchiodate/LAT, poi quelle in Buon Ordine ed infine i Comandanti. Pescate una carta usando la parte dei Numeri Casuali a seconda del caso per determinare quale Azione tenta (se la tenta) l'unità. Implementate o tentate quell'Azione immediatamente prima di passare all'unità nemica successiva.

Un'unità nemica non altrimenti ingaggiata contro un'unità amica deve ingaggiare (porre un segnalino VOF e PDF) qualsiasi unità amica che muove nella sua Visuale, senza pescare. A differenza della forze amiche, le unità Nemiche ingaggeranno le carte che contengono unità di entrambe le parti. Se vi è più di una carta occupata nella loro LOS, ingaggeranno il bersaglio più numeroso in termini di Livelli amici. In caso di parità, scegliete a caso (1.2.2e) per determinare la PDF nemica. Un'unità nemica perde la sua PDF se un'unità US entra nella sua carta, e passa quindi a sparare a tale unità. Le unità Nemiche *non* continueranno a sparare in una carta dove non vi sono più bersagli validi (qualsiasi unità non ferita). In questo caso supponete che il nemico abbia ricevuto un Comando di Cessate il

Non effettuate la Verifica dell'Attività per qualsiasi unità la cui Azione è dettata da un'altra regola, come un'unità che termina le munizioni. Se si pesca un risultato sulla Tabella di Gerarchia dell'Attività Nemica che un'unità nemica non può effettuare, e non vi sono indicate alternative per quel risultato, o se non vi sono righe che si applicano all'unità nel suo stato corrente, allora quell'unità nemica non fa nulla.

Quando un'unità nemica deve scegliere tra bersagli sulla sua stessa carta, scegliere prima il bersaglio più numeroso, poi a caso tra bersagli di pari dimensioni.

Le unità nemiche che muovono sono soggette alle stesse limitazioni delle unità US che muovono. Pertanto, indicate le unità nemiche che muovono, incluse quelle che Arretrano o Cercano Riparo, con un segnalino di Esposto. Inoltre, alcuni tipi di unità, indicate in 6.4, non possono sparare se hanno un segnalino di Esposto.

Le unità nemiche che subiscono un risultato di Arretramento si allontanano dalle unità US in una delle tre carte sul retro (o due carte se è il bordo mappa). La prima priorità nel movimento di Arretramento è la carta fuori Visuale da tutte le unità USA. La priorità seguente è la carta che ha valore di terreno superiore. Nel caso una delle carte possibili soddisfi queste priorità, determinate la carta a caso. Se un'unità nemica sta attaccando un'unità US sulla sua carta e riceve un risultato di Arretramento, continuerà ad attaccare quella stessa unità US dopo essere Arretrata (a meno che, ovviamente, non sia Arretrata in una carta che contiene unità US). Non estendete la mappa se un'unità nemica la lascia per essere Arretrata, rimuovete invece l'unità dal gioco.

Notate che alcuni risultati sulle tabelle di Gerarchia dell'Attività Nemica comportano la rimozione dell'unità nemica e suo rimpiazzo con un segnalino PC. In questi casi, ponete il segnalino PC con la stessa lettera di quello posto sulla riga nel piazzamento. Se vi è un segnalino PC già presente, non ponetene un altro – rimuovete semplicemente l'unità nemica.

9.5 Mine, Trappole Esplosive, Mine Claymore



Piazzate qualsiasi segnalino di VOF di Mine determinata dal Contatto Potenziale sulla stessa carta dell'unità che risolve il Contatto Potenziale. Ogni unità, amica e nemica, correntemente sulla carta deve immediatamente fare un controllo per le mine. Come indicato dal segnalino, pescate 3 Carte Azione per ogni unità. Se una carta contiene un'icona di Scoppio, allora l'unità è stata colpita; girate il segnalino di Mine dalla parte dell'esplosione per ricordare di implementare il colpo nel Segmento degli Effetti del Combattimento. Per le unità di fanteria, il VOF di una mina è –4 e per il Combattimento AT è –2.

In seguito, ogni unità di fanteria o veicolo, amico o nemico, che entra o muove in una carta con mine, deve controllare per l'attacco delle mine pescando 3 carte per unità e cercando l'icona di Scoppio. Questo vale sia nel turno in cui sono rivelate le mine sia nei turni seguenti. Non siete obbligati a controllare l'attacco delle mine quando un'unità esce da una carta minata. Non potete rimuovere una mina.

Le Trappole Esplosive appaiono allo stesso modo delle mine, ma attaccano una sola volta e poi sono rimosse. Quando appare, effettua un attacco di mine con modificatore –4. Se vi sono più unità su una carta, determinate a caso quale viene attaccata. Non vi sono segnalini appositi di Trappole Esplosive, usatene uno di Granata.



Le Mine Claymore sono disponibili se indicato nelle Istruzioni della Missione. Piazzatele all'inizio della missione su o adiacenti a qualsiasi carta occupata dall'americano, non più di uno per carta. Se un'unità nemica entra o appare su una carta con una Claymore, dopo che tutte le unità nemiche hanno mosso la Claymore ne attacca una con modificatore – 4. Nel caso di più unità possibili determinate l'unità casualmente. Rimuovete la Claymore una volta usata.

Nota: Le Mine, Trappole Esplosive e Claymore non sono influenzate dalla Visibilità Limitata.

9.6 Cecchini



Nel contatto con un cecchino, pescate una carta Azione per determinare il piazzamento del cecchino stesso secondo la Tabella di Piazzamento per Contatto nelle Istruzioni della Missione. Ponetelo sempre alla distanza massima di Visuale dalla carta influenzata. Un cecchino può attaccare con Granate, e può svolgere un Attacco con Granate gratuito quando viene fatto bersaglio di un Attacco con Granate.

Un cecchino rimane in gioco e continua ad attaccare la carta che lo ha portato sulla mappa sino a quando non viene avvistato. Una volta avvistato ed in Buon Ordine, lo si deve muovere di una carta distante da qualsiasi unità amica

durante ogni Segmento di Controllo dell'Attività sino a quando non esce dalla Visuale amica o esce dalla mappa, nel qual caso rimuovetelo dal gioco. Quando un Cecchino in Buon Ordine viene Avvistato e quindi segue le istruzioni di allontanarsi di una carta da unità US sino a che esce dalla Visuale, la sua priorità è la carta disponibile che sia fuori Visuale da tutte le unità nemica. La sua priorità successiva è la carta col valore di Terreno più alto. Se più di una carta disponibile rientra nelle priorità, determinate la carta a caso. Una volta fuori dalla Visuale di tutte le unità US; il cecchino riprende il suo stato di non avvistato. In contrasto, i Cecchini in fortificazioni

campali o caverne rimangono sul posto se avvistati.

Se non esistono bersagli sulla carta bersaglio, il cecchino ingaggia la più vicina carta amica occupata nella Visuale. Se esistono più carte potenziali, ingaggiate la carta che ha più Livelli. Se si sono ancora più carte possibili, determinate la nuova carta bersaglio a caso (6.2.2).

Se un Cecchino non ha più bersagli possibili, lasciatelo sul posto sino a quando non appare un altro bersaglio.

Notate che i cecchini non sono governati dalla Gerarchia dell'Attività Nemica, ma da questo paragrafo. Se però un cecchino viene Inchiodato o ridotto a LAT, seguirà tale Gerarchia (LAT) come tutte le altre unità.

Se un veicolo muove in una carta attaccata da un Cecchino, il veicolo è soggetto solo al VOF S del Cecchino, non all'H (il H influenza solo lo specifico bersaglio). Se un veicolo è SU una carta quando il Cecchino sceglie il bersaglio, quel veicolo fa parte del processo di scelta del bersaglio e, se scelto, sarà allora soggetto alla VOF H del Cecchino (in questo caso il cecchino ha il tempo di puntare all'equipaggio).

9.7 Comandanti



Quando appare un comandante nemico mediante segnalini PC, scegliere un Comandante a caso. Non vi sono differenze funzionali tra i comandanti nemici.

Quando è in gioco un comandante nemico, pescate una carta aggiuntiva per qualsiasi tentativo di Azione svolto da unità nemiche in comunicazione visuale-verbale con il comandante. Girate un comandante nemico da solo in una carta dalla parte Gruppo di Fuoco nel primo Segmento di Controllo dell'Attività Nemica dopo essere stato lasciato da solo.

9.8 Osservatori per il Fuoco Indiretto



Ponete un segnalino VOF In Arrivo nella stessa carta dell'unità che risolve il Contatto Potenziale che crea il segnalino. C'è sempre un osservatore che controlla il VOF In Arrivo. Pescate una carta Azione per determinare il piazzamento dell'osservatore secondo la Tabella di Piazzamento per Contatto nelle Istruzioni della Missione, ma ponetelo sempre alla distanza Visuale massima dalla carta influenzata e non avvistato. Il fuoco iniziale si ha automaticamente senza necessità di pescare.

Sempre che l'osservatore rimanga in Buon Ordine ed abbia Missioni di Fuoco rimanenti, continua a richiedere il fuoco con la priorità che segue:

- 1. Unità nella stessa carta del segnalino VOF In Arrivo.
- 2. La carta entro la sua Visuale che contiene un veicolo.
- 3. La carta entro la sua Visuale che contiene il numero maggiore di Livelli.
- Se più carte hanno un numero eguale di Livelli, e sono alla stessa distanza, determinate il bersaglio casualmente.
- 5. Se non esistono bersagli, l'osservatore non fa nulla.

Il numero di missioni disponibili (inclusa quella iniziale), il NCM ed il numero di carte da pescare per tutti gli attacchi dopo il primo sono inclusi nelle istruzioni della missione. Dopo la Richiesta di Fuoco automatica durante il Piazzamento, un osservatore nemico Richiede il Fuoco normalmente nel Segmento di Verifica dell'Attività Nemica.

Una Missione di Fuoco viene consumata solo se la pesca per la Richiesta di Fuoco ha successo. Rimuovete dal gioco gli osservatori in Buon Ordine quando hanno speso tutte le loro Missioni di Fuoco disponibili.

Come per il Cecchino, gli osservatori Nemici non sono governati dalla Gerarchia dell'Attività Nemica ma dalle proprie regole di questo paragrafo. Se però un osservatore viene Inchiodato o ridotto a LAT, seguirà tale Gerarchia come tutte le altre unità.

9.9 Munizioni del Nemico



Registrate le munizioni nemiche e le Missioni di Fuoco nel retro della Scheda di Missione, o con i segnalini forniti. Nella Fase di Pulitura, rimuovete dal gioco i gruppi arma non avvistati che terminano le munizioni.

Qualsiasi gruppo Armi avvistato, in Buon Ordine, che termina le munizioni deve tentare di uscire dalla mappa muovendo di una carta più distante dalle unità amiche in ogni Segmento di Verifica dell'Attività sino a quando non esce dalla Visuale amica o esce dalla mappa, nel qual caso rimuovetelo dal gioco. Dovete muovere l'unità nemica lungo il percorso con la copertura ed occultamento maggiori e che la porta più distante dalle unità amiche più vicine.

Se più di una carta rispetta le priorità, allora determinate quale carta a caso. Le Squadre Nemiche che registrano le munizioni non tentano di lasciare la mappa quando terminano le munizioni.



9.10 Veicoli nemici

I veicoli nemici possono essere attivati per il movimento o combattimento nella Fase dei Veicoli mediante una Verifica per l'Attività. Le Istruzioni della Missione danno le priorità specifiche per i veicoli nemici quando sono attivati. Quando sono attivati i veicoli di entrambe le parti, se la missione è Offensiva o Pattuglia, la parte del giocatore gioca per prima, per le missioni Difensive il nemico gioca per primo, ed in seguito le attivazioni si alternano.

9.11 Fanatismo Nemico

Le Istruzioni della Campagna o Missione possono designare come Fanatiche le forze nemiche in gioco. I nemici Fanatici non si convertono a Gruppi Inutili o Paralizzati quando sono colpiti. Qualsiasi risultato che è L (Gruppo Inutile) viene trattato come F (Gruppo di Fuoco) e qualsiasi P (Paralizzato) viene trattato come C (Ferito). Sono Inchiodati normalmente.

9.12 Attacchi Nemici di Ondata Umana

Alcuni contatti nemici hanno gruppi forza designati come Assalti Ondata Umana. Tutti i risultati di Colpo sono C (e *non* si Inchiodano). Le Ondate Umane non diventano mai Inchiodate.

9.13 Prigionieri

Considerate qualsiasi Gruppo Paralizzato o Inutile catturato se non vi sono forze della stessa parte sulla carta E vi sono unità, o Gruppi di Assalto o Fuoco in Buon Ordine dell'avversario.

I veicoli non possono prendere o giustiziare prigionieri. Se una parte non prende prigionieri secondo le Istruzioni della Campagna, convertite automaticamente qualsiasi unità catturata in perdite (sono stati giustiziati).

Altrimenti, qualsiasi singolo livello di forza con VOF stampata può fare da guardia ad un qualsiasi numero di Livelli catturati su una data carta. Il Livello di guardia viene immediatamente rimosso dal gioco assieme con i prigionieri. Se il Livello di guardia è amico, non è disponibile per il resto della missione, ma ritorna tra una missione e l'altra e mantiene la sua esperienza originaria (non è considerato un LAT). Le perdite (feriti) nemiche sono automaticamente catturate se la loro carta viene Sgombrata per la fine della Fase Comune di

Cattura & Ritirata. Rimuovetele semplicemente dal gioco e ponetele nella Tabella dei Supporti (10.3.1). Le unità nemiche non catturano mai i feriti amici.

10.0 RECUPERO, RICOSTITUZIONE ED ESPERIENZA

Potete cambiare lo stato di un'unità in stato ridotto nel corso di una missione recuperando o ricostituendo l'unità. Potete migliorare il Livello di Esperienza di un'unità tra missioni spendendo Punti Esperienza. Potete anche promuovere e rimpiazzare le unità tra missioni.

10.1 Recupero

10.1.1 Recupero delle Unità Inchiodate

Il Recupero viene usato per rimuovere i segnalini Inchiodato. Azione Recupero 4.2.3a.

10.1.2 Recuperare le Unità da loro Lato Gruppo di Fuoco

Il Recupero viene usato per girare le unità con un lato gruppo di fuoco sul loro lato Buon Ordine (cioè Gruppo Arma, FO, HQ). Azione Recupero 4.2.3f.

Le unità che tornano in Buon Ordine mantengono il loro livello di esperienza originario.

10.1.3 Recuperare un LAT

Potete migliorare lo stato di un'unità da uno stato di numero inferiore ad uno di numero superiore svolgendo con successo un'Azione di Recupero dell'unità. Gli stati delle unità sono:

- 1. Gruppo Paralizzato
- 2. Gruppo Inutile
- 3. Gruppo di Fuoco o Gruppo di Assalto
- 4. Buon Ordine

Usate le Azioni Recupero 4.2.3b-e.

Se un'unità ha subito un risultato di combattimento (6.3.3) che ne ha causato il rimpiazzo della pedina originaria con una pedina LAT (Paralizzato, Inutile, Assalto o Gruppo di Fuoco generico), l'unità non può mai tornare alla sua pedina originaria. Lo stato migliore che può ottenere nel corso di una missione è un Gruppo di Fuoco o di Assalto generico.

10.2 Ricostituire

10.2.1 Squadre

Potete ricostituire un'unità squadra che è stata rimossa dalla mappa. Due, tre o quattro gruppi di fuoco/assalto possono ricevere un ordine di Tentativo di Ricostruire una Squadra (4.2.3i). Se il tentativo ha successo rimuovete i gruppi di fuoco/assalto e rimpiazzateli con una squadra di 2 o 4 livelli, rispettivamente.

Quindi, in pratica, una squadra regolare può riprendere la sua originaria pedina in Buon Ordine nel corso della missione recuperando Livelli sino a gruppi di fuoco/assalto e poi ricostituendo i gruppi in una squadra.

L'esperienza dell'unità Ricostituita, comunque, si basa sull'esperienza del LAT (Linea per Assalto, Inesperto per tutti gli altri) e sulla tabella in 10.6.

È intenzionale che non via sia un meccanismo per indicare quali LAT sono derivati da quale specifica unità. Le unità ridotte a LAT divengono piccoli gruppi di uomini con vari compiti. Nel mezzo della battaglia sono riorganizzati nello stato in cui si trovano. A quale unità appartengano può essere definito in seguito.

Non potete recuperare un'unità in modo che termini con più potere di fuoco di quello iniziale.

10.2.2 Quartieri Generali (HQ)

Ricostituire un HQ è far tornare sulla mappa un'unità HQ rimossa, convertendo livelli disponibili in Buon Ordine nell'unità HQ desiderata. Gli HQ Ricostituiti entrano sempre in gioco con esperienza Inesperti.

Nota: Un HQ sul lato gruppo di fuoco si gira mediante Azione di Recupero (4.2.3f).



HQ di Plotone

Un HQ di Plotone può essere ricostituito dal XO, Sergente Maggiore, o qualsiasi livello in Buon Ordine di quel Plotone. Si può usare qualsiasi unità disponibile; nessuna catena di comando limita chi può essere usato, in sequenza, per rimpiazzare un HQ PLT. Vedere Azione Comando & Controllo 4.2.1d.



HQ di Compagnia

Il HQ di Compagnia si ricostituisce dal suo XO, qualsiasi HQ di Plotone, FO Artiglieria, Sergente Maggiore, poi Sergente CO – in quell'ordine. Se è ancora in gioco un'unità di livello superiore, ma sul lato gruppo di Fuoco, deve prima essere recuperata e poi usata per ricostituire il HQ CO; non si può saltare a meno che non sia stata rimossa dal gioco. Ad esempio, affinché il Sergente Maggiore ricostituisca il HQ CO, il XO, tutti gli HQ PLT, e il FO Artiglieria devono essere stati rimossi dal gioco. Vedere Azione Comando & Controllo 4.2.1e.

10.2.3 Gruppi Arma ed FO

Una volta che la loro pedina viene rimossa dal gioco, non può tornare col recupero o ricostituzione nel corso della missione. Se sono stati trasformati in Gruppi Paralizzati o Inutili, possono essere recuperate a generici gruppi di Fuoco o Assalto per ricostituire le squadre.

10.3 Esperienza

10.3.1. Ottenere Esperienza

La Compagnia riceve Punti Esperienza svolgendo compiti nel corso di una missione. Le Istruzioni della Missione indicano quanti punti vale ciascun compito.

I possibili compiti di Missione includono, ma non sono limitati a:

Catturare un ferito nemico.

- Catturare prigionieri nemici.
- Ripulire un numero # di carte.
- Ripulire tutte le righe.
- Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC B o C.
- Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC A.
- Ripulire carte in alcune colonne #.
- Ripulire righe in alcune righe #-
- Ripulire più di # carte.
- Ripulire altre carte su righe # e #.
- Ripulire carte sul perimetro.
- Completare evento di HQ indicato "*" per quel turno.
- Ogni carta amica occupata senza truppe nemiche alla fine della missione.
- Causare (ma non catturare) feriti nemici.
- Distruggere o incendiare un veicolo nemico.
- Fare un attacco con Granate! con successo.
- Rendere sicura la carta posizione di attacco.
- Rendere sicura la carta obiettivo primario.
- Rendere sicura la carta obiettivo secondario
- Evacuare con successo un ferito amico.

Non trasportate un ferito nemico per catturarlo, ma dovete Ripulire la sua carta per la fine della Fase Comune di Cattura e Ritirata per ottenere punti esperienza per essa. Ponete i feriti nemici catturati nella Scheda dei Supporti per tenerne conto.

"Liberata" significa che tutte le unità nemiche e segnalini PC sono rimossi.

"Resa Sicura" significa che un'unità amica occupa la locazione.

"Liberata e Resa Sicura" significa entrambe le cose.

Determinate se una carta viene Ripulita alla fine di una missione. Non ottenete punti per una carta che viene ripulita nel corso di una missione ma poi rioccupata dal nemico prima che la missione termini, e non potete ottenere il doppio dei punti per Ripulire due volte la stessa carta.

10.3.2 Uso dei Punti Esperienza

Alla fine di una missione, si usano i Punti Esperienza per promuovere livelli di forza. Le promozioni non avvengono mai nel corso di una missione. Anche i Livelli di feriti che tornano possono servire per promuovere un'unità.

Dopo aver completato la missione, agite come segue nella sequenza indicata.

• Registrate i Punti Esperienza

- Peggiorate a inesperti tutti i Livelli che terminano la missione in stato LAT
- Promuovete i Livelli
- Aggiungete i rimpiazzi disponibili

Costa un Punto Esperienza promuovere un Livello da inesperto a linea. Costa tre Punti Esperienza promuovere un Livello da linea a veterano. Potete incrementare un Livello in esperienza di un solo livello tra missioni. Poi potete usare i Punti Esperienza per acquistare Abilità per la missione successiva (10.7). La Compagnia perde i Punti Esperienza inutilizzati.

Non potete usare i Punti Esperienza per promuovere Livelli assegnati o di supporto concessi alla Compagnia dalle Istruzioni della Missione (genieri, Compagnie armi pesanti, ecc.).

10.3.3 Uso dei Punti Esperienza dopo le Pattuglie da Combattimento

Ogni pattuglia in una missione di Pattuglia da Combattimento è considerata una missione separata, quindi accumulate e spendete Punti Esperienza tra ciascuna Pattuglia, ma solo le unità che hanno partecipato alla missione di Pattuglia possono essere promosse.

10.4 Rimpiazzi

Al termine di una missione completata con successo, la Compagnia riceve Livelli di rimpiazzi. Ricevete tali Livelli solo dopo il completamento con successo di una missione, non per ritentarla.

I Rimpiazzi generalmente arrivano come Inesperti, ma dopo una missione alcuni divengono veterani al ritorno dei feriti alla Compagnia. Trasformate un Livello di feriti ogni 4 per missione in veterani, arrotondando per difetto. Potete aggiungere i Livelli a qualsiasi unità della Compagnia.

Questi Livelli Veterani che tornano sono in aggiunta a qualsiasi rimpiazzo indicato nelle Istruzioni della Campagna. Ad esempio, se le forze US in una missione della seconda guerra mondiale perdono 6 Livelli, ricevono 6 Livelli di rimpiazzi Inesperti ed uno Veterano.

Nota: Quando contate le perdite per la determinazione di quanti Livelli Veterani ricevete, contate *tutti* i feriti, evacuati o no. Ma contate solo quelli della missione appena completata – non si mantengono di missione in missione.

Per le missioni che sono state ritentate, contate il numero di Feriti rimanenti dopo l'ultimo tentativo che ha avuto successo. Assegnate i Livelli di rimpiazzi come indicato nelle Istruzioni della Missione alla Compagnia e poi determinate il Livello di Esperienza finale delle singole unità. Una volta che viene determinata l'esperienza combinata di un'unità a più Livelli (10.6), tutti i Livelli sono a tale Livello di Esperienza per la missione seguente.

Potete anche usare un Livello di rimpiazzi per ricostituire un HQ o unità di Staff, ma quella unità ha un Livello di Esperienza di Inesperto. I Gruppi Arma ed FO assegnati alla vostra Compagnia per una missione sono automaticamente rimpiazzati per missioni seguenti e non richiedono rimpiazzi – se ne occupa la loro organizzazione di appartenenza.

10.5 Rotazioni

Alcune campagne hanno rotazioni dove i Livelli veterani escono dalla Compagnia, secondo le Istruzioni della Campagna.

10.6 Livelli di Esperienza per Unità di più Livelli

Per unità di due Livelli

- Veterano + (Inesperto o Linea) = Linea
- Linea + Inesperto = Inesperta

Per unità di tre Livelli

- 2 x Veterano + Inesperto = Linea
- 2 x Veterano + Linea = Veterana
- 2 x Linea è qualsiasi = Linea
- 2 x Inesperto + Veterano = Linea
- 2 x Inesperto + Linea = Inesperta
- Veterano + Linea + Inesperto = Linea

Per unità di quattro Livelli

- 3 x Veterano + Qualsiasi = Veterana
- 2 x Veterano + Qualsiasi = Linea
- 3 x Linea + qualsiasi = Linea
- 2 x Linea + Veterano + Inesperto = Linea
- 2 x Inesperto + 2 x Linea = Inesperta
- 3 x Inesperto + qualsiasi = Inesperta

10.7 Abilità

Le Abilità possono essere acquistate con punti esperienza tra le missioni, o possono essere date da un Evento HQ Superiore, o all'inizio di una missione dalle istruzioni della missione, e sono indicate con una pedina di Abilità. Quando viene acquisita, una Pedina di Abilità viene immediatamente assegnata al HQ PLT o Staff CO sulla scheda. Nessun HQ o Staff può avere più di 3 Pedine di Abilità in un dato momento. Le Abilità sono elementi di uso singolo spendibili durante un tentativo di Azione, per avere automaticamente successo in quell'Azione, o per dare pesca aggiuntiva, o per un Comando di iniziativa generale. Per le Abilità che danno il successo, le carte devono comunque essere pescate per determinare se si ha un colpo critico o un inceppamento. Se un'Abilità è tenuta da un HQ PLT, può essere usata a beneficio solo di qualsiasi unità in o assegnata al plotone. Se un'Abilità è tenuta da un'unità staff CO, può essere usata solo a beneficio di quell'unità. Le Abilità sono limitate da quelle fornite nelle pedine. Le Abilità non usate al termina di una missione sono perse.

Abilità (Esercito)	Abilità (Marine)	Effetto	Costo in Punti Esperienza
NCO (sottufficiale)	SPIRITO DI CORPO [ESPIRIT D'CORPS]	Un Comando Iniziativa Generale	2
NCO (sottufficiale)	SEMPER FI	Convertire un Gruppo Paralizzato in Gruppo di Assalto	2
NCO (sottufficiale)	SEMPER FI	Convertire un Gruppo Paralizzato in Gruppo di Assalto	1
NCO (sottufficiale)	TATTICHE DI SQUADRA [SQUAD TACTICS]	Creare un Gruppo di Assalto o Fuoco da una Squadra di 4 o 3 Livelli	1
BUON ADDESTRAMENTO	BUON ADDESTRAMENTO [GOOD TRAINING] +1 alla pesca di qualsiasi tentativo di Azione		1
OCCHIO ADDESTRATO	OCCHIO ADDESTRATO [TRAINED EYE] Tentativo di Avvistamento con successo automatico		1
SFRUTTARE IL TERRENO	SFRUTTARE IL TERRENO [USE THE GROUND]	Tentativo di trovare Copertura con successo automatico	1
MUNIZIONI EXTRA	MUNIZIONI EXTRA [EXTRA MAGS]		
CACCIATORE DI CERVI	CACCIATORE DI CERVI [DEER SLAYER]	Tentativo di Infiltrazione con successo automatico	1
LANCIATORE PROFESSIONISTA	LANCIATORE PROFESSIONISTA [STAR PITCHER]	Tentativo di Attacco con Bombe a Mano con successo automatico	1

11.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Dovete completare con successo una missione prima di passare a quella successiva della campagna. Le Istruzioni della Missione indicano cosa si intende per completamento con successo della missione e il numero di volte nelle quale si può tentare tale missione. Potete ritentare una missione solo se l'avete fallita.

11.1 Ritentare una Missione Fallita

Svolgete i passi seguenti quando ritentate una missione. Questo vale anche per qualsiasi pattuglia dopo la prima in una missione di Pattuglia di Combattimento, eccetto dove ricostruite la mappa tra una pattuglia e l'altra (rappresenta un'area diversa), 11.4.

- Assegnate i nuovi Punti Esperienza ottenuti dai tentativi precedenti, ma non aggiungete rimpiazzi. Questi devono attendere sino al completamento con successo della missione.
- 2) Ricostituite le squadre da LAT se ne rimangono abbastanza, recuperate automaticamente. Lasciate le LAT rimanenti come Gruppi di Fuoco.
- 3) Riposizionate le unità amiche in qualsiasi carta sicura amica. Potete porle sotto qualsiasi copertura già disponibile.
- 4) Rimuovete i Gruppo Paralizzati ed Inutili nemici. Rimuovete anche tutti i Feriti.
- 5) Rimuovete le unità amiche prese prigioniere dal nemico.
- 6) Lasciate sulla mappa qualsiasi segnalino di Copertura o mine.
- 7) Lasciate le unità nemiche sotto un segnalino di Copertura in tale posizione, ma ponete le unità nemiche non sotto copertura nella migliore copertura disponibile sulla carta.
- 8) Girate i relitti in fiamme trasformandoli in relitti.
- 9) Rimuovete i segnalini di Inchiodato, PDF e VOF.
- 10) Iniziate una nuova Scheda di Missione.
- 11) Rimuovete i Punti Comando risparmiati. Resettate anche tutte le unità di supporto.
- 12) Usate lo stesso numero di turni, missioni di supporto, punti munizioni per la nuova missione come per la missione originaria.

11.2 Vincere una Campagna

Potete scegliere tra questi tre metodi per determinare il completamento con successo di una Campagna:

1) Standard: Il metodo tradizionale è di completare con successo ogni missione nella campagna entro il numero di tentativi dati nelle Istruzioni della Missione, eccetto per le Pattuglie da Combattimento. Se non riuscite a completare una missione (esclusa una Pattuglia da Combattimento), il Comandante di Battaglione vi solleva dal comando.

- 2) Sopravvivere: Un altro metodo è quello di "sopravvivere". Il gioco ha un aspetto di gioco di ruolo, con voi il giocatore nel ruolo di Comandante di Compagnia. In questa modalità, lo scopo è di completare la campagna con il HQ CO che non sia una perdita. Dovete tentare di completare con successo ogni missione, ma se fallite dopo qualsiasi tentativo la campagna non termina, potete continuare con la missione successiva. Se fallite una missione non potete usare i punti esperienza per promuovere il HQ CO a Linea o Veterano.
- 3) Dura: Il percorso finale per la vittoria prevede di completare con successo ogni missione ed impedire che il CO HQ venga perso.

11.3 Tra Missioni

Svolgete queste attività, nell'ordine elencato, tra le missioni:

- 1) Rimuovere qualsiasi unità amica presa prigioniera dal nemico.
- 2) Rimuovere qualsiasi Abilità inutilizzata dalla Scheda.
- 3) Iniziare una nuova Scheda di Missione.
- 4) Ricostituire le squadre da LAT se ne rimangono a sufficienza, e recuperate automaticamente. Lasciate i LAT rimanenti come Gruppi di Fuoco.
- 5) Spendete Punti Esperienza per promozioni ed Abilità.
- 6) Aggiungete rimpiazzi, livelli che hanno lasciato il gioco come guardie per prigionieri, e feriti che tornano alla Compagnia, e modificate i Livelli di Esperienza di conseguenza nella Scheda di Missione o sulla Scheda.
- 7) Rimuovete i Punti Comando risparmiati e resettate la Tabella di Comando.
- 8) Resettate tutti i Supporti a seconda della nuova missione.

11.4 Pattuglie da Combattimento

Il pattugliamento è un'attività costante per le unità di Fanteria in prima linea. Gran parte delle pattuglie avvengono a livello di squadra, quindi sono ad un livello inferiore a quello necessario per essere incluso nella campagna. Le missioni di Pattuglia da Combattimento sono costruite attorno ad un plotone. Potete assegnare gruppi arma, FO ed unità Staff di Compagnia ad una Pattuglia da Combattimento. Una pattuglia di questa dimensione tipicamente dovrebbe ingannare il nemico, ostacolare la sua ricognizione, e probabilmente rompere i suoi piani di attacco. La mappa spesso include le posizioni della compagnia, le buche, trincee, bunker, o un controllo tattico Avamposto di Combattimento (COP). Per ulteriori informazioni sugli Avamposti di Combattimento e Punti di Riferimento vedere 2.4.1.B e C. Tutte queste posizioni possono essere occupate dal resto della compagnia che può dare supporto alla pattuglia col fuoco. Le altre unità della compagnia non possono muovere, ma possono partecipare col fuoco se sono poste sulla mappa. Se un COP o un'altra fortificazione campale amica è in gioco, le unità non di pattuglia possono essere scambiate tra pattuglie.

Gli HQ non di pattuglia pescano ancora per il comando per dare supporto alla Pattuglia, sempre che non muovano. Non vi è necessità di Ripulire o Mettere in Sicurezza l'obiettivo o i punti di riferimento, a meno che non sia specificamente indicato dalle istruzioni della missione. Pertanto, non è necessario che ogni unità della pattuglia rimanga sul percorso dei punti di riferimento. Una sola unità deve "toccare" ogni punto nel procedere (sebbene molte possano farlo). Se si effettuano Pattuglie da Combattimento sulla stessa mappa, ponete nuovi Segnalini PC tra una pattuglia e l'altra in quanto queste missioni si suppone si svolgano nel corso di giorni e settimane, implementate anche 11.1. Non si pone alcun Segnalino PC sul COP se uno è in gioco.

SUDDIVISIONE DELLE SQUADRE

Esercito USA Seconda Guerra e Corea









Esercito USA Vietnam









Genieri Esercito USA Seconda Guerra e Corea









Genieri Esercito USA Vietnam









Mortai Esercito USA Seconda Guerra e Corea









Mortai Esercito USA Vietnam









Esercito Tedesco (Heer)

Solo Missione 1









Paracadutisti Tedeschi (Fallschirmjaeger)

Tutte le altre Missioni:









oppure

Tutte le Missioni















Nord Coreano (NKPA)









Viet Cong (VC)

























Esercito Nord Vietnamita (NVA)









12.0 LA GUERRA URBANA

Le sfide della terreno urbano per il combattimento sono molte, necessitano quindi di carte Terreno particolari e regole per tenerne conto. Noterete che le carta di Terreno Urbano hanno aree entro la carta. In terreno aperto queste aree sono rappresentate da segnalini di Copertura, ma con il terreno urbano la copertura è più ovvia ed i raggi relativi sono molto più corti. Quindi non si usano segnalini di Copertura nelle carte di Terreno Urbano.

12.1 Carte di Terreno Urbano

Le sezioni delle Carte di Terreno Urbano hanno la loro descrizione del modificatore Copertura & Occultamento (CCM). Ciascuna sezione funziona come un segnalino di Copertura preesistente. A differenza dei segnalini standard di Copertura, le unità di entrambe le parti possono occupare una data sezione. La Visuale inoltre dipende dal piazzamento delle unità sulla carta. Ciascuna carta Urbana ha un'area Edificio o Edifici ed un'area "Nelle Strade". Ciascuna carta è un quartiere cittadino, gli spazi tra ciascuna carta rappresentano le strade e vicoli. Una strada viene divisa tra due carte Adiacenti con ciascuna che ha la metà fisica più vicina al suo Edificio.

L'Edificio o Edifici occupano lo spazio fisico centrale in modo che le unità non in Edifici devono essere poste lungo uno dei quattro lati ad indicare quale strada occupano. Le unità devono usare una Azione Movimento per muovere tra le aree di una data carta, ad includere le quattro aree di strada. L'area di strada opposta richiede il transito negli Edifici o di rimanere nella strada ed aggirare l'Edificio.

Tipi di Edifici:

Edificio con Interno Grande: Edifici come una chiesa, biblioteca, o ufficio postale, con ampi spai interni. A Hue, molti Edifici obiettivi chiave erano uffici del governo di questo tipo.

Edificio in Quartiere: Edifici con molte stanze interne come spazi residenziali e piccoli uffici. La complessità della struttura è astratta in due aree interne che rendono più difficoltoso ripulire l'Edificio.

Complesso: Edifici con muro e cortile o giardino interno. Lo stile dell'Edificio era molto comune a Hue, e si trova anche in molte aree del mondo. I muri limitano l'accesso al piano terra e la visibilità. Alcuni complessi hanno grossi giardini con siepi ed alberi che danno ulteriore copertura ed occultamento entro il muro.

Grosso Complesso: Questa è un'ampia area con muro che può essere collegata ad un Edificio Adiacente.

Piccoli Edifici Singoli: Piccoli edifici in legno e metallo ondulato, ecc.

Le carte di Terreno Urbano possono essere usate assieme alle carte di Terreno normale, che funzionano normalmente.

12.2 Movimento & Combattimento nell'Area di Edificio di una Carta Terreno Urbano

Tutte le carte di Terreno Urbano – eccetto i Complessi – hanno aree Dentro l'Edificio e Nella Strada. Quando si tenta di entrare in una carta di Terreno Urbano da una carta diversa – eccetto i Complessi – le unità devono sempre muovere prima nell'area In Strada. Una volta Nella Strada, l'unità non Esposta può entrare nell'Edificio con un Comando Movimento in Copertura (questo rappresenta il problema di traffico nell'entrare ed uscire da Edifici attraverso un numero limitato di porte e finestre). Le unità di entrambe le parti possono occupare una singola area di Edificio. Se unità di entrambe le parti occupano la stessa area di Edificio, esercitano il loro VOF in quell'area di Edificio solamente. Se un'unità di una delle parti occupa un'area di Edificio, ed unità dell'altra parte sono altrove nella stessa carta, l'unità esercita il suo VOF nella carta (A Bruciapelo) al solito.

Un'unità può entrare in un'area di Edificio non barricata se:

- È amica Occupata, *oppure*
- È non occupata (nessun Segnalino PC o unità Nemica con valore VOF stampato), oppure
- È occupata dal nemico e:
 - o le unità nemiche sono sotto un Attacco con Granate, oppure:
 - o le unità nemiche sono Inchiodate, oppure:
 - o la carta ha un segnalino di Fumo, Fumo WP o Gas CS su di essa.

Per Edifici in Complesso un'unità può muovere da un'area di Edifici sulla carta direttamente ad un'altra area di Edifici sulla carta senza dover passare per l'area Nella Strada. Questo movimento è soggetto alle restrizioni sopra indicate.

Per Edifici distaccati, ogni area di Edifici è un Edificio separato. Quindi entrare ed uscire impone il transito in una delle quattro aree di strada.

I veicoli possono muovere solo in o attraverso l'area di strada, non possono muovere negli edifici.

12.3 Edifici a Più Piani & Tetti

Tutti i piani alti sono astratti in un singolo piano alto indicato ponendo le unità su un segnalino Piani Alti [Upper Story]. Per muovere nel piano alto l'unità deve prima entrare nell'Edificio al primo piano e poi salire. Negli Edifici in complesso le unità possono muovere dal piano alto di un'area d un'altra, ma possono salire o scendere entro una sola area, quindi non potete salire in una e poi scendere nell'altra. Dovete salire, poi passare al piano alto adiacente, poi scendere. I Tetti danno un beneficio aggiuntivo alla Visuale, in quanto sono considerati più in alto rispetto al segnalino Piani Alti. Si accede ai Tetti dal piano alto con una Azione di Movimento aggiuntiva. I Piani Alti sono vulnerabili al fuoco di Mortai, RCL e Carri Armai. Qualsiasi VOF H o In Arrivo! ha un -1 aggiuntivo al NCM per le unità nei piani alti. I Tetti danno meno protezione degli Edifici ed il modificatore di copertura non è cumulativo con il modificatore di copertura dell'Edificio.

12.4 Complessi

I Complessi con Muro sono un ostacolo sia per l'attaccante che per il difensore. Per entrare in un Complesso, un'unità deve muovere da Nella Strada al giardino mediante una Breccia (12.6) o entrando quando non è Esposta, e divenendo Esposta (cioè attendendo un turno per entrare nel giardino). Le unità entro il Complesso sono immuni a tutti i VOF esterni eccetto il fuoco indiretto (VOF In Arrivo! o Attacchi Aerei). Non vi è Visuale in o fuori dal giardino, a meno che un Complesso non abbia un'area di Edifici o un Edificio collegato (12.7). In questo caso, le unità nel giardino ed Edificio hanno Visuale l'una all'altra e si può avere il combattimento (12.2). Le unità nei piani alti dell'Edificio possono sparare in alter carte normalmente nonché nel Complesso. Le unità che sparano nel Complesso dai piani alti dell'Edificio o Edificio collegato (12.7) possono automaticamente giocare un Concentrare il Fuoco (a vostra scelta se desiderate risparmiare Munizioni di MG, il nemico concentra sempre il fuoco) sul Complesso nella Fase VOF.

Quando si pongono Buche nel Complesso, le unità in esse non possono sparare fuori dal giardino. Quando viene posto in un Complesso, un bunker può sparare in altre carte da sotto il Complesso lungo la PDF del bunker indicata.

12.5 Barricate

Gli Edifici possono essere barricati per impedire l'entrata dalla strada. Le Barricate possono essere poste a seconda del gruppo di forze nemiche o delle istruzioni della missione. Un Barricata può essere rimossa con un Breccia (12.6). Un edificio barricato è accessibile solo se ha una breccia.

12.6 Breccia

Le Brecce si usano per facilitare l'entrata in un complesso, in un Edificio Barricato, o in un Edificio senza passare nell'area In Strada. Si può creare una Breccia con le Armi sequenti:

TABELLA DELLA BRECCIA				
Arma	Metodo per creare la Breccia			
Cariche di Demolizione (DEMO)	Le cariche devono essere poste da un'unità che le posta nell'area In Strada di un Complesso o Edificio Barricato. Se sotto VOF la carica viene posta e detonata con un tentativo di Attacco con Granate che abbia successo. Se non sotto VOF il Comando viene comunque speso per il tentativo di Attacco con Granate, ma ha automaticamente successo. Se il tentativo di Attacco con Granate ha successo, ponete un segnalino di Breccia. Qualsiasi unità nemica nel giardino o Edificio barricato che ha la breccia subisce una VOF di attacco con granate che ha successo nella Fase di Combattimento. Se non ha successo, porre una Granata Mancata.			
Lanciarazzi M20 3.5"	Il lanciarazzi tenta un Attacco con Granate e se si pescano due granate si pone il segnalino di Breccia. Altrimenti si ha un normale Attacco con Granate.			
Cannone Senza Rinculo 106mm (RCL)	Un tentativo di Fuoco Concentrato che ha successo pone il segnalino di Breccia. Altrimenti rimane un normale VOF sulla carta attaccata.			
Carro M48 (cannone da 90mm)	Un tentativo di Fuoco Concentrato che ha successo pone il segnalino di Breccia. Altrimenti rimane un normale VOF sulla carta attaccata.			

12.7 Edifici Collegati

Edifici particolarmente grandi o complessi possono estendersi su due o più carte ponendo un segnalino di Collegamento tra le due carte, questo consente collegamenti a T. Non vi è area in strada sui lati collegati. Le unità possono muovere tra le carta che sono collegate senza essere Esposte e senza uscire dall'Edificio ed entrando nell'area In Strada. Gli occupanti di carte di Edifici collegati hanno Visuale lungo entrambi i lati della strada perpendicolare ai lati collegati.

12.8 Limiti di Raggruppamento nelle Aree

Le Aree hanno le stesse limitazioni di raggruppamento delle pedine di Copertura standard, per parte. Si noti che gli Attacchi con Granate ed i colpi di Fuoco Concentrato colpiscono tutti gli occupanti di una data area e parte. Ad esempio, se una squadra US e due squadre nemiche occupano la stessa area, un Attacco con Granate da parte di unità US che ha successo influenza entrambe le squadre nemiche. È molto rischioso porre molte truppe in una sola area. Il Fuoco Incrociato e Granata Mancata si applicano comunque a tutti gli occupanti di una carta.

12.9 Movimento Entro la Carta

Le unità Esposte possono continuare a muovere entro una carta di Terreno Urbano fintanto che hanno Comandi disponibili da spendere. Ad esempio, un HQ potrebbe ordinare ad una squadra di muovere entro la carta due o tre volte (o più). Ricordate inoltre che ciascuna area funziona come una pedina di Copertura per le comunicazioni Visuali-Verbali. In pratica, per l'elevata segmentazione del campo di battaglia, i vostri HQ dovranno spostarsi molto nei dintorni per posizionare le unità. Dovrebbero avere più Comandi del normale, comunque, in quanto non ne devono spendere alcuno per cercare riparo.

12.10 Visuale Urbana

La Visuale è pesantemente influenzata dallo stile architettonico. Questo influenza se i tetti sono disponibili per l'uso o no, quanto alti sono i piani alti, la varietà dei tipi di Edifici, e la presenza di complessi. Per questo fattore di tipicità locale, la Visuale Urbana è specifica per la campagna. Ogni Campagna indicherà i dettagli sulla Visuale a seconda delle caratteristiche locali.

Nella Città di Hue, l'architettura coloniale francese non consentiva l'uso militare dei tetti, quindi gli Edifici a più piani sono solo di due e tre piani. Vi sono molti muri di complessi, e le strade avevano alberi, cespugli e muretti che davano della copertura leggera. Un Edificio a più piani può avere Visuale oltre un Edificio con un solo piano ad Edifici sull'altro alto, ma non nella strada tra l'Edificio Adiacente e l'Edificio sull'altro lato. La Visuale tra strade opposte viene bloccata dagli Edifici nel centro della carta. La Visuale blocca anche il VOF per le Armi a fuoco diretto (tutto tranne le Missioni di Fuoco, attacchi aerei e mortai). Per Edifici in Complesso e Edifici Singoli, un VOF influenza tutte le aree di Edificio. Funzionano come pedine di Copertura multiple.

12.11 Granate & Dispositivi Pirotecnici in Terreno Urbano

Le distanze di ingaggio più brevi e la divisione delle strade tra le carte di Terreno Urbano rendono l'uso delle Granate e dei Dispositivi Pirotecnici la un po' diverso rispetto alla regola standard. Questa regola non si applica ai tentativi di Attacco con Granate di razzi, mortai, cannoni senza rinculo, o granate da fucile. Un tentativo di Attacco con Granate lanciate, di granate fumogene, WP o Gas CS contro un'area "Nella Strada" può essere diretto ad uno dei lati della strada.

Ad esempio, un'unità che desidera attraversare la strada può gettare una granata fumogena sull'altro lato della strada, e poi muovere. Gli effetti del Fumo, WP e Gas CS influenzano solamente l'area nella quale sono gettati su una carta di Terreno Urbano. Le unità nel livello principale (di terra) della carta di Terreno Urbano possono fare il tentativo contro qualsiasi altra area allo stesso livello. Per i Piani Alti e Tetti, gli attacchi con granate e Dispositivi Pirotecnici possono essere fatti in alto o in basso nella stessa area. I Piani Alti e Tetto possono fare Attacchi con Granate e gettare Dispositivi Pirotecnici in Piani Alti o Tetti allo stesso livello in un Edificio in complesso. I Piani Alti e Tetto possono anche fare Attacchi con Granate lanciate a mano o gettare Dispositivi Pirotecnici nelle aree di strada, o aree in complessi. Le unità nelle strade o aree in complesso non possono fare Attacchi con Granate lanciate a mano contro Piani Alti o Tetti di un Edificio a Più Piani. I tetti delle aree con Edifici con solo piano terra possono essere bersaglio di Attacchi con Granate lanciate a mano o Dispositivi Pirotecnici.

Lanciatore	Bersaglio	Consentito
Nella Strada	Nella Strada	Si
Nella Strada	Nella Strada Adiacente	Si
Nella Strada	Piano Terra	Si
Nella Strada	Tetto Edificio Singolo	Si
Nella Strada	Piani Alti	No
Nella Strada	Tetto Piani Alti	No
Nella Strada	Complesso	Si
Piano Terra	Nella Strada	Si
Piano Terra	Nella Strada Adiacente	No
Piano Terra	Piano Terra	Si
Piano Terra	Tetto Edificio Singolo	Si
Piano Terra	Piani Alti	Si
Piano Terra	Tetto Piani Alti	No
Piano Terra	Complesso	Si
Tetto Edificio Singolo	Nella Strada	Si
Tetto Edificio Singolo	Nella Strada Adiacente	Si
Tetto Edificio Singolo	Piano Terra	Si
Tetto Edificio Singolo	Tetto Edificio Singolo	Si
Tetto Edificio Singolo	Piani Alti	No
Tetto Edificio Singolo	Tetto Piani Alti	No
Tetto Edificio Singolo	Complesso	Si
Piani Alti	Nella Strada	Si
Piani Alti	Nella Strada Adiacente	No
Piani Alti	Piano Terra	Si
Piani Alti	Tetto Edificio Singolo	No
Piani Alti	Piani Alti	Si
Piani Alti	Tetto Piani Alti	Si
Piani Alti	Complesso	Si
Tetto Piani Alti	Nella Strada Adiacente	Si
Tetto Piani Alti	Piano Terra	No
Tetto Piani Alti	Tetto Edificio Singolo	No
Tetto Piani Alti	Piani Alti	Si
Tetto Piani Alti	Tetto Piani Alti	Si
Tetto Piani Alti	Complesso	Si
Complesso	Nella Strada	Si
Complesso	Nella Strada Adiacente	No
Complesso	Piano Terra	Si
Complesso	Tetto Edificio Singolo	Si
Complesso	Piani Alti	No
Complesso	Tetto Piani Alti	No
Complesso	Complesso	Si

13.0 GIOCO SEMPLIFICATO PER PRINCIPANTI

Sebbene i concetti base del gioco siano semplici, vi sono molti dettagli che possono essere difficili per coloro i quali non hanno familiarità con i concetti e gergo militari. Può quindi essere interessante per i principianti considerare i suggerimenti che seguono, che rendono maggiormente scorrevole il gioco. Una volta familiarizzato col sistema, si possono aggiungere dettagli a piacere. Si possono anche usare le regole che seguono per ridurre il carico di regole per partite più brevi, cosa che può essere interessante per le missioni singole. Quanto segue può avere effetti sul bilanciamento del gioco – generalmente aiuta il giocatore.

13.1 Esperienza

Il sistema di esperienza può portare via molto tempo, specialmente tra le missioni. Necessita anche di verificare la scheda quando si tentano Azioni sulla mappa, il che rallenta il gioco. Statisticamente parlando, il livello di Esperienza Linea è il più comunque, quindi per velocizzare il gioco non considerate tutti i riferimenti all'esperienza e trattate tutte le unità come di esperienza Linea.

13.2 Munizioni

La registrazione delle munizioni per le Armi pesanti può essere noioso sia con segnalini sulla mappa che segnandole sulla scheda. Per velocizzare il gioco e ridurre le annotazioni sulla scheda, non registrate alcuna munizione, oppure registrate solo quelle di alcuni tipi. Le munizioni delle mitragliatrici sono le più dispendiose in termini di tempo, quindi per risparmiare più tempo si dovrebbero escludere. Notate che i lanciarazzi RPG/B40 e Panzerfaust hanno specifiche pedine sulla mappa in quanto la loro disponibilità è molto limitata, quindi il non registrare questi tipi di munizioni può alterare drasticamente il bilanciamento del gioco.

13.3 Comunicazioni

Mantenere le reti di comunicazione è molto dispendioso ed impegnativo. La comunicazione può essere astratta supponendo che le unità usino qualsiasi mezzo (visuale, radio, telefono da campo, staffetta o dispositivo pirotecnico) necessario, in modo da mettere da parte tutte le regole sulle comunicazioni – nessuna radio, telefono da campo, staffetta o dispositivo pirotecnico. In questo caso gli Staff ed HQ sono sempre in comunicazione. Per maggiore realismo, però, lo Staff ed HQ Inchiodati sono comunque non in grado di comunicare; possono solo comandare se stessi e sono limitati dalle regole sull'Inchiodamento. Questo consente ad un giocatore di focalizzarsi su come agisce sulla mappa senza preoccuparsi di come comunicare con le sue unità. Va meglio se si usa assieme alla regola 13.1 in quanto il vantaggio di essere Veterano e l'esclusione delle regole sulla comunicazione danno un vantaggio eccessivo al giocatore. Escludete anche tutti i modificatori +1 pesca di Comando.

TABELLA DEI VEICOLI E DELLE ARMI ANTICARRO Veicolo o Arma Raggio Valore Livelli Movim & Fuoco Tipo Capacità Ρ C VoF Difensivo Equip. Mobile Fuoco Rapido Bers. di Trasporto Defensive Crew Move & Quick Target Transport P v Mobile VOF Vehicle or Weapon Value Capacity Steps Fire Shot Type M5 Light Tank 37mm (WWII) -2 +1 +2 -2 Yes +2 No G! 2 -1 1 M4 Sherman 75mm (WWII) -3 +0 +1 +2 +0 2 Yes +2 Yes V H M10 TD 76mm (WWII) -5 -3 -1+0 -2 2 Yes +2 Yes V H -2 G! 2.36" Bazooka (WWII) NA NA 1 No Ι NA -1NA Yes No 75mm IG (WWII) -3 +1 NA No No Н NA -1 +3 1 No Ι 75mm PAK (WWII) -4 -3 -1 +0 NA 1 No No Ι S NA 88mm FLAK (WWII) -6 NA -5 -3 _2 2 No No Yes Ι H NA Panzerfaust (WWII) -3 NA NA NA NA Yes No Ι G! NA 1 No Panzerschreck (WWII) -4 NA G! NA -2 NA NA 1 Yes No No Ι M4 Sherman 76mm (Korea) -5 -3 -1 +0 +0 2 Yes +2 Yes V H 4 M26 Pershing 90mm (Korea) -6 -3-2 +2 +3 v H 4 -5 2 Yes Yes -3 -2 NA NA 1 Ι G! NA 3.5" Bazooka (Korea) NA Yes No No M18 57mm RCL (Korea) -3 -2 +0 NA G! NA -3 1 Yes No No M20 75mm RCL (Korea) -4 -3 -2 +0 NA 1 Yes No No Ι Η NA T 34/85 (Korea) -5 -3+0 +1 +3 Yes -12 Yes H 4 SU 76M (Korea) -4 -3 -1 +0 +0 2 Yes No Yes H 4 M48 Patton 90mm (Vletnam) -6 -5 -3 -2 +2 2 Yes +2 Yes H 4 -2 RPG 2 / B40 (Vietnam) NA 1 Ι G! NA -1NA NA Yes No No Type 36 57mm RCL (Vietnam) _3 NA G! NA -3 -2 +0 Yes No 1 No Τ Type 56 75mm RCL (Vietnam) -4 -3 -2 +0 NA 1 Yes No No Ι Н NA UH-1 Slick (Vietnam) NA NA NA NA +0 Yes +0 No H S 3 UH-1M Gunship (Vietnam) NA NA NA +2 +0 H H NA NA 1 Yes Yes CH-47 (Vietnam) NA NA NA NA -2 +0 No Н S 12 1 Yes O2 FAC (Vletnam) NA NA NA NA +4 +0 Н WP NA Yes No AC47 Spooky (Vietnam) NA NA NA NA NA 2 Yes +0 No H H NA NA V 2 NA NA NA -2 0 Jeep (AII) Yes No No NA

Yes = sì NA = Non Applicabile

NA

+0

NA

+0

NA

+1

NA

+2

-2

NA

1

Yes

Yes

No

No

No

No

NA

H

Ι

10

NA

Truck = autocarro

.50 Cal / 12.7mm HMG (All)

AII = tutti

Truck (All)

SIMBOLI DEI TENTATIVI DI AZIONE

Questo paragrafo vi illustra nel dettaglio (vi sono stati riferimenti ma non precisazioni nelle regole) ognuno dei Simboli che si trovano nella parte dei Tentativi di Azione delle carte di Azione. Importante: in tutti i casi sotto illustrati, pescate TUTTE le carte consentite per ogni tentativo di azione, indipendentemente da un iniziale successo. Ad esempio, se dovete pescare 4 carte per un'azione Tentativo di Cercare Riparo, e la prima pescata contiene la parola Copertura in alto, dovete continuare a pescare le altre 3 carte, anche se l'azione è già riuscita.

1. Parole in alto al centro della parte Tentativo di Azione della carta Azione

RALLY [RECUPERO]: Quando effettuate un'azione di Recupero [4.2.3] che ha indicazione "2(+/–) per il Recupero" nella colonna Pesca della Tabella delle Azioni di Recupero, pescate 2 carte (modificate dal livello di esperienza dell'unità che tenta il recupero). Se una delle carte contiene la parola RALLY (recupero) in alto, l'Azione di Recupero ha successo. Recuperate l'unità. Se non è presente tale parola su alcuna carta pescata, il tentativo fallisce e l'unità rimane nel suo stato di morale corrente.

COVER [COPERTURA]: Quando effettuate un'azione di Tentare di Trovare Riparo [5.1 e 5.2.3] pescate un numero di carte pari al numero di pesca per Copertura indicato in basso al centro nella carta di terreno. Se una qualsiasi delle carte contiene la parola COVER (copertura) in alto, l'azione ha successo. Ponete l'unità in Copertura. Se non è presente tale parola in alcuna delle carte pescate, il tentativo fallisce.

CONTATTO [CONTACT]: Quando valutate un segnalino di Contatto Potenziale [3.7.1.b], dovrete prima rimuovere il segnalino PC dalla carta, poi farete riferimento alla Tabella del Contatto Potenziale per determinare quante Carte Azione pescate. Pescate poi quel numero di carte. Se qualsiasi di queste contiene la parola CONTATTO in alto, avete ottenuto il contatto con il gruppo nemico. Controllate se dovete variare il Livello di Attività e procedete con il piazzamento del gruppo nemico [9.2]. Se non si ha tale parola, non si ha contatto nemico ma il segnalino PC viene comunque rimosso.

2. Icone nella parte centrale della Carta di Azione - sezione del Tentativo di Azione



Scoppio: quando effettuate un'Azione di Richiesta di Fuoco, pescate il numero di carte specificate nelle Istruzioni della Missione per quell'unità che sta richiedendo il fuoco, con modifica data dall'esperienza dell'unità (ed una carta in più se il fuoco è pre-registrato [6.7.5]). Se qualsiasi carta pescata contiene l'icona di Scoppio, la Richiesta di Fuoco ha successo e ponete un segnalino di Fuoco in Arrivo sul bersaglio (e depennate una missione di fuoco nella Scheda di Missione). Se l'icona di Scoppio non è presente in alcuna carta pescata, il tentativo fallisce.

Missione di Fuoco di Battaglione. Notate che molte carte includono TRE icone di Scoppio. Queste rappresentano Missioni di Fuoco di Battaglione. Se pescate una di queste in un'Azione di Richiesta di Fuoco, e le Istruzioni della Missione indicano che sono disponibili Missioni di Fuoco di Battaglione per la missione corrente, scegliete due carte confinanti con quella bersaglio e ponete segnalini di Fuoco in Arrivo su queste carte e su quella bersaglio originaria (notate che è l'unico caso nel quale un'unità nemica non avvistata può essere sotto un segnalino VOF).

Colpi Corti. Se una delle carte pescate in un'Azione di Richiesta di Fuoco ha un'icona di Scoppio con la parola "SHORT" (corto) in essa, la missione è andata male. Per il fuoco di artiglieria, ponete il segnalino di fuoco in arrivo in una carta prima rispetto all'osservatore e lungo la sua Visuale, a meno che l'osservatore non richieda il fuoco sulla propria carta. in quest'ultimo caso, scegliete casualmente una carta confinante con quella bersaglio originaria e ponete lì il segnalino.



Mirino. Questa icona si usa si usa per l'azione Tentativo di Avvistamento e per Tentativo di Concentrare il Fuoco. Tentativo di Avvistamento: Quando effettuate un'Azione di Tentativo di Avvistamento, controllate la Tabella dei

Tentativo di Avvistamento: Quando effettuate un'Azione di Tentativo di Avvistamento, controllate la Tabella dei Modificatori per il Tentativo di Avvistamento per determinare il numero di carte Azione da pescare (minimo una). Se una delle carte pescate contiene l'icona di Mirino, il tentativo di avvistamento ha successo e l'unità nemica è ora avvistata. Ponete le PDF e VOF secondo necessità.

Tentativo di Concentrare il Fuoco: Quando effettuate un'Azione di Tentativo di Concentrare il Fuoco, pescate 2 carte (modificate dall'esperienza dell'unità che tenta di concentrare il fuoco). Se qualsiasi carta pescata contiene un'icona di Mirino, il tentativo ha successo. Ponete una segnalino di "Fuoco Concentrato –1" su un segnalino di copertura attaccato o su un'unità nemica a caso non sotto copertura nella carta attaccata.



Granata: Quando effettuate un Tentativo di Fare Attacco con Granate, pescate 2 carte (modificate dall'esperienza dell'unità). Se una delle carte pescate contiene l'icona di Granata, il tentativo ha successo. Ponete un segnalino di VOF Granate sull'unità attaccata o segnalino di copertura. Se non ha tale icona, l'attacco fallisce e si pone una VOF Granata Mancata sulla CARTA (questo VOF influenza l'intera carta – sia le unità amiche che nemiche). Notate che se si effettua un tentativo di lanciare Granate (che abbia o meno successo) contro unità nemiche sulla stessa carta dell'attaccante, l'unità bersaglio (tutte le unità bersaglio sotto copertura se il bersaglio era un segnalino di copertura) hanno un

immediato tentativo gratuito di Fare un Attacco con Granate quale risposta.



Infiltrarsi: (non per le unità con H o A con freccia). Quando effettuate un'azione Tentativo di Infiltrarsi in una carta adiacente (ricordate che per farlo la carta di origine o quella di destinazione devono contenere un segnalino VOF) pescate 2 carte di azione (possibile modifica per l'esperienza dell'unità che tenta l'infiltrazione). Se è un tentativo di infiltrazione di plotone, pescate carte per ciascuna unità del plotone separatamente. Se qualsiasi carta pescata contiene l'icona di Infiltrazione, questa ha successo. Ponete l'unità che si infiltra nella

carta di terreno di destinazione, ma non indicatela con un segnalino di Esposto (può anche entrare in un segnalino di copertura vuoto o occupato da unità amiche sulla nuova carta). Se nessuna delle carte pescate contiene tale icona, il tentativo fallisce. Ponete l'unità nella carta di destinazione (sotto copertura se disponibile) ed indicatela con un segnalino di Esposto.



Inceppamento (Jam): Se un Gruppo Armi da un livello di forza (armato di mitragliatrice, bazooka, lanciarazzi, cannone senza rinculo, ecc.) pesca una carta con il simbolo di Inceppamento quando tenta un attacco con Granate o un'azione di Fuoco Concentrato, quel Gruppo subisce un guasto serio all'arma. Girate il Gruppo dalla parte Gruppo di Fuoco per il resto della missione [Nota: un risultato di Inceppamento annulla qualsiasi pesca positiva di carte che quel gruppo ottiene nello stesso tentativo di azione di Attacco con Granate o Fuoco Concentrato]

3. Icone nella parte bassa della Carta di Azione - sezione del Tentativo di Azione

AT #: Numero anticarro. Sommate questo numero al modificatore AT per ottenere la soma finale nel corso del combattimento anticarro. La somma viene poi usata sulla Tabella Anticarro per determinare il risultato finale del combattimento.



HQ: Nel corso della Fase degli Eventi da HQ Superiore amica e nel Segmento di Eventi da HQ Superiore nemico di ogni turno eccetto il primo, pescate una carta per determinare se vi è nuova attività di HQ superiore in questo turno. Se la carta pescata contiene il simbolo di HQ, avviene un Evento di HQ Superiore. Pescate un'altra carta di azione, controllando la parte dei numeri casuali in basso, e fate riferimento alla Tabella degli Eventi da HQ Superiore Amico o Nemico (a seconda della fase nella quale accade l'evento) nelle istruzioni della missione per risolvere l'evento.

LE MISSIONI

Questa parte del regolamento contiene i dati necessari per piazzare, giocare e completare ogni missione del gioco. Ognuna delle tre campagne (Seconda Guerra Mondiale, Corea e Vietnam) iniziano con le Istruzioni della Campagna. Queste indicano l'Ordine di Battaglia per la vostra Compagnia nel corso della campagna, l'equipaggiamento e munizioni disponibili, ed altre informazioni che valgono per tutte le missioni della campagna. Vi sono anche tabelle che elencano la composizione delle forze nemiche. Il numero e nomi delle forze nemiche elencate nelle tabelle di Contatto Potenziale per ogni missione corrispondono ai numeri e nomi in queste tabelle. Ad esempio, se una tabella di Contatto potenziale in una missione della Seconda Guerra Mondiale genera un risultato di 9 – Posizione Difensiva, cercate il contenuto del 9 nella tabella dei Gruppi di Forze Tedesche per determinare che ottenete 2 squadre su carte separate.

Le Istruzioni della Missione per ogni missione della campagna sono poste dopo le Istruzioni della Campagna. In generale, le informazioni sulla prima pagina delle Istruzioni della Missione valgono per forze USA, mentre quelle nella seconda pagine valgono per le forze nemiche. Gran parte delle informazioni contenute nelle Istruzioni della Missione sono spiegate nelle regole, ma alcune richiedono maggiori spiegazioni.

In Generale

- Le abbreviazioni usate sono elencate in 1.2.7.
- Le procedure di Piazzamento del Nemico sono in 9.2.
- Tutte le unità USA assegnate hanno un livello di esperienza di Linea.
- Qualsiasi segnalino di Copertura indicato per un gruppo di Forze nemiche ha precedenza su quanto indicato nelle Istruzioni della Missione
- L'equipaggiamento e munizioni non possono essere conservati tra missioni. Iniziate sempre una missione con l'ammontare indicato.

Punti Esperienza

- Come spiegato nel paragrafo 1.2.6, una carta di terreno è Occupata quando vi è almeno una unità amica sulla carta. Una carta di terreno è Sgombra se non vi sono unità nemiche o segnalini PC sulla carta. Una carta di terreno è Sicura quando è sia Occupata che Sgombra.
- I punti per Assicurare una carta obiettivo non sono cumulativi con i punti per i segnalini PC sulla stessa carta. Ottenete solo il maggiore di questi. I punti per assicurare ed Occupare sono però cumulativi, ed ottenete entrambi se la carta è Sicura.

Spiegazione di alcuni Eventi

- Un Evento di HQ Superiore amico di *Recupero* significa che potete effettuare qualsiasi delle azioni di Recupero indicate in 4.2.3 che possono rimuovere un segnalino di Inchiodato (a) o che converte un Gruppo Azione Limitata ad uno stato migliore (b, c, d, f).
- Alcuni Eventi di HQ Superiore amico impongono che dovete spendere Punti Comando per inviare un rapporto o per ristabilire le comunicazioni con il Battaglione. A parte la spesa di Punti Comando, non vi sono altri effetti nel gioco.
- Una unità che è oggetto dell'evento Smarrirsi nel Buio può muovere fuori dai confini standard della missione e può causare il piazzamento di altre carte.
- Lontano è distante dall'Area di Raduno USA, indietro è verso tale area.
- Ogni Gruppo Forze Nemiche contiene un Tentativo di Infiltrazione di Squadra. Se viene pescato quel gruppo, effettuate un'azione Tentativo di Infiltrare una Carta Adiacente (4.2.2c). Se quell'azione ha successo, ponete la nuova unità nemica sulla carta determinata, non Esposta e sotto la migliore Copertura attualmente disponibile. Se l'azione non ha successo, ponete l'unità nemica sulla carta ma non indicatela come Esposta.

Controlli Tattici

Oltre alle istruzioni specifiche, potete porre alcuni controlli automaticamente all'inizio di ogni missione come indicato in 2.4. Vi indichiamo qui un riassunto di quel paragrafo.

Controlli per le Missioni Offensive

- Ponete le Posizioni di Attacco (AP) e gli Obiettivi Primari e Secondari (BBJ1 e OBJ2) come indicato per ogni missione, quando si usano.
- Ponete i Confini di Destra e Sinistra, la Linea di Partenza (LOD) ed il Limite di Avanzata (LOA) a creare un quadrato che contiene i confini della missione.
- Ponete qualsiasi Linea di Fase (PL) che desiderate e legatela all'uso di dispositivi pirotecnici.

Controlli per le Missioni Difensive

- Ponete la Linea di Resistenza Principale (MLR) e qualsiasi Avamposto (COP) come indicato per ogni missione, dove si usano.
- Ponete qualsiasi segnalino FPL ed FPF, come desiderate.

Controlli per le Pattuglie da Combattimento

- Ponete la Linea di Resistenza Principale, i Punti di Percorso (RP), e gli Obiettivi Primari come indicato per la missione quando si usano.
- Designate qualsiasi Punto di Recupero che desiderate.

Controlli Generali

- Ponete le Zone di Atterraggio (LZ) e i Bersagli come indicato per ogni missione, dove si usano.
- Ponete qualsiasi Punto di raccolta Feriti e LZ MEDEVAC, come desiderate.

CAMPAGNA DI NORMANDIA

Normandia, Francia, 8 Giugno – 16 agosto 1944

ORDINE DI BATTAGLIA DELLA VOSTRA COMPAGNIA						
Unità	Annotazione	Livelli	Esperienza	Missione	Supporti	
со но	CO HQ	1	Inesperto		SCR300* TAC Bn, SCR536* TAC Co	
CO XO	CO XO	1	Inesperto			
CO 1° SGT (Sergente Maggiore)	CO 1 Sgt	1	Veterano			
Sezione Mortai 60mm	Mtr Sec	3	Linea	4	SCR536* TAC Co	
1° Squadra Mortai 60	1/Mtr	1				
2° Squadra Mortai 60	2/Mtr	1				
3° Squadra Mortai 60	3/Mtr	1				
Gruppo HMG .50 cal	1/HMG	1	Linea	4		
1° Gruppo LMG M1919A4 ^A	1/LMG	1		4		
2° Gruppo LMG M1919A4 ^B	2/LMG	1		4		
1° Gruppo Bazooka ^B	1/AT	1		3		
2° Gruppo Bazooka ^B	2/AT	1		3		
3° Gruppo Bazooka ^B	3/AT	1		3		
1° PLOTONE						
HQ 1° PLT	HQ 1° PLT	1	Inesperto		SCR536* TAC Co	
1° Squadra	1/1	3				
2° Squadra	2/1	3				
3° Squadra	3/1	3				
2° PLOTONE						
HQ 2° PLT	HQ 2° PLT	1	Inesperto		SCR536* TAC Co	
1° Squadra	1/2	3				
2° Squadra	2/2	3				
3° Squadra	3/2	3				
3° PLOTONE						
HQ 3° PLT	HQ 3° PLT	1	Inesperto		SCR536* TAC Co	
1° Squadra	1/3	3				
2° Squadra	2/3	3				
3° Squadra	3/3	3				

Note:

A. Questi sono i gruppi MG con Valori VOF A.

B. Questo sono i gruppi Bazooka con Valori VOF G!

C. Dovete scegliere quale delle due opzioni usare prima di iniziare ciascuna missione, e non potete cambiarla nel corso della missione. Notate inoltre che se usate la sezione 1/60mm ed è obbligata a dividersi per il combattimento, non usate l'altro gruppo qui elencato, ma usate invece normali gruppi di fuoco.

Equipaggiamento non Assegnato	Numero per missione
Linee telefoniche	4
Granate da Fucile*	3
Fumo HC	4
Fumo WP	4
Paracadute Stella Rossa (RSP)	1
Paracadute Stella Verde (GSP)	1
Grappolo Stella Rossa (RSC)	1
Grappolo Stella Verde (GSC)	1
Fumo Rosso	1
Fumo Verde	1
Fumo Giallo	1
Fumo Porpora	1
Illuminazione a mano (missioni notturne)	8 per missione notturna
Jeep	1
* Massimo 1 per plotone	

Attacchi con Granate: usate il NCM –4 sia per gli USA che per i tedeschi. Rimpiazzi: ricevete 6 livelli dopo il completamento di ciascuna missione.

Prendere prigionieri: entrambe le parti prendono prigionieri.

	GRUPPI DI FORZE TEDESCHE						
N°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione		
1	Mine!	Si	Si	Sulla stessa carta	Mine		
2	Artiglieria in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -4) + FO Art (105 mm)		
3	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai (81 mm)		
4	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura		
5	Mine / Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Mine + Cecchino in Copertura		
6	Mine / Nido HMG	Si	SI	A Visuale massima	Mine + Gruppo HMG in Buca [Foxhole]		
7	Nido LMG	Si	No	Sulla stessa carta	Gruppo LMG in Buca		
8	Nido HMG	Si	Si	A visuale massima	Squadra* / Gruppo HMG in Buche		
9	Posizione difensiva	Si	No	In carte adiacenti	Squadra* / Squadra*		
10	Posizione difensiva +	Si	No	In carte adiacenti	Squadra* / Squadra* + comandante		
11	Caposaldo	Si	No	In carte adiacenti	Squadra* in Trincee / Squadra + Gruppo HMG in Bunker		
12	Posto di Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra* + Comandante in Bunker		
13	Fortino	Si	No	Sulla stessa carta	HMG in Fortino [Pillbox]		
14	Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Squadra* + segnalino Esposto		
15	Manovra	No	Si	A Visuale massima	Tentativo di Infiltrazione di squadra		
16	Illum + Nido LMG	Si	Si	A Visuale massima	Illum Mortai + Gruppo LMG		
17	Illum + Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Illum Mortai + Squadra* + segnalino Esposto		
18	Postazione di mortai	Si	No	A Visuale massima	Gruppo LMG + Sezione mortai 81 in buche		
19	Gruppo Mortai	Si	No	A Visuale massima	Gruppo mortai 81mm in buche		
20	Obice da fanteria	Si	Si	A Visuale massima	Obice da fanteria 75 mm		
21	Gruppo Panzerschreck	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Panzerschreck		
22	Cannone AT	Si	No	A Visuale massima	AT 75 mm (PaK 40)		
23	88	Si	Si	A Visuale massima	88 mm (FlaK 38)		
24	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo LMG (No copertura, No Esposto)		

^{*} Vi sono due tipi di Squadre tedesche: S-L ed A-L. All'inizio delle Missioni 1, 6 e 7 ponete tutte le Squadre in una tazza. Quando ne è richiesta la pesca dalle Tabelle PC, prendetele alla cieca e ponetele in gioco dalla parte a 3 livelli di forza. Per le Missioni dalla 2 alla 5, usate solo le Squadre A-L.

MISSIONE 1: L'OFFENSIVA DI TREVIERES

Dall'8 al 10 giugno 1944; prima battaglia contro l'Esercito tedesco

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	4 colonne per 3 righe
Inizio USA	Entra dall'Area di Raduno sotto la riga 1
Tentativi	Massimo due volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primario e Secondario e sgombrare le Righe 1 e 2 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Porre gli Obiettivi Primario e Secondario su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 3. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 2 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario.
Avversario storico	352° Divisione, 90° Brigata

Assegnazioni				
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione				
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA	

Supporto di Fuoco Disponibile								
Da	Munizioni	Modif.		C	arte da Pescai	re ·		# Missioni
Da	Wiunizioni	WOUII.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	2	NA	1	NA	4
FA (105 mm)	WP	-4	NA	2	NA	1	NA	1
Le Missioni di Fuoco di Battaglione non sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria								

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *			
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *			
3/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno.			
4/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni			
5/10	Problemi su un fianco: nessun movimento in avanti questo turno			
6/10	La Compagnia sul fianco è più avanti: dovete muovere in avanti in questo turno per chiudere lo spazio *			
7/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *			
8/10				
9/10	Rifornimento di munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo in qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 1			
10/10				
* Ottenete un Punto	* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza			
Azione	Punti		
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	5		
Assicurare la carta di Obiettivo Secondario	4		
Assicurare la carta di Posizione di Attacco	3		
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC A	2 per carta		
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC B o C	1 per carta		
Catturare prigionieri nemici	2 per livello		
Catturare feriti nemici	1 per livello		
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco		
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento		
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito		

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione				
Gerarchia	Difensiva			
Tattica	A scelta			
Esperienza	Linea			
Segnalini di Copertura	Trincee			

Munizioni				
LMG	6			
HMG	8			
88	6			
Gruppo Mortai 6				

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	4	2
Osservatore di Artiglieria	-4	3	2

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)							
Riga	Riga Casuale? Parte Lettera						
1	No	Lettera	С				
2	No	Lettera	Α				
3	No	Lettera	B				

Contatto Potenziale A					
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	4	Cecchino			
2/10	7	Nido LMG			
3/10	8	Nido HMG			
4/10	9	Posizione Difensiva			
5/10	10	Posizione Difensiva +			
6/10	11	Caposaldo			
7/10	12	Posto di Comando			
8/10	14	Pattuglia			
9/10	15	Manovra			
10/10	23	88			

	Contatto Potenziale C					
N°	Gruppo numero	Risultato				
1/10	1	Mine!				
2/10	2	Artiglieria in arrivo				
3/10	2	Artiglieria in arrivo				
4/10	3	Mortai in arrivo				
5/10	3	Mortai in arrivo				
6/10	4	Cecchino				
7/10	5	Mine + Cecchino				
8/10	6	Mine + MG				
9/10	7	Nido LMG				
10/10	8	Nido HMG				

Contatto Potenziale B					
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	2	Artiglieria in arrivo			
2/10	3	Mortai in arrivo			
3/10	6	Mine + MG			
4/10	7	Nido LMG			
5/10	8	Nido HMG			
6/10	8	Nido HMG			
7/10	9	Posizione Difensiva			
8/10	11	Caposaldo			
9/10	19	Gruppo mortai			
10/10	23	88			

Piazzamento delle Unità			
N°	Risultato		
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
3/10	Di fronte a Visuale massima		
4/10	Di fronte a Visuale massima		
5/10	Di fronte a Visuale massima		
6/10	Di fronte a Visuale massima		
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
9/10	Fronte destro a Visuale massima		
10/10	Fronte destro a Visuale massima		

Eventi da HQ Superiore Nemico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA		
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA		
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA		
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA		
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT		
6/10			
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta		
8/10	Arretramento. Spostate tutte le unita non inclinodate direttamente indiento di una carta		
9/10	Controlleges pagets un appreline DC acquelle (della parte 2) in agri agric acquelle dell'americana		
10/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC casuale (dalla parte ?) in ogni carta occupata dall'americano		

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

<u>Contrattacchi nemici</u> Usate la tabella seguente invece di quella normale quando risolvete un segnalino PC A posto con qualsiasi evento di Contrattacco:

Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	2	Artiglieria in arrivo		
2/10	3	Mortai in arrivo		
3/10	3	Mortai in arrivo		
4/10	15	Manovra		
5/10	15	Manovra		
6/10	15	Manovra		
7/10	15	Manovra		
8/10	24	Base di Fuoco		
9/10	24	Base di Fuoco		
10/10	24	Base di Fuoco		

MISSIONE 2: L'OFFENSIVA DI CERISY

Dall'11 al 19 giugno 1944; primo contatto con i paracadutisti tedeschi

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	4 colonne per 5 righe
Inizio USA	Entra dall'Area di Raduno sotto la riga 1
Tentativi	Massimo due volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primario e Secondario e sgombrare le Righe dalla 1 alla 4 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Porre gli Obiettivi Primario e Secondario su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 5. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 4 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario.
Avversario storico	3° Divisione Paracadutisti

Assegnazioni					
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione					
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA		
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione		

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
	Widilizioiii	woun.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105 mm)	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
Compagnia cannoni di	HE	-4	NA	3	3	2	NA	3
reggimento (105 mm)	WP	-4	NA	3	3	2	NA	1
	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *	
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *	
3/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno.	
4/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni	
5/10	Problemi su un fianco: nessun movimento in avanti questo turno	
6/10	La Compagnia sul fianco è più avanti: dovete muovere in avanti in questo turno per chiudere lo spazio *	
7/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *	
8/10		
9/10	Rifornimento di munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo in qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 1	
10/10		
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.		

Punti Esperienza		
Azione	Punti	
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	5	
Assicurare la carta di Obiettivo Secondario	4	
Assicurare la carta di Posizione di Attacco	3	
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC A	2 per carta	
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC B o C	1 per carta	
Catturare prigionieri nemici	2 per livello	
Catturare feriti nemici	1 per livello	
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco	
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento	
Evacuare con successo un ferito amico 1 per ferito		

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione		
Gerarchia Difensiva		
Tattica	Sbrigativa	
Esperienza Linea		
Segnalini di Copertura Buche		

Munizioni		
LMG 6		
HMG	8	
Comandante	1 granata da fucile	
Sezione mortai	6	
Squadra	2 Panzerfaust	

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	3
Osservatore di Artiglieria	-4	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)			
Riga	Casuale?	Parte	Lettera
1-2	No	Lettera	С
3-4	No	Lettera	В
5	No	Lettera	Α

Contatto Potenziale A			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	7	Nido LMG	
2/10	8	Nido HMG	
3/10	8	Nido HMG	
4/10	9	Posizione Difensiva	
5/10	10	Posizione Difensiva +	
6/10	11	Caposaldo	
7/10	12	Posto di Comando	
8/10	14	Pattuglia	
9/10	15	Manovra	
10/10	18	Postazione di mortai	

Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	2	Artiglieria in arrivo	
2/10	3	Mortai in arrivo	
3/10	3	Mortai in arrivo	
4/10	4	Cecchino	
5/10	4	Cecchino	
6/10	7	Nido LMG	
7/10	7	Nido LMG	
8/10	8	Nido HMG	
9/10	14	Pattuglia	
10/10	15	Manovra	

Contatto Potenziale B		
N°	Gruppo numero	Risultato
1/10	2	Artiglieria in arrivo
2/10	3	Mortai in arrivo
3/10	3	Mortai in arrivo
4/10	4	Cecchino
5/10	7	Nido LMG
6/10	7	Nido LMG
7/10	8	Nido HMG
8/10	8	Nido HMG
9/10	14	Pattuglia
10/10	15	Manovra

Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato	
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi	
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi	
3/10	Di fronte a Visuale massima	
4/10	Di fronte a Visuale massima	
5/10	Di fronte a Visuale massima	
6/10	Di fronte a Visuale massima	
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
9/10	Fronte destro a Visuale massima	
10/10	Fronte destro a Visuale massima	

Eventi da HQ Superiore Nemico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA	
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA	
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA	
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA	
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT	
6/10		
7/10	Avertements appetets tutte le unità non inchindets divettements indictre di una coste	
8/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta	
9/10	Controllago: paneta un aggrafica PC aggrafa (della parta 2) in aggi agric aggrapata dell'americana	
10/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC casuale (dalla parte ?) in ogni carta occupata dall'americano	

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

<u>Contrattacchi nemici</u> Usate la tabella seguente invece di quella normale quando risolvete un segnalino PC A al posto si quella normale con qualsiasi evento di Contrattacco:

Contatto Potenziale A		
N°	Gruppo numero	Risultato
1/10	2	Artiglieria in arrivo
2/10	3	Mortai in arrivo
3/10	3	Mortai in arrivo
4/10	15	Manovra
5/10	15	Manovra
6/10	15	Manovra
7/10	15	Manovra
8/10	24	Base di Fuoco
9/10	24	Base di Fuoco
10/10	24	Base di Fuoco

MISSIONE 3: ST. GEORGES D'ELLE - DIFESA DI LE PARC

Dal 20 giugno al 10 luglio 1944; pattugliamenti contro i paracadutisti tedeschi.

Dettagli della Missione	
Tipo	Pattuglie da Combattimento
Durata	10
Visibilità	Luna (scegliere casualmente una Visibilità Limitata da +2 a +5)
Марра	5 colonne per 4 righe
Inizio USA	Inizia nella riga 1
Tentativi	Dovete tentare questa missione una volta per ciascun plotone
Scopo della Missione	Dovete muovere il plotone scelto nell'Obiettivo Primario nella riga 4 e tornare alla riga 1. Dovete scegliere il percorso, indicandolo con Punti di Transito. Non dovete sgomberare il percorso o l'obiettivo, solo muovere in esso e tornare. Il plotone scelto è l'unica unità che muovete oltre la riga 1.
Piazzamenti iniziali	Ponete 2 buche per carta nella fila 1. Ponete il controllo Linea Principale di Resistenza tra le righe 1 e 2. Potete porre un Avamposto di Combattimento con massimo 2 buche in una qualsiasi carta della riga 2. Ponete gli Obiettivi Primari nella riga 4, in una carta diversa ogni missione. Potete porre un segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7. Fate riferimento a per le missioni dopo la prima.
Avversario storico	3° Divisione Paracadutisti

Assegnazioni				
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione				
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA	
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione	
Gruppo HMG	1	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione	

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	WIGHTE	Woull.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
mm)	Illum.	NA	NA	3	2	2	NA	6
Plotone	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mortai 81	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
mm	Illum.	NA	NA	2	3	2	NA	4
Compagnia cannoni di	HE	-4	NA	3	3	2	NA	3
reggimento (105 mm)	WP	-4	NA	3	3	2	NA	1
	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *		
2/10	Problem di Comando. Si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il Contatto con il Dattaglione		
3/10	Perso nel buio: scegliete casualmente una unità e muovetela di una carta in direzione casuale, indicate l'unità		
4/10	come Esposta.		
5/10	Problemi sul fianco: nessun movimento in avanti questo turno.		
6/10			
7/10	Inizia a piovere: aggiungere +2 alla Visibilità del turno corrente.		
8/10	Spostamento del plotone mortai: nessun mortaio da 81 mm disponibile in questo turno.		
9/10	II HQ CO richiede azione: dovete muovere in avanti questo turno. *		
10/10			
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza			
Azione	Punti		
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	2*		
Occupare la carta di Obiettivo Primario	2		
Assicurare una carta Punto di Transito	1 per carta *		
Occupare una carta Punto di Transito	1 per carta		
Catturare prigionieri nemici	2 per livello		
Catturare feriti nemici	1 per livello		
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco		
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco 1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico 1 per ferito			
* I Punti per assicurare una carta sono aggiuntivi ai punti per la sua occupazione.			

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione			
Gerarchia Difensiva			
Tattica	A scelta		
Esperienza Veterano			
Segnalini di Copertura Buche			

Munizioni				
Squadra / LMG 6				
HMG	8			
Sezione mortai	6			
Illum	Mortaio			
Comandante	1 Granata da fucile			

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	NA	1
Osservatore di Artiglieria	-4	NA	1

Piazz	Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga	Casuale?	Parte	Lettera		
2	Si	?	B, C		
3	Si	?	B, C		
4	No	Lettera	Α		

	Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	7	Nido LMG			
2/10	8	Nido HMG			
3/10	8	Nido HMG			
4/10	9	Posizione Difensiva			
5/10	10	Posizione Difensiva +			
6/10	11	Caposaldo			
7/10	12	Posto di Comando			
8/10	14	Pattuglia			
9/10	15	Manovra			
10/10	18	Postazione di mortai			

Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	1	Mine!	
2/10	1	Mine!	
3/10	2	Artiglieria in arrivo	
4/10	3	Mortai in arrivo	
5/10	3	Mortai in arrivo	
6/10	7	Nido LMG	
7/10	14	Pattuglia	
8/10	16	Illum + Nido LMG	
9/10	16	Illum + Nido LMG	
10/10	17	Illum + Pattuglia	

	Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	1	Mine!			
2/10	1	Mine!			
3/10	2	Artiglieria in arrivo			
4/10	3	Mortai in arrivo			
5/10	3	Mortai in arrivo			
6/10	7	Nido LMG			
7/10	14	Pattuglia			
8/10	16	Illum + Nido LMG			
9/10	16	Illum + Nido LMG			
10/10	17	Illum + Pattuglia			

Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato	
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi	
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi	
3/10	Di fronte a Visuale massima	
4/10	Di fronte a Visuale massima	
5/10	Di fronte a Visuale massima	
6/10	Di fronte a Visuale massima	
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
9/10	Fronte destro a Visuale massima	
10/10	Fronte destro a Visuale massima	

Eventi da HQ Superiore nemico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA	
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA	
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA	
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA	
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT	
6/10		
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta	
8/10		
9/10	Spostamento delle linee: rimuovete tutti i segnalini PC irrisolti dalla fila 4, ripescateli a caso dai segnalini A, B e	
10/10	C, e poneteli dalla parte?	

MISSIONE 4: L'OFFENSIVA DELLA COLLINA 192

11 e 12 luglio 1944; supporto dell'attacco contro paracadutisti tedeschi

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	5 colonne per 4 righe
Inizio USA	Inizia nella riga 1
Tentativi	Massimo due volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primario e Secondario e sgombrare le Righe 2 e 3 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Ponete 2 buche per carta nella riga 1. Potete porre 1 Avamposto di combattimento con massimo 2 buche in una qualsiasi carta della riga 2. Ponete gli Obiettivi Primario e Secondario su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 4. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 3 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario. Potete porre un segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	3° Divisione Paracadutisti

Assegnazioni				
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione				
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA	
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione	
Gruppo HMG	1	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione	

Supporto di Fuoco disponibile								
Da Munizioni		Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	Widilizioiii	Woull.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
mm)	TOT	-7	NA	3	2	1	NA	1
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
Compagnia cannoni di	HE	-4	NA	3	3	2	NA	3
reggimento (105 mm)	WP	-4	NA	3	3	2	NA	1
	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore Amico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *	
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *	
3/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno.	
4/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni	
5/10	Problemi su un fianco: nessun movimento in avanti questo turno	
6/10	La Compagnia sul fianco è più avanti: dovete muovere in avanti in questo turno per chiudere lo spazio *	
7/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *	
8/10	La Compagnia Cannoni reggimentale si sposta: nessun Cannone di Reggimento disponibile questo turno.	
9/10	Spostamento dei mortai da 81 mm: nessun mortaio da 81 mm disponibile questo turno	
10/10	Rifornimento di munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo in qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 1	
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.		

Punti Esperienza			
Azione	Punti		
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	5		
Assicurare la carta di Obiettivo Secondario	4		
Assicurare la carta di Posizione di Attacco	3		
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC A	2 per carta		
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC B o C	1 per carta		
Catturare prigionieri nemici	2 per livello		
Catturare feriti nemici	1 per livello		
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco		
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento		
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito		

Dettagli della Missione		
Gerarchia Difensiva		
Tattica	A scelta	
Esperienza	Veterano	
Segnalini di Copertura	Buche	

Munizioni			
LMG	6		
HMG	8		
Comandante	1 granata da fucile		
Sezione mortai	6		
Cannone AT / Obice / 88	6		
Panzerschreck	3		

Informazioni sugli Osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	4	3
Osservatore di Artiglieria	-4	2	2

Piazza	Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga	Casuale?	Parte	Lettera		
1	No	Lettera	С		
2	No	Lettera	В		
3	No	Lettera	Α		
4	No	Lettera	Α		

	Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	8	Nido HMG			
2/10	9	Posizione Difensiva			
3/10	10	Posizione Difensiva +			
4/10	11	Caposaldo			
5/10	12	Posto di Comando			
6/10	18	Postazione di mortai			
7/10	20	Obice da fanteria			
8/10	21	Gruppo Panzerschreck			
9/10	22	Cannone AT			
10/10	23	88			

Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	1	Mine!	
2/10	2	Artiglieria in arrivo	
3/10	3	Mortai in arrivo	
4/10	4	Cecchino	
5/10	5	Mine + Cecchino	
6/10	6	Mine + Nido HMG	
7/10	7	Nido LMG	
8/10	7	Nido LMG	
9/10	8	Nido HMG	
10/10	14	Pattuglia	

Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	1	Mine!		
2/10	2	Artiglieria in arrivo		
3/10	3	Mortai in arrivo		
4/10	3	Mortai in arrivo		
5/10	4	Cecchino		
6/10	6	Mine + Nido HMG		
7/10	7	Nido LMG		
8/10	8	Nido HMG		
9/10	21	Gruppo Panzerschreck		
10/10	22	Cannone AT		

	Piazzamento delle Unità				
N°	Risultato				
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi				
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi				
3/10	Di fronte a Visuale massima				
4/10	Di fronte a Visuale massima				
5/10	Di fronte a Visuale massima				
6/10	Di fronte a Visuale massima				
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima				
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima				
9/10	Fronte destro a Visuale massima				
10/10	Fronte destro a Visuale massima				

Eventi da HQ Superiore nemico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA			
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA			
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA			
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA			
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT			
6/10				
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta			
8/10	Arretiamento. Sposiate tutte le unita non incinodate direttamente indietro di una carta			
9/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC casuale (dalla parte ?) in ogni carta occupata dall'americano			
10/10	Contrattacco, ponete un segnamo r C casuale (uana parte ?) in ogni carta occupata dali americano			

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

<u>Contrattacchi nemici</u>
Usate la tabella seguente invece di quella normale quando risolvete un segnalino PC A al posto di quella normale con qualsiasi evento di Contrattacco:

Contatto Potenziale A					
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	2	Artiglieria in arrivo			
2/10	3	Mortai in arrivo			
3/10	3	Mortai in arrivo			
4/10	15	Manovra			
5/10	15	Manovra			
6/10	15	Manovra			
7/10	15	Manovra			
8/10	24	Base di Fuoco			
9/10	24	Base di Fuoco			
10/10	24	Base di Fuoco			

[NOTA: è corretto che segnalini PC nemici inizino nella riga 1]

MISSIONE 5: ST. GERMAIN D'ELLE - LE CROIX ROUGE - DIFESA DI LE SOLAIRE

Dal 13 al 25 luglio 1944; pattugliamenti contro i paracadutisti tedeschi.

Dettagli della Missione	
Tipo	Pattuglie da Combattimento
Durata	10
Visibilità	Luna (scegliere casualmente una Visibilità Limitata da +2 a +5)
Марра	5 colonne per 4 righe
Inizio USA	Inizia nella riga 1
Tentativi	Dovete tentare questa missione una volta per ciascun plotone
Scopo della Missione	Dovete muovere il plotone scelto nell'Obiettivo Primario nella riga 4 e tornare alla riga 1. Dovete scegliere il percorso, indicandolo con Punti di Transito. Non dovete sgomberare il percorso o l'obiettivo, solo muovere in esso e tornare. Il plotone scelto è l'unica unità che muovete oltre la riga 1.
Piazzamenti iniziali	Ponete 2 buche per carta nella fila 1. Ponete il controllo Linea Principale di Resistenza tra le righe 1 e 2. Potete porre un Avamposto di Combattimento con massimo 2 buche in una qualsiasi carta della riga 2. Ponete gli Obiettivi Primari nella riga 4, in una carta diversa ogni missione. Potete porre un segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7. Fate riferimento a per le missioni dopo la prima.
Avversario storico	3° Divisione Paracadutisti

Assegnazioni					
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione					
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA		
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione		
Gruppo HMG	1	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione		

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da Munizioni		Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	WIGHTE	woun.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
mm)	Illum.	NA	NA	3	2	2	NA	6
Plotone	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mortai 81	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
mm	Illum.	NA	NA	2	3	2	NA	4
Compagnia cannoni di	HE	-4	NA	3	3	2	NA	3
reggimento (105 mm)	WP	-4	NA	3	3	2	NA	1
	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *			
2/10	Problem di Comando. Si devono spendere 2 Comandi per riprisuriare il Contatto Com il Dattagnone			
3/10	Perso nel buio: scegliete casualmente una unità e muovetela di una carta in direzione casuale, indicate l'unità			
4/10	come Esposta.			
5/10	Droblemi sul fignes, pessur maximente in questi queste turno			
6/10	Problemi sul fianco: nessun movimento in avanti questo turno.			
7/10	Inizia a piovere: aggiungere +2 alla Visibilità del turno corrente.			
8/10	Spostamento del plotone mortai: nessun mortaio da 81 mm disponibile in questo turno.			
9/10	ILLIO CO richiado grianos douete musuare in queste turno *			
10/10	II HQ CO richiede azione: dovete muovere in avanti questo turno. *			
* Ottenete un Punto E	sperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	2*			
Occupare la carta di Obiettivo Primario	2			
Assicurare una carta Punto di Transito	1 per carta *			
Occupare una carta Punto di Transito	1 per carta			
Catturare prigionieri nemici	2 per livello			
Catturare feriti nemici	1 per livello			
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco			
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito			
* I Punti per assicurare una carta sono aggiuntivi ai punti per la sua occupazione.				

Dettagli della Missione			
Gerarchia Difensiva			
Tattica	A scelta		
Esperienza	Veterano		
Segnalini di Copertura	Buche		

Munizioni				
Squadra / LMG 6				
HMG	8			
Sezione mortai	6			
Illum	Mortaio			
Comandante	1 Granata da fucile			

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	NA	1
Osservatore di Artiglieria	-4	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)					
Riga	ga Casuale? Parte Lettera				
2	Si	?	B, C		
3	Si	?	B, C		
4	No	Lettera	Α		

Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	7	Nido LMG		
2/10	8	Nido HMG		
3/10	8	Nido HMG		
4/10	9	Posizione Difensiva		
5/10	10	Posizione Difensiva +		
6/10	11	Caposaldo		
7/10	12	Posto di Comando		
8/10	14	Pattuglia		
9/10	15	Manovra		
10/10	18	Postazione di mortai		

Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	1	Mine!	
2/10	1	Mine!	
3/10	2	Artiglieria in arrivo	
4/10	3	Mortai in arrivo	
5/10	3	Mortai in arrivo	
6/10	7	Nido LMG	
7/10	14	Pattuglia	
8/10	14	Pattuglia	
9/10	16	Illum + Nido LMG	
10/10	17	Illum + Pattuglia	

Contatto Potenziale B			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	1	Mine!	
2/10	1	Mine!	
3/10	2	Artiglieria in arrivo	
4/10	3	Mortai in arrivo	
5/10	3	Mortai in arrivo	
6/10	14	Pattuglia	
7/10	16	Illum + Nido LMG	
8/10	16	Illum + Nido LMG	
9/10	17	Illum + Pattuglia	
10/10	17	Illum + Pattuglia	

Piazzamento delle Unità		
Risultato		
Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
Di fronte a Visuale massima		
Di fronte a Visuale massima		
Di fronte a Visuale massima		
Di fronte a Visuale massima		
Fronte sinistro a Visuale massima		
Fronte sinistro a Visuale massima		
Fronte destro a Visuale massima		
Fronte destro a Visuale massima		

Eventi da HQ Superiore nemico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA	
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA	
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA	
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA	
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT	
6/10		
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta	
8/10	Arretramento, spostate tutte le unita non incriodate direttamente indietro di una carta	
9/10	Spostamento delle linee: rimuovete tutti i segnalini PC irrisolti dalla fila 4, ripescateli a caso dai segnalini A, B e	
10/10	C, e poneteli dalla parte ?	

MISSIONE 6: L'OFFENSIVA DI VIRE

26 luglio al 7 agosto 1944; attacco contro paracadutisti tedeschi

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	4 colonne per 5 righe
Inizio USA	Inizia nella riga 1
Tentativi	Massimo due volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primario e Secondario e sgombrare le Righe dalla 1 alla 3 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Ponete gli Obiettivi Primario e Secondario su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 5. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 4 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario.
Avversario storico	3° Divisione Paracadutisti

Assegnazioni				
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione		Formazione		
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA	
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione	
Gruppo HMG	1	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione	
Plotone M4 Sherman	1	-	741° Battaglione Carri	
Squadra genio	1	(usate la pedina con VOF S)	2° ECB	

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da Munizior		ni Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	WIGHTE	wiodii.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
mm)	TOT	-7	NA	3	2	1	NA	1
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
Compagnia cannoni di	HE	-4	NA	3	3	2	NA	3
reggimento (105 mm)	WP	-4	NA	3	3	2	NA	1
	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *	
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *	
3/10	Supporto di carri: entra un plotone di M5 dal Battaglione da Ricognizione della 2° Divisione di fanteria in qualsiasi carta a vostra scelta sulla riga 1.	
4/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni	
5/10	Problemi su un fianco: nessun movimento in avanti questo turno	
6/10	La Compagnia sul fianco è più avanti: dovete muovere in avanti in questo turno per chiudere lo spazio *	
7/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *	
8/10	La Compagnia Cannoni reggimentale si sposta: nessun Cannone di Reggimento disponibile questo turno.	
9/10	Spostamento dei mortai da 81 mm: nessun mortaio da 81 mm disponibile questo turno	
10/10	Rifornimento di munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo in qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 1	
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.		

Punti Esperienza		
Azione	Punti	
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	5	
Assicurare la carta di Obiettivo Secondario	4	
Assicurare la carta di Posizione di Attacco	3	
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC A	2 per carta	
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC B o C	1 per carta	
Catturare prigionieri nemici	2 per livello	
Catturare feriti nemici	1 per livello	
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco	
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento	
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito	

Dettagli della Missione			
Gerarchia	Difensiva		
Tattica	Ritardataria		
Esperienza	Linea		
Segnalini di Copertura	Buche		

Munizioni			
LMG	6		
HMG	8		
Comandante	1 granata da fucile		
Sezione mortai	6		
Cannone AT / Obice / 88 / Panzerschreck	4		
Squadra	1 Panzerfaust		

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	4	3
Osservatore di Artiglieria	-4	2	2

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)			
Riga	Casuale?	Parte	Lettera
1	No	Lettera	С
2	No	Lettera	В
3	No	Lettera	Α
4	No	Lettera	Α

	Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	7	Nido LMG			
2/10	7	Nido LMG			
3/10	8	Nido HMG			
4/10	9	Posizione Difensiva			
5/10	10	Posizione Difensiva +			
6/10	15	Postazione di mortai			
7/10	19	Gruppo mortai			
8/10	20	Obice da fanteria			
9/10	22	Cannone AT			
10/10	23	88			

Contatto Potenziale C					
N°	Gruppo numero Risultato				
1/10	1	Mine!			
2/10	2	Artiglieria in arrivo			
3/10	3	Mortai in arrivo			
4/10	4	Cecchino			
5/10	5	Mine + Cecchino			
6/10	6	Mine + Nido HMG			
7/10	7	Nido LMG			
8/10	7	Nido LMG			
9/10	7	Nido LMG			
10/10	14	Pattuglia			

Contatto Potenziale B					
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	1	Mine!			
2/10	2	Artiglieria in arrivo			
3/10	3	Mortai in arrivo			
4/10	4	Cecchino			
5/10	4	Cecchino			
6/10	7	Nido LMG			
7/10	7	Nido LMG			
8/10	19	Gruppo mortai			
9/10	21	Gruppo Panzerschreck			
10/10	22	Cannone AT			

	Piazzamento delle Unità			
N°	Risultato			
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi			
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi			
3/10	Di fronte a Visuale massima			
4/10	Di fronte a Visuale massima			
5/10	Di fronte a Visuale massima			
6/10	Di fronte a Visuale massima			
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima			
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima			
9/10	Fronte destro a Visuale massima			
10/10	Fronte destro a Visuale massima			

Eventi da HQ Superiore nemico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA			
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA			
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA			
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA			
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT			
6/10				
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta			
8/10	Arretiamento. Spostate tutte le unita mon incinodate direttamente indietto di una carta			
9/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC casuale (dalla parte ?) in ogni carta occupata dall'americano che sia a)			
10/10	adiacente ad una carta con un segnalino PC non rivelato oppure b) nella riga in alto			

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

<u>Contrattacchi nemici</u> Usate la tabella seguente invece di quella normale quando risolvete un segnalino PC A posto con qualsiasi evento di Contrattacco:

Contatto Potenziale A					
N°	Gruppo numero Risultato				
1/10	2	Artiglieria in arrivo			
2/10	3	Mortai in arrivo			
3/10	3	Mortai in arrivo			
4/10	15	Manovra			
5/10	15	Manovra			
6/10	15	Manovra			
7/10	15	Manovra			
8/10	24	Base di Fuoco			
9/10	24	Base di Fuoco			
10/10	24	Base di Fuoco			

MISSIONE 7: L'OFFENSIVA DI TINCHEBRAY

All'8 al 16 agosto 1944; attacco contro paracadutisti tedeschi in fuga

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	4 colonne per 6 righe
Inizio USA	Entra dall'Area di Raduno sotto la riga 1.
Tentativi	Massimo tre volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primario e Secondario e sgombrare le Righe dalla 1 alla 5 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Ponete l'Obiettivo Primario in qualsiasi carta a scelta sulla riga 6. Ponete l'Obiettivo Secondario su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 5. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella Riga 4 adiacente all'Obiettivo Secondario.
Avversario storico	3° e 5° Divisione Paracadutisti

Assegnazioni						
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione						
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA			
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione			
Gruppo HMG	1	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione			
Plotone Cacciacarri M10	1	-	612° Battaglione Cacciacarri			
Squadra genio	1	(usate la pedina con VOF S)	2° ECB			

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Da Munizioni Mod		Modif. Carte da Pescare					# Missioni
Da	Widilizioili	Woull.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
mm)	TOT	-7	NA	3	2	1	NA	1
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
Compagnia cannoni di	HE	-4	NA	3	3	2	NA	3
reggimento (105 mm)	WP	-4	NA	3	3	2	NA	1
Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria								

NA = non disponibile, proibito

	Eventi da HQ Superiore amico		
Numero casuale	Evento		
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *		
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *		
3/10	Spostamento dell'artiglieria: non è disponibile il supporto di artiglieria questo turno		
4/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni		
5/10	Problemi su un fianco: nessun movimento in avanti questo turno		
6/10	La Compagnia sul fianco è più avanti: dovete muovere in avanti in questo turno per chiudere lo spazio *		
7/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *		
8/10	Supporto di carri: entra un plotone di M5 dal Battaglione da Ricognizione della 2° Divisione di fanteria in qualsiasi carta a vostra scelta sulla riga 1.		
9/10	Spostamento dei mortai da 81 mm: nessun mortaio da 81 mm disponibile questo turno		
10/10	Rifornimento di munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo in qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 1		
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza		
Azione	Punti	
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	5	
Assicurare la carta di Obiettivo Secondario	4	
Assicurare la carta di Posizione di Attacco	3	
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC A	2 per carta	
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC B o C	1 per carta	
Catturare prigionieri nemici	2 per livello	
Catturare feriti nemici	1 per livello	
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco	
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento	
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito	

Dettagli della Missione		
Gerarchia	Difensiva	
Tattica Ritardataria		
Esperienza Inesperto		
Segnalini di Copertura Buche		

Munizioni		
LMG	3	
HMG	4	
Comandante	1 granata da fucile	
Sezione mortai	3	
Cannone AT / Obice /	1	
88 / Panzerschreck	7	
Squadra	1 Panzerfaust	

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	2
Osservatore di Artiglieria	-4	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)			
Riga	Casuale?	Parte	Lettera
1	No	Lettera	С
2	No	Lettera	С
3	No	Lettera	В
4	No	Lettera	В
5	No	Lettera	Α
6	No	Lettera	Α

Contatto Potenziale A			
N°	N° Gruppo numero Risultato		
1/10	7	Nido LMG	
2/10	8	Nido HMG	
3/10	9	Posizione Difensiva	
4/10	10	Posizione Difensiva +	
5/10	14	Pattuglia	
6/10	15	Postazione di mortai	
7/10	19	Gruppo mortai	
8/10	20	Obice da fanteria	
9/10	21	Gruppo Panzerschreck	
10/10	22	Cannone AT	

Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero Risultato		
1/10	1	Mine!	
2/10	3	Mortai in arrivo	
3/10	3	Mortai in arrivo	
4/10	4	Cecchino	
5/10	5	Mine + Cecchino	
6/10	6	Mine + Nido HMG	
7/10	7	Nido LMG	
8/10	7	Nido LMG	
9/10	14	Pattuglia	
10/10	14	Pattuglia	

Contatto Potenziale B			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	1	Mine!	
2/10	3	Mortai in arrivo	
3/10	3	Mortai in arrivo	
4/10	4	Cecchino	
5/10	7	Nido LMG	
6/10	7	Nido LMG	
7/10	7	Nido LMG	
8/10	19	Gruppo mortai	
9/10	21	Gruppo Panzerschreck	
10/10	22	Cannone AT	

Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato	
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi	
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi	
3/10	Di fronte a Visuale massima	
4/10	Di fronte a Visuale massima	
5/10	Di fronte a Visuale massima	
6/10	Di fronte a Visuale massima	
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
9/10	Fronte destro a Visuale massima	
10/10	Fronte destro a Visuale massima	

Eventi da HQ Superiore nemico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA	
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA	
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA	
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA	
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT	
6/10		
7/10		
8/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta	
9/10	Arretiamento. Spostate tutte le unita non incinodate direttamente indiento di una carta	
10/10		

CAMPAGNA DEL VIETNAM

III Corpo, Repubblica del Vietnam, dal marzo 1966 al dicembre 1970

ORDINE DI BATTAGLIA DELLA VOSTRA COMPAGNIA			
Formazione	Unità	Livelli	Esperienza
	HQ CO	1	Inesperto
Quartieri Generali di Compagnia	XO CO	1	Linea
	Sergente Maggiore CO	1	Veterano
	HQ 1° PLT	1	Linea
1° Plotone Fucilieri	1/1° PLT	3	(Nota B)
i Piotolie Fucilieri	2/1° PLT	3	(Nota B)
	3/1° PLT	3	(Nota B)
Squadra Armi	1/W/1° (C)	1	(Nota B)
Squaura Armii	2/W/1° (C)	1	(Nota B)
	HQ 2° PLT	1	Linea
2° Plotone Fucilieri	1/2° PLT	3	(Nota B)
2 Plotone rucinen	2/2° PLT	3	(Nota B)
	3/2° PLT	3	(Nota B)
Squadra Armi	1/W/2° (C)	1	(Nota B)
Squaura Armii	2/W/2° (C)	1	(Nota B)
	HQ 3° PLT	1	Linea
3° Plotone Fucilieri	1/3° PLT	3	(Nota B)
5 Piotolie Fucilieri	2/3° PLT	3	(Nota B)
	3/3° PLT	3	(Nota B)
Squadra Armi	1/W/3° (C)	1	(Nota B)
Squaura Armii	2/W/3° (C)	1	(Nota B)
Gruppo Mortai	Gruppo Mortai 60 mm	1	(Nota B)
Opzionale (Nota A)	Sezione Mortai 81 mm – OPPURE:		
	HQ 4° PLT	1	(Nota B)
	1/4° PLT	2	(Nota B)
	2/4° PLT	2	(Nota B)
Livelli Totali		43 o 45	_

Note:

A. I mortai da 81 mm erano molto pesanti e la sezione spesso era o lasciata indietro o convertita in un quarto (sebbene ridotto) plotone fucilieri. Se usate come plotone fucilieri, le squadre non possono mai essere squadre intere di 3 Livelli.

B. Distribuite l'esperienza come desiderate all'inizio della prima missione da quanto segue, a seconda del numero di Livelli rimanenti che necessitano di esperienza:

37 Livelli: 13 Inesperti, 18 Linea, 6 Veterani

39 Livelli: 14 Inesperti, 18 Linea, 7 Veterani

C. Questi sono i gruppi MG con icona M60 e Valori VOF A.

Equipaggiamenti & Munizioni	Numero per missione	Note
Rete TAC BN: PRC25 o Telefono da Campo	1	Assegnata al HQ CO
Rete TAC CCO: PRC25 o Telefono da Campo	10	Assegnate alle unità di Compagnia come desiderato
Linee telefoniche	8	
Fumo HC	4	
Fumo WP	4	
Paracadute Stella Rossa (RSP)	1	
Paracadute Stella Verde (GSP)	1	
Grappolo Stella Rossa (RSC)	1	
Grappolo Stella Verde (GSC)	1	
Fumo Rosso	2	
Fumo Verde	2	
Fumo Giallo	2	
Fumo Porpora	2	
Illuminazione a mano (missioni notturne)	12 per missione notturna	
Visori Passivi Notturni IR	4 per missione notturna	
Munizioni MG	6 per HMG	
Illuminanti Mortaio	2 per Sezione Mortai	
Munizioni Mortaio	4 per unità mortaio	
Munizioni Carri	6 per carro	

Attacchi con Granate: usate il NCM -4 per gli USA ed il -3 per VC e NVA

Rimpiazzi: Dopo ogni missione, rimuovete 2 Livelli Veterani. Ricevete un massimo di 6 Livelli di Rimpiazzi, che includono un nuovo Comandante di Plotone Inesperto (un nuovo sottotenente) che deve rimpiazzare una unità HQ PLT Linea o Veterana.

Prendere prigionieri: nelle missioni incluse, nessuna delle parti prende prigionieri.

	GRUPPI DI FORZE VC							
N°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione			
1	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai			
2	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura			
3	Trappole Esplosive	Si	Si	Sulla stessa carta	Trappole Esplosive			
4	Trappole Esplosive + Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Trappole Esplosive / Cecchino			
5	Avamposto	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra* sotto Buche			
6	Buche	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* sotto Buche / Squadra* sotto Buche			
7	Imboscata	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura / Squadra* sotto Copertura / Gruppo MG sotto Copertura			
8	Complesso di Bunker	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* sotto Trincee / Squadra* + Comandante sotto Bunker			
9	Caposaldo	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* + Gruppo RPG/B40 sotto Trincea / Squadra* + Gruppo MG sotto Bunker			
10	Bunker Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra* + Comandante sotto Bunker			
11	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo MG sotto Copertura + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura			
12	Manovra	No	Si	A Visuale massima	Squadra* + segnalino Esposto			
13	Assalto	No	Si	A Visuale massima	Squadra* + Tentativo di Infiltrazione			
14	Ondata Umana	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra* + segnalino Esposto			
15	Ondata Umana +	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra* + segnalino Esposto + Comandante			
16	Gruppo Mortai Medi	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 82 mm			
17	Gruppo Mortai Leggeri	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 60 mm			
18	Gruppo RCL 57mm	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo RCL T36 (57mm)			

^{*} Vi sono tre tipi di squadra VC: S-L, A/S-L e S^{GI}-L. All'inizio di ciascuna missione, ponete tutte quelle squadre in una tazza. Quando è necessaria una squadra per le tabelle PC, pescate una squadra a caso dalla tazza e ponetela in gioco sul lato a 3 Livelli di forza.

Gruppi Forze VC

Nota: Le unità NVA e VC sono in gran parte sul lato sinistro del foglio di pedine 5. Comunque, hanno le stesse pedine LAT delle forze nord coreane.

	GRUPPI DI FORZE NVA							
N°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione			
1	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai			
2	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura			
3	Trappole Esplosive	Si	Si	Sulla stessa carta	Trappole Esplosive			
4	Trappole Esplosive + Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Trappole Esplosive / Cecchino			
5	Avamposto	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra sotto Buche			
6	Buche	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Buche / Squadra sotto Buche			
7	Imboscata	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Copertura / Squadra sotto Copertura / Gruppo MG sotto Copertura			
8	Complesso di Bunker	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Trincee / Squadra + Comandante sotto Bunker			
9	Caposaldo	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Trincea / Squadra + Gruppo MG sotto Bunker			
10	Bunker Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra + Comandante sotto Bunker			
11	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo MG sotto Copertura + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura			
12	Manovra	No	Si	A Visuale massima	Squadra + segnalino Esposto			
13	Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Squadra + Tentativo di Infiltrazione			
14	Ondata Umana	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra + segnalino Esposto			
15	Ondata Umana +	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra + segnalino Esposto + Comandante			
16	Gruppo Mortai Medi	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 82 mm sotto Buche			
17	Gruppo Mortai Leggeri	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 60 mm sotto Buche			
18	Gruppo RCL Leggero	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo RCL T36 (57mm) sotto Buche			
19	Gruppo RCL Pesante	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo RCL T56 (75mm) sotto Buche			
20	Gruppo HMG	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo HMG 12.7 mm sotto Trincee			

	Piazzamento delle Unità Missione 2										
R#	Sopra R4, C3	Sopra Sx R4, C2	Lato Sx R3, C2	Dietro Sx R2, C2	Retro R2, C3	Retro Destro R2, C4	Lato Destro R3, C4	Sopra Destra R4, C4		R#	Cento R3, C3
1/10	Fronte	Fronte	Fronte Sx	Retro	Retro	Retro	Fronte Dx	Fronte Dx		1/8	Fronte
2/10	Fronte	Fronte	Fronte Sx	Retro	Retro	Retro	Fronte Dx	Fronte Dx		2/8	Fronte Sx
3/10	Fronte	Fronte	Fronte Sx	Retro	Retro	Retro	Fronte Dx	Fronte Dx		3/8	Lato Sx
4/10	Fronte	Lato Sx	Lato Sx	Lato Sx	Retro	Retro Dx	Retro Dx	Fronte Dx		4/5	Retro Sx
5/10	Fronte dx	Lato Sx	Lato Sx	Lato Sx	Retro Dx	Retro Dx	Retro Dx	Fronte		5/8	Retro
6/10	Fronte dx	Lato Sx	Lato Sx	Lato Sx	Retro Dx	Retro Dx	Retro Dx	Fronte		6/8	Retro Dx
7/10	Fronte dx	Fronte sx	Lato Sx	Retro Sx	Retro Dx	Retro Dx	Lato Dx	Fronte		7/8	Lato Dx
8/10	Fronte sx	Fronte sx	Retro Sx	Retro Sx	Retro Sx	Lato Dx	Lato Dx	Lato Dx		8/8	Fronte Dx
9/10	Fronte sx	Fronte sx	Retro Sx	Retro Sx	Retro Sx	Lato Dx	Lato Dx	Lato Dx			
10/10	Fronte sx	Fronte sx	Retro Sx	Retro Sx	Retro Sx	Lato Dx	Lato Dx	Lato Dx			

MISSIONE 1: OPERAZIONE ALA MOANA, PARTE I

Dal 1 dicembre 1966 al 28 febbraio 1967; Offensiva, inserimento in LZ fredda Piantagione di Filhol, Provincia di Hau Nghia, III Corpo; comandante tenente colonnello Hyatt

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	5 colonne per 5 righe
Inizio USA	Assalto aereo in ondate di plotone nella carta LZ centrale (la carta alla R3 C3) in qualsiasi sequenza
Tentativi	Massimo due volte
Scopo della Missione	Sgombrare minimo 12 carte
Piazzamenti iniziali	La carta alla R3 C3 deve essere la carta LZ. Ponete una pedina Zona di Sbarco (LZ). Ponete tutte le
	carte eccetto la carta LZ e quelle adiacenti ad essa a faccia in giù.
Avversario storico	Usate la Tabella delle Forze VC

Assegnazioni								
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione					
FO Artiglieria	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	15° Battaglione FA					
FO Mortai	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione					
FAC	1	Rete Radio PRC25 CTRL Aereo	TACP Battaglione					
Gruppo UH-1	12	(3 sezioni di 4 aerei ciascuna)	Co. Am 25° Battaglione Aviazione					
CH-47	2	(1 sezione di 2 aerei)	Co. Am 25° Battaglione Aviazione					

	Supporto di Fuoco disponibile								
Da	Munizioni	Modif.		Carte da Pescare					
Da	Widilizioni	Would.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco	
7/11	HE	-5	2	3	2	2	1	5	
(105mm)	WP	-4	2	3	2	2	1	2	
3/13 (155/8")	HE	-6	2	3	2	2	1	2	
Plotone Mortai 4/9	HE	-5	2	2	3	2	1	3	
(4.2")	WP	-4	2	2	3	2	1	2	
Attacco Aereo		-7	3	2	2	2	1	2	
	Le Missi	ioni di Fuoco di	Battaglione nor	n sono disponib	ili per le Missior	ni di Fuoco di Ar	tiglieria		

	Eventi da HQ Superiore Amico					
Numero casuale	Evento					
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *					
2/10 3/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *					
4/10	Spostamento dell'artiglieria: non è disponibile il supporto di artiglieria questo turno					
5/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni					
6/10	Il Battaglione impone azione: dovete ripulire una nuova carta questo turno *					
7/10	Il Battaglione impone azione: dovete ripulire due nuove carte questo turno *					
8/10	Supporto di carri: entra un plotone di M48A3 dal Battaglione Corazzato 1/69 in qualsiasi carta a vostra scelta sulla riga 1.					
9/10	Rifornimento di munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo a vostra scelta chiamando un elicottero, che					
10/10	consegna le munizioni in una LZ. Quella LZ può avere un controllo MEDEVAC in essa, e può essere usata sia per la consegna delle munizioni che per l'evacuazione dei feriti nello stesso turno.					
* Ottenete un Punto E	Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.					

Punti Esperienza					
Azione	Punti				
Ripulire da 1 a 10 carte	1 per carta				
Ripulire più di 10 carte	2 per carta				
Causare (ma non catturare) un ferito al nemico	1 per livello				
Catturare prigionieri nemici	2 per livello				
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco				
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento				
Evacuare con successo un ferito amico	2 per ferito				

Dettagli della Missione					
Gerarchia	Difensiva				
Tattica	Ritardare				
Esperienza	Veterano				
Segnalini di Copertura	Buche				

Munizioni					
MG	4				
Mortai	3				
Squadre S ed A/S	1 B40/RPG2				

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	2

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)							
Riga Casuale? Parte Lettera							
LZ Centrale	Non ponete la pedina						
Altre	Si	?	A. B. C				

Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	6	Buche		
2/10	6	Buche		
3/10	7	Imboscata		
4/10	7	Imboscata		
5/10	8	Complesso di Bunker		
6/10	9	Caposaldo		
7/10	9	Caposaldo		
8/10	10	Bunker Comando		
9/10	12	Manovra		
10/10	12	Manovra		

Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero Risultato		
1/10	1	Mortai in Arrivo	
2/10	2	Cecchino	
3/10	2	Cecchino	
4/10	3	Trappola Esplosiva	
5/10	3	Trappola Esplosiva	
6/10	4	Trappola Esplosiva + Cecchino	
7/10	5	Avamposto	
8/10	7	Imboscata	
9/10	16	Gruppo Mortai Medi	
10/10	17	Gruppo Mortai Leggeri	

	Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	2	Cecchino			
2/10	3	Trappola Esplosiva			
3/10	4	Trappola Esplosiva + Cecchino			
4/10	6	Buche			
5/10	6	Buche			
6/10	7	Imboscata			
7/10	12	Manovra			
8/10	12	Manovra			
9/10	16	Gruppo Mortai Medi			
10/10	17	Gruppo Mortai Leggeri			

	Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato		
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
2/10	Di fronte a Visuale massima		
3/10	Fronte destro a Visuale massima		
4/10	Lato destro a Visuale massima		
5/10	Retro destro a Visuale massima		
6/10	Retro a Visuale massima		
7/10	Retro sinistro a Visuale massima		
8/10	Lato sinistro a Visuale massima		
9/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
10/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		

Eventi da HQ Superiore Nemico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA	
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA	
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA	
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA	
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT	
6/10	recoperation to the artificial and the control of t	
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate verso il bordo mappa più vicino e distante dalle truppe USA	
8/10	Artetiamento. Spostate tatte le unità non memodate verso il bordo mappa più viento è distante dane trappe don	
9/10	Tunnel: ponete un nuovo segnalino PC secondo la tabella del Piazzamento PC su tutte le carte sgombrate.	
10/10	Turiller, poriete dil ridovo segrialino i o secondo la tabella del ri lazzamento i o su tutte le carte sgombrate.	

MISSIONE 2: OPERAZIONE ALA MOANA, PARTE II / OPERAZIONE ANN MARGARET

26 febbraio 1967; Posizione difensiva notturna di Compagnia.
Piantagione di Filhol, Provincia di Hau Nghia, III Corpo; comandante tenente colonnello Hyatt; assegnata la Medaglia d'Onore al Sergente Maggiore M. Yabes.

Dettagli della Missione	
Tipo	Difensiva
Durata	10
Visibilità	Luna +2
Марра	5 colonne per 5 righe; la carta alla R3 C3 deve avere una LZ
Inizio USA	Porre la Compagnia in Posizione Difensiva Notturna (NDP) nelle nove carte centrali: Colonne 2, 3 e 4 e Righe 2, 3 e 4. La carta alla R3, C3 è il Centro della NDP. Le altre otto carte di queste nove sono carte del Perimetro.
Tentativi	Si può tentare questa missione solo una volta
Scopo della Missione	Alla fine della missione, dovete tenere minimo 6 carte, e nessuna carta occupata dagli USA può avere forze nemiche in essa.
Piazzamenti iniziali	Ponete sino a 2 Buche per carta occupata US, sino a 2 Bunker in totale su qualsiasi carta occupata US, ed 1 Bunker nella carta Centrale per il HQ CO. Porre 3 mine Claymore secondo 9.5.
Avversario storico	VC 1/MR IV; usate la Tabella delle Forze VC

Assegnazioni				
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione	
FO Artiglieria	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Battaglione FA 7/11	
FO Mortai	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione	
FAC	1	Rete Radio PRC25 CTRL Aereo	TACP Battaglione	
Cannoniera AC47	1		Spooky 1-2	
Squadra Genieri	1	(usate la pedina con VOF A)	Distaccamento A/65 Genieri	
Distaccamenti				
Scegliete due qualsiasi squadre e mettetele da parte in quanto erano in pattuglia e non presenti all'attacco.				

Supporto di Fuoco disponibile								
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	Widilizioni	Wiodii.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
	HE	-5	2	3	2	2	1	5
7/11 (105mm)	Illum	NA	2	3	2	3	1	6
	FPF	-6	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto	*
3/13 (155/8")	HE	-6	2	3	2	2	1	2
Plotone Mortai 4/9	HE	-5	2	2	3	2	1	3
(4.2")	Illum	NA	2	2	3	2	1	6
Attacco Aereo		-7	3	2	2	2	1	2
* Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria*. Vedere 6.7.2d.								

Eventi da HQ Superiore Amico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *	
2/10 3/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *	
4/10	Problemi di comando dell'artiglieria: non è disponibile il supporto di artiglieria questo turno	
5/10	Rifornimento di Munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo a vostra scelta chiamando un elicottero, che	
6/10	consegna le munizioni in una LZ. Quella LZ può avere un controllo MEDEVAC in essa, e può essere usata sia per la consegna delle munizioni che per l'evacuazione dei feriti nello stesso turno.	
7/10	Supporto di carri: entra un plotone di M48A3 dal Battaglione Corazzato 1/69 in qualsiasi carta a vostra scelta	
8/10	sulla riga 1.	
9/10 10/10	Supporto Elicotteri da Attacco: è disponibile una sezione di Cannoniere UH-1M.	
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.		

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Ripulire la carta Centrale (R3, C3)	3			
Ripulire le carte del Perimetro	1 per carta			
Causare (ma non catturare) un ferito al nemico	1 per livello			
Catturare prigionieri nemici	2 per livello			
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco			
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico	2 per ferito			

Dettagli della Missione		
Gerarchia	Offensiva	
Tattica	Sfondamento	
Esperienza	Linea	
Segnalini di Copertura	Copertura	

Munizioni		
Mortai	3	
RCL	2	
Squadre S ed A/S	1 B40/RPG2	

ERRATA: Qualsiasi Gruppo RPG/B40 riceve lo stesso ammontare di munizioni delle squadre per la stessa missione.

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	2

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga Casuale? Parte Lettera				
*	No	Lettera	*	
* Vedere la Tabella Tempo del Contatto – Attacco VC - Missione 2				

Contatto Potenziale A							
N°	Gruppo numero	Risultato					
1/10	13	Assalto					
2/10	13	Assalto					
3/10	13	Assalto					
4/10	13	Assalto					
5/10	13	Assalto					
6/10	14	Ondata Umana					
7/10	14	Ondata Umana					
8/10	14	Ondata Umana					
9/10	15	Ondata Umana+					
10/10	15	Ondata Umana+					

	Contatto Potenziale C						
N°	Gruppo numero	Risultato					
1/10	1	Mortai in Arrivo					
2/10	1	Mortai in Arrivo					
3/10	1	Mortai in Arrivo					
4/10	1	Mortai in Arrivo					
5/10	11	Base di Fuoco					
6/10	11	Base di Fuoco					
7/10	16	Gruppo Mortai Medi					
8/10	17	Gruppo Mortai Leggeri					
9/10	17	Gruppo Mortai Leggeri					
10/10	17	Gruppo Mortai Leggeri					

Contatto Potenziale B						
N°	Gruppo numero	Risultato				
1/10	1	Mortai in Arrivo				
2/10	1	Mortai in Arrivo				
3/10	11	Base di Fuoco				
4/10	11	Base di Fuoco				
5/10	11	Base di Fuoco				
6/10	13	Assalto				
7/10	13	Assalto				
8/10	16	Gruppo Mortai Medi				
9/10	17	Gruppo Mortai Leggeri				
10/10	18	Gruppo RCL				

Piazzamento delle Unità
Vedere la Tabella Tempo del Contatto - Attacco VC -
Missione 2

	Eventi da HQ Superiore Nemico					
Numero casuale	Evento					
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA					
2/10	Evacuazione dei renti. Timuovere tutti i Tenti suna mappa sune carte prive di truppe 03A					
3/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA					
4/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA					
5/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA					
6/10						
7/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT					
8/10						
9/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate verso il bordo mappa più vicino e distante dalle truppe US					
10/10	verso la migliore copertura & occultamento					

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Tempo del Contatto – Attacco VC - Missione 2

Area	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
С	Nessuna	С	С	В	В	В	Α	Α	Α	Nessuna
Р	С	С	В	В	В	Α	Α	Α	Nessuna	Nessuna
C = carta	centrale; P	= carta del	Perimetro							

MISSIONE 3: IL FERRO DI CAVALLO

30 agosto 1967: inserimento in LZ Calda dell'intero battaglione. Fiume Saigon, Provincia di Hau Nghia, III Corpo, ten. Col. Converse al comando.

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	5 colonne per 4 righe
Inizio USA	Assalto aereo con l'intera Compagnia sulla riga 1 nel turno 1 su 10 UH-1 in un singolo viaggio
Tentativi	Si può tentare questa missione solo una volta
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primario e Secondario e ripulire le righe 1 e 2 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Rimuovete le carte di Collina dal mazzo. Tutte le carte nella Riga 1 devono essere carte LZ. Ponete i segnalini grandi LZ 1, 2 e 3 su tre qualsiasi carte contigue a vostra scelta sulla riga 1. Ponete gli Obiettivi Primari e Secondari su qualsiasi carta a vostra scelta della riga 4. Ponete una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta della riga 3 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario. Dovete porre un segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	Reggimento VC GoMon, usate la Tabella delle Forze VC

Assegnazioni						
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione			
FO Artiglieria	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Battaglione FA 7/11			
Gruppo Cecchini	1					
FAC	1	FAC O2 Aereo				
Gruppo UH-1	10	(2 sezioni di 5 aeromobili ciascuna)	Compagnia Elicotteri da Assalto 187° o 188°			
Cannoniere UH-1M 4 (2 sezioni di 2 aeromobili ciascuna) Plotone Cannoniere del 187° o 188°						
Distaccamenti						
Scegliete due qualsiasi	Scegliete due qualsiasi squadre e mettetele da parte in quanto erano in pattuglia e non presenti all'attacco.					

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare					# Missioni
Da	WIGHTE	Would.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
7/11	HE	-5	2	3	2	2	1	6
(105mm)	WP	-4	2	3	2	2	1	4
3/13 (155/8")	HE	-6	2	3	2	2	1	6
Attacco Aereo		-7	3	2	2	2	1	2
	Le Missioni di Fuoco di Battaglione <i>non</i> sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

	Eventi da HQ Superiore Amico				
Numero casuale	Evento				
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *				
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *				
3/10	1 robiem di contanto. Si devono speriore 2 contanto per ripristinare il contatto con il battagnore				
4/10	Problemi di comando dell'artiglieria: non è disponibile il supporto di artiglieria questo turno				
5/10	Problemi sul Fianco: nessun movimento in avanti per questo turno				
6/10	Compagnia sul fianco in difficoltà: dovete muovere in avanti questo turno per alleviare la pressione su di essa*				
7/10	Il Battaglione impone azione: dovete muovere in avanti questo turno *				
8/10	Rifornimento di Munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo a vostra scelta chiamando un elicottero, che				
9/10	consegna le munizioni in una LZ. Quella LZ può avere un controllo MEDEVAC in essa, e può essere usata sia				
10/10	per la consegna delle munizioni che per l'evacuazione dei feriti nello stesso turno.				
* Ottenete un Punto E	* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.				

Punti Esperienza		
Azione	Punti	
Assicurare la carta Obiettivo Primario	5	
Assicurare la carta Obiettivo Secondario	4	
Assicurare la carta Posizione di Attacco 3		
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC A 2 per carta		
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC B o C	1 per carta	
Causare (ma non catturare) un ferito al nemico 1 per livello		
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo 1 per attacco		
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco* 1 per evento		
Evacuare con successo un ferito amico 2 per ferito		

Dettagli della Missione			
Gerarchia Difensiva			
Tattica	Ritardare		
Esperienza Veterano			
Segnalini di Copertura Buche			

Munizioni			
MG 6			
Mortai 4			
Squadre S ed A/S	1 B40/RPG2		

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	NA	NA	NA

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)			
Riga	Casuale?	Parte	Lettera
1	No	Lettera	С
2	No	Lettera	В
3 & 4	No	Lettera	Α

Contatto Potenziale A		
N°	Gruppo numero	Risultato
1/10	6	Buche
2/10	6	Buche
3/10	6	Buche
4/10	7	Imboscata
5/10	8	Complesso di Bunker
6/10	8	Complesso di Bunker
7/10	9	Caposaldo
8/10	9	Caposaldo
9/10	9	Caposaldo
10/10	10	Bunker Comando

Contatto Potenziale C		
N°	Gruppo numero	Risultato
1/10	2	Cecchino
2/10	2	Cecchino
3/10	2	Cecchino
4/10	2	Cecchino
5/10	5	Avamposto
6/10	5	Avamposto
7/10	7	Imboscata
8/10	9	Caposaldo
9/10	16	Gruppo Mortai Medi
10/10	17	Gruppo Mortai Leggeri

Contatto Potenziale B		
N°	Gruppo numero	Risultato
1/10	2	Cecchino
2/10	6	Buche
3/10	6	Buche
4/10	6	Buche
5/10	7	Imboscata
6/10	7	Imboscata
7/10	9	Caposaldo
8/10	12	Manovra
9/10	16	Gruppo Mortai Medi
10/10	17	Gruppo Mortai Leggeri

Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato	
1/10	Di fronte a Visuale massima	
2/10	Di fronte a Visuale massima	
3/10	Fronte destro a Visuale massima	
4/10	Fronte destro a Visuale massima	
5/10	Lato destro a Visuale massima	
6/10	Lato destro a Visuale massima	
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
9/10	Lato sinistro a Visuale massima	
10/10	Lato sinistro a Visuale massima	

Eventi da HQ Superiore Nemico		
Numero casuale	Numero casuale Evento	
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA	
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA	
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA	
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA	
5/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT	
6/10	3	
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate indietro di una carta	
8/10	Arretiamento. Sposiale tatte le unita non incinodate indiciro di una carta	
9/10	Tunnel: ponete un nuovo segnalino PC secondo la tabella del Piazzamento PC scegliendo a caso da segnalini	
10/10	A, B e C sui loro lati ? in tutte le carte sgombrate nelle righe 3 e 4.	

MISSIONE 4: OPERAZIONE YELLOWSTONE

20 dicembre 1967: posizione difensiva di battaglione. Fiume Saigon, Provincia di Tay Ninh, 8 km a sud del confine cambogiano, ten. Colonnello Henchman al comando.

Dettagli della Missione	
Tipo	Difensiva
Durata	10
Visibilità	Luna +2
Марра	6 colonne per 4 righe
Inizio USA	Inizia sulla righe 1 e 2
Tentativi	Si può tentare questa missione solo una volta
Scopo della Missione	Alla fine della missione, dovete tenere minimo 6 carte, e nessuna carta occupata dagli USA può avere
	forze nemiche in essa.
Piazzamenti iniziali	Ponete la MLR (Linea di Resistenza Principale) tra le righe 2 e 3. Ponete sino a 2 Buche per carta
	occupata US, sino a 3 Bunker in totale su qualsiasi carta occupata US. Ponete 3 mine Claymore
	secondo 9.5.
Avversario storico	Usate la Tabella delle Forze VC

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Battaglione FA 7/11
FO Mortai	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Plotone mortai 4.2" di Battaglione
FAC	1	Rete Radio PRC25 CTRL Aereo	TACP Battaglione
Cannoniera AC47	1		Spooky 1-2
Squadra Genieri	1	(usate la pedina con VOF A)	65° Battaglione Genieri

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Du	Wantzioni	Would.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
	HE	-5	2	3	2	2	1	5
7/11 (105mm)	Illum	NA	2	3	2	3	1	6
,	FPF	-6	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto	*
3/13 (155/8")	HE	-6	2	3	2	2	1	2
Plotone	HE	-5	2	2	3	2	1	3
Mortai 4/9	Illum	NA	2	2	3	2	1	6
(4.2")	FPF	-6	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto	*
Attacco Aereo		-7	3	2	2	2	1	2
* [* Le Missioni di Fuoco di Battaglione <i>non</i> sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria*. Vedere 6.7.2d.							

	Eventi da HQ Superiore Amico			
Numero casuale	Evento			
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *			
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *			
3/10	Spostamento dell'artiglieria: non è disponibile il supporto di artiglieria questo turno			
4/10	Mortai impegnati altrove: nessun mortaio da 4.2" disponibile questo turno			
5/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni			
6/10	Supporto Elicotteri da Attacco: è disponibile una sezione di due Cannoniere UH-1M.			
7/10	Supporto Elicotten da Attacco. e disponibile una sezione di due Carmoniere di 1-11vi.			
8/10				
9/10	Rifornimento di Munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo a vostra scelta su qualsiasi carta della riga 1.			
10/10				
* Ottenete un Punto E	* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza	
Azione	Punti
Ripulire le carte nelle righe 1 e 2	1 per carta
Causare (ma non catturare) un ferito al nemico	1 per livello
Catturare feriti nemici	2 per livello
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento
Evacuare con successo un ferito amico	2 per ferito

Dettagli della Missione			
Gerarchia Offensiva			
Tattica	Assalto		
Esperienza	Linea		
Segnalini di Copertura	Buche		

Munizioni				
MG	6			
Mortai	4			
RCL	4			
Squadre S ed A/S	2 B40/RPG2			

ERRATA: Qualsiasi Gruppo RPG/B40 riceve lo stesso ammontare di munizioni delle squadre per la stessa missione.

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	3

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga Casuale? Parte Lettera				
* No Lettera *				
* Vedere la Tabella Tempo del Contatto – Attacco NVA				

Eventi da HQ Superiore Nemico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA			
2/10	Evacuazione dei renti. Timuovere tutti i Tenti Sulla mappa sulle carte prive di truppe 03A			
3/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA			
4/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA			
5/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA			
6/10				
7/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT			
8/10				
9/10	Assets months, an extente trutte la unità non inchiedate disettemente indictre di una corta			
10/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta			

	Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	12	Manovra			
2/10	12	Manovra			
3/10	13	Pattuglia			
4/10	13	Pattuglia			
5/10	13	Pattuglia			
6/10	14	Ondata Umana			
7/10	14	Ondata Umana			
8/10	14	Ondata Umana			
9/10	15	Ondata Umana+			
10/10	15	Ondata Umana+			

	Contatto Potenziale C				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	1	Mortai in Arrivo			
2/10	1	Mortai in Arrivo			
3/10	1	Mortai in Arrivo			
4/10	1	Mortai in Arrivo			
5/10	11	Base di Fuoco			
6/10	11	Base di Fuoco			
7/10	11	Base di Fuoco			
8/10	13	Pattuglia			
9/10	16	Gruppo Mortai Medi			
10/10	17	Gruppo Mortai Leggeri			

	Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	1	Mortai in Arrivo			
2/10	1	Mortai in Arrivo			
3/10	11	Base di Fuoco			
4/10	11	Base di Fuoco			
5/10	13	Pattuglia			
6/10	13	Pattuglia			
7/10	16	Gruppo Mortai Medi			
8/10	17	Gruppo Mortai Leggeri			
9/10	18	Gruppo RCL leggeri			
10/10	19	Gruppo RCL pesanti			

Piazzamento delle Unità			
N°	Risultato		
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
3/10	Di fronte a Visuale massima		
4/10	Di fronte a Visuale massima		
5/10	Di fronte a Visuale massima		
6/10	Di fronte a Visuale massima		
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
9/10	Fronte destro a Visuale massima		
10/10	Fronte destro a Visuale massima		

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Tempo del Contatto – Attacco NVA

Riga	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	С	С	В	В	Α	Α	С	В	Α	Α
2	С	В	В	Α	Α	С	В	Α	Α	Nessuna
3	В	В	Α	Α	С	В	Α	Α	Nessuna	Nessuna
4	В	Α	Α	С	В	Α	Α	Nessuna	Nessuna	Nessuna

MISSIONE 5: OPERAZIONE TOAN THANG II

Dal 23 al 27 novembre 1968, LZ Calda (Compagnia A) Rinforzi di terra in LZ fredda (Compagnia B con supporto di carri) area di Nui Ba Den, te. Colonnello Wilson al comando.

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	5 colonne per 5 righe. La carta centrale e 2 carte adiacenti ad essa devono essere carte LZ.
Inizio USA	Assalto aereo con l'intera Compagnia sulle carte LZ nel turno 1 in 10 gruppi di UH-1 in un singolo volo
Tentativi	Si può tentare questa missione due volte
Scopo della Missione	Ripulire almeno 10 carte da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Rimuovete le carte di Collina dal mazzo. Ponete i segnalini LZ sulle carte LZ. Ponete tutte le carte eccetto le carte LZ e quelle adiacenti ad esse a faccia in giù. Potete porre un segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	Reggimento NVA 14D. Usate la Tabella delle Forze NVA

Assegnazioni				
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione	
FO Artiglieria	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Battaglione FA 7/11	
Gruppo UH-1	10	(2 sezioni di 5 aeromobili ciascuna)	Compagnia Elicotteri da Assalto 187° o 188°	
Cannoniere UH-1M	4	(2 sezioni di 2 aeromobili ciascuna)	Plotone Cannoniere del 187° o 188°	

Supporto di Fuoco disponibile								
Da	Munizioni	Modif.		Carte da Pescare		re		# Missioni
Da	Wallizioni	woun.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
7/11	HE	-5	2	3	2	2	1	6
(105mm)	WP	-4	2	3	2	2	1	4
3/13 (155/8")	HE	-6	2	3	2	2	1	6
Attacco Aereo		-7	3	2	2	2	1	4
	* Le Mi	issioni di Fuoco	di Battaglione s	sono disponibili	per le Missioni	di Fuoco di Arti	glieria.	

Eventi da HQ Superiore Amico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *		
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *		
3/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni		
4/10	Il Battaglione richiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *		
5/10 6/10	Il Controllo Aereo arriva sul posto: 1 aereo FAC O2 è ora disponibile		
7/10 8/10	Supporto carri: entra un plotone di carri M48A3 (2/34 Corazzata) sulla carta a vostra scelta sulla riga 1		
9/10 10/10	Rifornimento di Munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo a vostra scelta chiamando un elicottero, che consegna le munizioni in una LZ. Quella LZ può avere un controllo MEDEVAC in essa, e può essere usata sia per la consegna delle munizioni che per l'evacuazione dei feriti nello stesso turno.		
* Ottenete un Punto E	Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.		

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Ripulire da 1 a 10 carte	1 per carta			
Ripulire più di 10 carte	2 per carta			
Causare (ma non catturare) un ferito al nemico	1 per livello			
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco			
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico	2 per ferito			
Catturare un ferito nemico	2 per livello			

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione			
Gerarchia	Difensiva		
Tattica	Speditiva		
Esperienza	Veterano		
Segnalini di Copertura	Buche		

Munizioni				
MG	6			
HMG	4			
Mortai	4			
RCL	4			
Squadre S ed A/S	1 B40/RPG2			

ERRATA: Qualsiasi Gruppo RPG/B40 riceve lo stesso ammontare di munizioni delle squadre per la stessa missione.

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	3

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga	Casuale?	Parte	Lettera	
LZ	No	Lettera	Α	
Altre	Si	?	A, B, C	

Eventi da HQ Superiore Nemico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA		
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA		
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA		
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA		
5/10 6/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT		
7/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate distante dall'unità US più vicina verso la migliore copertura		
8/10	& occultamento		
9/10 10/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC A su qualsiasi carta occupata dagli USA che sia: a) Adiacente ad una carta con un segnalino PC non rivelato, oppure b) Adiacente ad una carta non occupata da forze US, oppure c) Nella riga sopra		

	Contatto Potenziale A					
N°	Gruppo numero	Risultato				
1/10	6	Buche				
2/10	6	Buche				
3/10	7	Imboscata				
4/10	7	Imboscata				
5/10	8	Complesso di Bunker				
6/10	9	Caposaldo				
7/10	10	Bunker Comando				
8/10	16	Gruppo Mortai Medi				
9/10	19	Gruppo RCL pesanti				
10/10	20	Gruppo HMG				

Contatto Potenziale C				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	1	Mortai in Arrivo		
2/10	1	Mortai in Arrivo		
3/10	2	Cecchino		
4/10	2	Cecchino		
5/10	3	Trappola esplosiva		
6/10	4	Trappola esplosiva + cecchino		
7/10	7	Imboscata		
8/10	17	Gruppo Mortai Leggeri		
9/10	18	Gruppo RCL leggeri		
10/10	20	Gruppo HMG		

	Contatto Potenziale B					
N°	Gruppo numero	Risultato				
1/10	1	Mortai in Arrivo				
2/10	2	Cecchino				
3/10	2	Cecchino				
4/10	3	Trappola esplosiva				
5/10	4	Trappola esplosiva + cecchino				
6/10	6	Buche				
7/10	7	Imboscata				
8/10	18	Gruppo RCL leggeri				
9/10	20	Gruppo HMG				
10/10	20	Gruppo HMG				

Piazzamento delle Unità			
N°	Risultato		
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
2/10	Di fronte a Visuale massima		
3/10	Fronte destro a Visuale massima		
4/10	Lato destro a Visuale massima		
5/10	Retro destro a Visuale massima		
6/10	Retro a Visuale massima		
7/10	Retro sinistro a Visuale massima		
8/10	Lato sinistro a Visuale massima		
9/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
10/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Contrattacco nemico:

Usate la tabella seguente invece della normale tabella quando risolvete i segnalini PC A posti durante l'evento Contrattacco:

Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	1	Mortai in Arrivo		
2/10	11	Base di Fuoco		
3/10	11	Base di Fuoco		
4/10	12	Manovra		
5/10	12	Manovra		
6/10	12	Manovra		
7/10	12	Manovra		
8/10	13	Pattuglia		
9/10	13	Pattuglia		
10/10	13	Pattuglia		

MISSIONE 6: HO BO, BOSCHI DI BO LOI, CU CHI

Inizio 1967, Provincia di Hau Nghia, III Corpo

Dettagli della Missione	
Tipo	Pattuglie da Combattimento
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	3 colonne per 6 righe.
Inizio USA	Entra dall'area di raduno sotto la riga 1, colonna 2
Tentativi	Dovete tentare questa missione una volta con ogni plotone (1°, 2° e 3°). Generate una nuova mappa
	ogni volta.
Scopo della Missione	Ripulire tutta la colonna 2 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Potete porre il segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	Usate la Tabella delle Forze VC

Eventi da HQ Superiore Amico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *		
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *		
3/10	Spostamento dell'artiglieria: non è disponibile l'artiglieria questo turno		
4/10	Mortai impegnati altrove: nessun mortaio da 4.2" è disponibile questo turno		
5/10	Problemi sul fianco: nessun movimento in avanti questo turno		
6/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni		
7/10	Il Battaglione richiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *		
8/10	ii battagiione nomede azione. dovete muovere in avanti questo tumo		
9/10	Il Controllo Aereo arriva sul posto: 1 aereo FAC O2 è ora disponibile		
10/10	Supporto carri: entra un plotone di carri M48A3 (2/34 Corazzata) sulla carta a vostra scelta sulla riga 1		
* Ottenete un Punto E	* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.		

Supporto di Fuoco disponibile							
Municipa	Modif	Carte da Pescare				# Missioni	
WIUIIIZIOIII	Wiodii.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
HE	-5	2	3	2	NA	1	5
WP	-4	2	3	2	NA	1	2
HE	-6	2	3	2	NA	1	2
HE	-5	2	2	3	NA	1	3
WP	-4	2	2	3	NA	1	2
	-7	3	2	2	NA	1	2
	WP HE HE	HE -5 WP -4 HE -6 HE -5 WP -4	Munizioni Modif. FAC HE -5 2 WP -4 2 HE -6 2 HE -5 2 WP -4 2	Munizioni Modif. FAC FO Art HE -5 2 3 WP -4 2 3 HE -6 2 3 HE -5 2 2 WP -4 2 2	Munizioni Modif. FAC FO Art FO Mtr HE -5 2 3 2 WP -4 2 3 2 HE -6 2 3 2 HE -5 2 2 3 WP -4 2 2 3	Munizioni Carte da Pescare FAC FO Art FO Mtr HQ CO HE -5 2 3 2 NA WP -4 2 3 2 NA HE -6 2 3 2 NA HE -5 2 2 3 NA WP -4 2 2 3 NA	Munizioni Carte da Pescare FAC FO Art FO Mtr HQ CO HQ PLT HE -5 2 3 2 NA 1 WP -4 2 3 2 NA 1 HE -6 2 3 2 NA 1 HE -5 2 2 3 NA 1 WP -4 2 2 3 NA 1

Assegnazioni				
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione	
FO Artiglieria	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Battaglione FA 7/11	
FO Mortai	1	Rete Radio PRC25 FD Mortai	Plotone Mortai 4.2"	

Punti Esperienza					
Azione	Punti				
Ripulire le carte nella colonna 2	1 per carta				
Causare (ma non catturare) un ferito al nemico	1 per livello				
Catturare un ferito nemico	2 per livello				
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco				
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento				
Evacuare con successo un ferito amico	2 per ferito				
* I punti per Assicurare una carta sono in aggiunta ai punti per occuparla					

Dettagli della Missione				
Gerarchia	Difensiva			
Tattica	Ritardare			
Esperienza	Linea			
Segnalini di Copertura	Buche			

Munizioni					
MG	6				
Mortai	4				
Squadre S ed A/S	1 B40/RPG2				

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	2	2

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)			
Riga Casuale? Parte Lettera			
Tutte	Si	?	A, B, C

Contatto Potenziale A			
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	6	Buche	
2/10	6	Buche	
3/10	7	Imboscata	
4/10	7	Imboscata	
5/10	8	Complesso di Bunker	
6/10	9	Caposaldo	
7/10	9	Caposaldo	
8/10	10	Bunker Comando	
9/10	12	Manovra	
10/10	12	Manovra	

	Contatto Potenziale C			
N°	N° Gruppo numero Risultato			
1/10	1	Mortai in Arrivo		
2/10	2	Cecchino		
3/10	2	Cecchino		
4/10	2	Cecchino		
5/10	3	Trappola esplosiva		
6/10	3	Trappola esplosiva		
7/10	3	Trappola esplosiva		
8/10	4	Trappola esplosiva + cecchino		
9/10	5	Avamposto		
10/10	7	Imboscata		

	Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	2	Cecchino			
2/10	2	Cecchino			
3/10	3	Trappola esplosiva			
4/10	4	Trappola esplosiva + cecchino			
5/10	6	Buche			
6/10	6	Buche			
7/10	7	Imboscata			
8/10	12	Manovra			
9/10	12	Manovra			
10/10	17	Gruppo Mortai Leggeri			

Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato	
1/10	Di fronte a Visuale massima	
2/10	Retro a Visuale massima	
3/10	Fronte destro a Visuale massima	
4/10	Fronte destro a Visuale massima	
5/10	Lato destro a Visuale massima	
6/10	Lato destro a Visuale massima	
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima	
9/10	Lato sinistro a Visuale massima	
10/10	Lato sinistro a Visuale massima	

Eventi da HQ Superiore Nemico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA		
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA		
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA		
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA		
5/10 6/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT		
7/10	Rompere il contatto e fuggire. Rimuovere tutte le unità non inchiodate dal gioco su carte prive di unità US		
8/10	Rompere il contatto e luggire. Rimuovere tutte le unità non inchiodate dai gioco su carte prive di unità OS		
9/10	Tunnel: ponete nuovi segnalini PC secondo la Tabella di Piazzamento PC in tre carte sgombrate scelte a caso.		
10/10	Turillel. poriete nuovi segrialili PC secondo la Tabella di Plazzamento PC in tre carte sgoribrate scelle a caso.		

MISSIONE 7: PATTUGLIAMENTO IN ZONA DI GUERRA C DA TAY NINH NORD A CAMB

Tardo 1967, Provincia di Tay Ninh, III Corpo

Dettagli della Missione	
Tipo	Pattuglie da Combattimento
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	5 colonne per 5 righe.
Inizio USA	Entra dall'area di raduno sotto la riga 1
Tentativi	Dovete tentare questa missione una volta con ogni plotone (1°, 2° e 3°). Generate una nuova mappa ogni volta.
Scopo della Missione	Ripulire minimo 8 carte da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Potete porre il segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	Usate la Tabella delle Forze NVA

	Eventi da HQ Superiore Amico			
Numero casuale	Evento			
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *			
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *			
3/10	Spostamento dell'artiglieria: non è disponibile l'artiglieria questo turno			
4/10	Mortai impegnati altrove: nessun mortaio da 4.2" è disponibile questo turno			
5/10	Problemi sul fianco: nessun movimento in avanti questo turno			
6/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni			
7/10 8/10	Il Battaglione richiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *			
9/10	Il Controllo Aereo arriva sul posto: 1 aereo FAC O2 è ora disponibile			
10/10	Supporto carri: entra un plotone di carri M48A3 (2/34 Corazzata) sulla carta a vostra scelta sulla riga 1			
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.				

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Da Munizioni		Carte da Pescare				# Missioni	
Da	Widilizioni	Modif.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
7/11	HE	-5	2	3	2	NA	1	4
(105mm)	WP	-4	2	3	2	NA	1	2
3/13 (155/8")	HE	-6	2	3	2	NA	1	2
Plotone	HE	-5	2	2	3	NA	1	3
Mortai 4/9	WP	-4	2	2	3	NA	1	2
Attacco Aereo		-7	3	2	2	NA	1	2
	* Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria.							

Assegnazioni			
Tipo di Unità N° Supporto o Munizioni Formazione			
FO Artiglieria	1	Rete Radio PRC25 FD Artiglieria	Battaglione FA 7/11
FO Mortai	1	Rete Radio PRC25 FD Mortai	Plotone Mortai 4.2"

Punti Esperienza		
Azione	Punti	
Ripulire da 1 a 8 carte	1 per carta	
Ripulire 9 o più carte	2 per carta	
Causare (ma non catturare) un ferito al nemico	1 per livello	
Catturare un ferito nemico	2 per livello	
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco	
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento	
Evacuare con successo un ferito amico	2 per ferito	
* I punti per Assicurare una carta sono in aggiunta ai punti per occup	arla	

Dettagli della Missione		
Gerarchia Difensiva		
Tattica	Ritardare	
Esperienza	Linea	
Segnalini di Copertura Buche		

Munizioni					
MG	6				
HMG	4				
Mortai	4				
RCL	4				
Squadre S ed A/S	2 B40/RPG2				

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	2	2

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)								
Riga Casuale? Parte Lettera								
Tutte	Si	?	A, B, C					

Contatto Potenziale A							
N°	Gruppo numero	Risultato					
1/10	4	Trappola esplosiva + cecchino					
2/10	5	Avamposto					
3/10	5	Avamposto					
4/10	6	Buche					
5/10	6	Buche					
6/10	7	Imboscata					
7/10	7	Imboscata					
8/10	9	Caposaldo					
9/10	12	Manovra					
10/10	12	Manovra					

	Contatto Potenziale C							
N°	Gruppo numero	Risultato						
1/10	1	Mortai in Arrivo						
2/10	1	Mortai in Arrivo						
3/10	2	Cecchino						
4/10	2	Cecchino						
5/10	2	Cecchino						
6/10	2	Cecchino						
7/10	3	Trappola esplosiva						
8/10	3	Trappola esplosiva						
9/10	4	Trappola esplosiva + cecchino						
10/10	4	Trappola esplosiva + cecchino						

Contatto Potenziale B						
N°	Gruppo numero	Risultato				
1/10	1	Mortai in Arrivo				
2/10	1	Mortai in Arrivo				
3/10	2	Cecchino				
4/10	2	Cecchino				
5/10	3	Trappola esplosiva				
6/10	3	Trappola esplosiva				
7/10	4	Trappola esplosiva + cecchino				
8/10	6	Buche				
9/10	7	Imboscata				
10/10	7	Imboscata				

	Piazzamento delle Unità					
N°	Risultato					
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi					
2/10	Di fronte a Visuale massima					
3/10	Fronte destro a Visuale massima					
4/10	Lato destro a Visuale massima					
5/10	Retro destro a Visuale massima					
6/10	Retro a Visuale massima					
7/10	Retro sinistro a Visuale massima					
8/10	Lato sinistro a Visuale massima					
9/10	Fronte sinistro a Visuale massima					
10/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi					

Eventi da HQ Superiore Nemico						
Numero casuale Evento						
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA					
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA					
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA					
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA					
5/10 6/10	Recupero: tentare il Recupero di qualsiasi unità sulla mappa da inchiodata e per migliorare qualsiasi LAT					
7/10	7/10 Australia Constate tutta la unità non inchindete disettemente indicte di una corte					
8/10	Arretrare. Spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta.					
9/10 10/10	Tunnel: ponete nuovi segnalini PC secondo la Tabella di Piazzamento PC in tre carte sgombrate scelte a caso.					

© 2008-2017 GMT GAMES CAMPO DI FUOCO

TABELLA DEI VEICOLI E DELLE ARMI ANTICARRO												
Veicolo o Arma	Р	Ra C	ggio L	V	Valore Difensivo	Livelli Equip.	Mobile	Movim & Fuoco	Fuoco Rapido	Tipo Bers.		Capacità di Trasporto
M5 Light Tank 37mm (WWII)	-2	-1	+1	+2	-2	1	Yes	+2	No	V	G!	2
M4 Sherman 75mm (WWII)	-3	+0	+1	+2	+0	2	Yes	+2	Yes	V	Н	4
M10 TD 76mm (WWII)	-5	-3	-1	+0	-2	2	Yes	+2	Yes	V	Н	4
2.36" Bazooka (WWII)	-2	-1	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
75mm IG (WWII)	-3	-1	+1	+3	NA	1	No	No	No	I	Н	NA
75mm PAK (WWII)	-4	-3	-1	+0	NA	1	No	No	Yes	I	Н	NA
88mm FLAK (WWII)	-6	-5	-3	-2	NA	2	No	No	Yes	I	Н	NA
Panzerfaust (WWII)	-3	NA	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
Panzerschreck (WWII)	-4	-2	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
M4 Sherman 76mm (Korea)	- 5	-3	-1	+0	+0	2	Yes	+2	Yes	V	Н	4
M26 Pershing 90mm (Korea)	-6	-5	-3	-2	+2	2	Yes	+3	Yes	v	Н	4
3.5" Bazooka (Korea)	-3	-2	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
M18 57mm RCL (Korea)	-3	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
M20 75mm RCL (Korea)	-4	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	Н	NA
T 34/85 (Korea)	-5	-3	-1	+0	+1	2	Yes	+3	Yes	V	Н	4
SU 76M (Korea)	-4	-3	-1	+0	+0	2	Yes	No	Yes	V	Н	4
M48 Patton 90mm (Vietnam)	-6	-5	-3	-2	+2	2	Yes	+2	Yes	V	Н	4
RPG 2 / B40 (Vietnam)	-2	-1	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
Type 36 57mm RCL (Vietnam)	-3	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
Type 56 75mm RCL (Vietnam)	-4	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	Н	NA
UH-1 Slick (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+0	1	Yes	+0	No	H	S	3
UH-1M Gunship (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+2	1	Yes	+0	Yes	H	Н	NA
CH-47 (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	-2	1	Yes	+0	No	H	S	12
O2 FAC (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+4	1	Yes	+0	No	Н	WP	NA
AC47 Spooky (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	NA	2	Yes	+0	No	H	H	NA
Jeep (All)	NA	NA	NA	NA	-2	0	Yes	No	No	V	NA	2
Truck (All)	NA	NA	NA	NA	-2	1	Yes	No	No	V	NA	10
.50 Cal / 12.7mm HMG (All)	+0	+0	+1	+2	NA	1	Yes	No	No	I	Н	NA

Yes = sì NA = Non Applicabile

Truck = autocarro Tutti i numeri nelle colonne Raggio sono Modificatori al Fuoco
I Tipi di Bersaglio sono V = Veicolo, I = Fanteria, H = Elicottero

CAMPAGNA DI COREA

Fiume Naktong, Corea del Sud, dall'8 agosto al 28 settembre 1950

ORDINE DI	ORDINE DI BATTAGLIA DELLA VOSTRA COMPAGNIA					
Formazione	Unità	Livelli	Esperienza			
	HQ CO	1	Linea			
	XO CO	1	Linea			
Quartieri Generali di Compagnia	Sergente Maggiore CO	1	Veterano			
Quartieri Generali di Compagnia	Staffetta	1	Linea			
	Staffetta	1	Linea			
	Jeep	Veicolo	Linea			
Sezione Mortai 60 mm	1/60 mm	3	Inesperto			
	HQ 1° PLT	1	Linea			
1° Plotone Fucilieri	1/1° PLT	3	Linea			
i Piotone rucinen	2/1° PLT	3	Linea			
	3/1° PLT	3	Linea			
	1/W/1° (A)	1	Linea			
Squadra Armi	2/W/1° (A)	1	Linea			
Squaura Armii	1/W/1° (B)	1	Linea			
	2/W/1° (B)	1	Linea			
	HQ 2° PLT	1	Inesperto			
2° Plotone Fucilieri	1/2° PLT	3	Linea			
2° Plotone Fucilieri	2/2° PLT	3	Linea			
	3/2° PLT	3	Linea			
	1/W/2° (A)	1	Linea			
Caucadra Armi	2/W/2° (A)	1	Linea			
Squadra Armi	1/W/2° (B)	1	Linea			
	2/W/2° (B)	1	Linea			
	HQ 3° PLT	1	Inesperto			
3° Plotone Fucilieri	1/3° PLT	3	Linea			
3 Flotone Fucilieri	2/3° PLT	3	Linea			
	3/3° PLT	3	Linea			
	1/W/3° (A)	1	Linea			
Cauradina Aina:	2/W/3° (A)		Linea			
Squadra Armi	1/W/3° (B)	1	Linea			
	2/W/3° (B)		Linea			
Livelli Totali	· ,	50				

Note:

A. Questi sono i gruppi MG con Valori VOF A.

B. Questo sono i gruppi Bazooka con Valori VOF G!

Equipaggiamento non Assegnato	Numero per missione
Rete TAC Battaglione: SCR300 o Telefono da Campo	1
Rete TAC Compagnia: SCR300 o Telefono da Campo	6
Linee telefoniche	8
Fumo HC	4
Fumo WP	4
Paracadute Stella Rossa (RSP)	1
Paracadute Stella Verde (GSP)	1
Grappolo Stella Rossa (RSC)	1
Grappolo Stella Verde (GSC)	1
Fumo Rosso	1
Fumo Verde	1
Fumo Giallo	1
Fumo Porpora	1
Illuminazione a mano	8 per missione
11.11.110	notturna
Munizioni MG	4 per LMG
Munizioni MG	6 per HMG
Munizioni Razzi	3 per BAZ
Munizioni Mortai	4 per sez. mortai
Munizioni Carri	6 per carro

Rimpiazzi: dopo la missione 1: ricevete 8 livelli presi dalle unità di supporto. Dopo la missione 5: ricevete 12 livelli di truppe KATUSA. I

rimpiazzi KATUSA non possono essere mai promossi a Veterani.

Attacchi con Granate: usate il NCM –4 per gli USA e -3 per i nord coreani

Prendere prigionieri: gli US prendono prigionieri, i nord coreani no

	GRUPPI DI FORZE NORD COREANE								
Ν°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione				
1	Artiglieria in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -4) + FO Art (76 mm)				
2	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai (82 mm)				
3	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura				
4	Avamposto	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra				
5	Posizione difensiva	Si	No	In carte adiacenti	Squadra / Squadra				
6	Posizione difensiva +	Si	No	In carte adiacenti	Squadra / Squadra + comandante				
7	Caposaldo	Si	No	In carte adiacenti	Squadra / Squadra + Gruppo HMG				
8	Posto di Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra + Comandante				
9	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo HMG sotto copertura				
10	Pattuglia o Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Squadra + segnalino Esposto				
11	Assalto	No	Si	A Visuale massima	Tentativo di infiltrazione di squadra				
12	Ondata Umana	No	Si	A Visuale massima	3 Squadre + segnalino Esposto				
13	Ondata Umana +	No	Si	A Visuale massima	3 Squadre + segnalino Esposto + comandante				
14	Sezione Mortai	Si	No	A Visuale massima	Sezione mortai 82 mm				
15	Gruppo mortai	Si	No	A Visuale massima	Gruppo mortai 82 mm				
16	Carro	Si	Si	A Visuale massima	T-34/85				
17	Carri	Si	Si	A Visuale massima	T-34/85 / T-34/85				
18	Plotone carri	Si	Si	A Visuale massima	3 x T-34/85				
19	Cannone SP	Si	Si	A Visuale massima	SU-76M				
20	Cannoni SP	Si	Si	A Visuale massima	SU-76M / SU-76M				
21	Autocarri	No	Si	A Visuale massima	Autocarro + squadra montata				
22	Mortai pesanti in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -5) + Osservatore FO mortai (mortai 120 mm)				
23	Mine!	Si	Si	Sulla stessa carta	Mine				

Nota: le forze nord coreane sono principalmente nel foglio di pedine 4 e nella parte destra del foglio 5. Non condividono le pedine LAT con le forze NVA/VC.

Priorità pe	Priorità per i carri nordcoreani (T-*34/85) ed i cannoni SP (SU-76M) attivati				
Priorità	Missione	Azione			
1	Tutte	Sparare su qualsiasi carro USA visibile			
2	Tutte	Tentare di Concentrare il Fuoco su qualsiasi Gruppo Bazooka o RCL USA			
3	4	Muovere lungo il percorso di minore resistenza per uscire dal fondo della mappa.			
3	Altre	Muovere nella carta più vicina con migliori valori di Copertura & Occultamento.			
4	4 Tutte Tentare di Concentrare il Fuoco su qualsiasi HMG o LMG USA visibile.				
Quando si spara, scegliete l'unità più vicina del dato tipo per prima; se vi sono più unità alla stessa distanza, scegliete a					
Caso.					

MISSIONE 1: BATTAGLIA PER IL TRIFOGLIO

Dall'8 al 18 agosto 1950

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	Vedere sotto
Visibilità	Vedere sotto
Марра	5 colonne per 5 righe; ponete le carte a faccia in giù, a partire dalla riga 1, rivelate tutte le carte entro visuale dall'Area di Raduno.
Inizio USA	Entra dall'Area di Raduno sotto la riga 1
Tentativi	Massimo 4 volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primario e Secondario e sgombrare le Righe 1 e 3 da forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Porre l'Obiettivo Primario nella carta a riga 5, colonna 3 (al centro dell'ultima riga). Ponete l'Obiettivo Secondario nella carta nella riga 4, colonna 3. Ponete la Posizione di Attacco sulla carta nella riga 3, colonna 3. Tra i tentativi, potete porre sino a 2 buche in qualsiasi carta che avete assicurato ed un bunker per il HQ CO su qualsiasi carta sicura.
Avversario storico	16° Reggimento, 4° Divisione NKPA (rinforzata)

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione
Gruppo HMG	2	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.50)
Gruppo HMG	2	8 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.30)
Gruppo RCL 75 mm	1	3 munizioni	Compagnia Armi di Battaglione
Gruppo RCL 57 mm	3	3 munizioni ciascuno	Compagnia Armi di Battaglione

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	WIUIIIZIOIII	WOUII.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT *	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	4	3	3	2	3
FA (105	WP	-4	NA	4	3	3	2	1
mm)	Illum	NA	NA	4	3	3	2	1
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	2	3
mm	WP	-3	NA	2	3	2	2	1
	Illum	NA	NA	3	4	3	2	1

Le Missioni di Fuoco di Battaglione *NON* sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria * Solo se l'HQ ha assegnato un telefono campale

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *		
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *		
3/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni		
4/10	Artiglieria impegnata altrove: non si riceve supporto di artiglieria questo turno.		
5/10	Mortai impegnati altrove: non si riceve supporto di mortai da 81 mm questo turno.		
6/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *		
7/10	Perdite per il caldo: per i due turni successivi, controllate ogni unità indicata come esposta; con un numero R#		
8/10	di 1/4 , rimuovete 1 livello come perdita dall'unità; ignoratelo quando piove.		
9/10	di 1/4 , filliuovete i livello come perdita dali unita, ignoratelo quando piove.		
10/10	Rifornimento di munizioni: ponete 4 munizioni di qualsiasi tipo in qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 1		
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	5			
Assicurare la carta di Obiettivo Secondario	4			
Assicurare la carta di Posizione di Attacco	3			
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC A	2 per carta			
Sgombrare un'altra carta che ha un segnalino PC B o C	1 per carta			
Catturare prigionieri nemici	2 per livello			
Catturare feriti nemici	1 per livello			
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco			
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito			
Distruggere o incendiare un carro nemico	4 per carro			

Dettagli della Missione				
•				
Gerarchia Difensiva				
Tattica Sbrigativa				
Esperienza				
Tentativi 1 & 2 Veterano				
Tentativo 3	Linea			
Tentativo 4	Inesperto			
Segnalini di Copertura	Buche			

Munizioni				
HMG	6/4*			
Mortaio	4/2*			
Carro	4			
* 1° e 2° tentativo / 3° e 4° tentativo				

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	2
Osservatore di Artiglieria	-4	2	2
Mortai pesanti	-5	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga Casuale? Parte			Lettera	
1	No	Lettera	С	
2	No	Lettera	В	
3	No	Lettera	В	
4	No	Lettera	Α	
5	No	Lettera	Α	

Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	1	Artiglieria in arrivo		
2/10	4	Avamposto		
3/10	5	Posizione difensiva		
4/10	5	Posizione difensiva		
5/10	6	Posizione difensiva +		
6/10	7	Caposaldo		
7/10	7	Caposaldo		
8/10	8	Posto di Comando		
9/10	15	Gruppo mortai		
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo		

Contatto Potenziale C				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	1	Artiglieria in arrivo		
2/10	2	Mortai in arrivo		
3/10	2	Mortai in arrivo		
4/10	3	Cecchino		
5/10	3	Cecchino		
6/10	4	Avamposto		
7/10	4	Avamposto		
8/10	5	Posizione difensiva		
9/10	10	Pattuglia		
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo		

Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	ippo numero Risultato		
1/10	1	Artiglieria in arrivo		
2/10	2	Mortai in arrivo		
3/10	3	Cecchino		
4/10	4	Avamposto		
5/10	5	Posizione difensiva		
6/10	7	Caposaldo		
7/10	8	Posto di Comando		
8/10	11	Assalto		
9/10	15	Gruppo mortai		
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo		

Piazzamento delle Unità			
N°	Risultato		
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
3/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi		
4/10	Di fronte a Visuale massima		
5/10	Di fronte a Visuale massima		
6/10	Di fronte a Visuale massima		
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
9/10	Fronte destro a Visuale massima		
10/10	Fronte destro a Visuale massima		

Eventi da HQ Superiore nemico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA			
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA			
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA			
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA			
5/10	Spostamento dei carri: rimuovere tutti i carri			
6/10	Recupero: tentare il recupero di tutte le unità sulla mappa da inchiodate a qualsiasi LAT			
7/10				
8/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta			
9/10 10/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC casuale in qualsiasi carta occupata dall'americano che sia: a) adiacente ad una carta che abbia un segnalino PC non rivelato, oppure: b) adiacente ad una carta non occupata da forze USA, oppure: c) nella riga in alto			

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Contrattacco Nemico

Nel secondo tentativo, non pescate per un Evento di HQ Superiore Nemico nel turno 7; è automaticamente un evento Contrattacco. Usate la tabella che segue al posto di quella normale quando si risolve un segnalino PC posto in un Contrattacco.

Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	numero Risultato		
1/10	1	Artiglieria in arrivo		
2/10	2	Mortai in arrivo		
3/10	9	Base di Fuoco		
4/10	10	Pattuglia		
5/10	11	Assalto		
6/10	12	Ondata Umana		
7/10	13	Ondata Umana +		
8/10	15	Manovra		
9/10	16	Carro		
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo		

Priorità per i carri attivati in Corea del Nord: vedere la tabella all'inizio della campagna.

Rimpiazzi

Si ricevono 8 livelli di rimpiazzi USA dopo questa missione.

Durata e Visibilità							
Primo tentativo; 6 turni		Terzo tentativo; 10 tu	Terzo tentativo; 10 turni				
Turni 1-4	Giorno +0						
Turno 5	Luna +1	Turni 1-10	Pioggia +2				
Turno 6	Luna +4						
Secondo tentativo; 10 turni		Quarto tentativo; 10 t	Quarto tentativo; 10 turni				
Turni 1-7	Giorno +0	Turni 1-7	Giorno +0				
Turno 8	Luna +1	Turno 8	Luna +1				
Turni 9-10	Luna +4	Turni 9-10	Luna +5				

MISSIONE 2: DIFESA DELLA LINEA DEL NAKTONG

Dal 27 al 30 agosto 1950, contatto iniziale con il NKPA ed attacchi sporadici

Dettagli della Missione	
Tipo	Pattuglie da Combattimento
Durata	8
Visibilità	Luna +2
Марра	8 colonne per 4 righe
Inizio USA	Inizia sulle righe 1 o 2
Tentativi	Massimo 4 volte
Scopo della Missione	Dovete muovere il plotone scelto nell'Obiettivo Primaria sulla riga 4 e tornare alla riga 2. Dovete scegliere il percorso, indicandolo con Punti di Percorso. Non dovete sgombrare il percorso o l'obiettivo, solo muovere ad esso e tornare. Il plotone scelto è l'unica unità che potete muovere oltre la riga 1.
Piazzamenti iniziali	Porre l'Obiettivo Primario su qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 4. Potete porre sino a 2 Buche per carta amica occupata nelle righe 1 o 2. Potete porre il segnalino di Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5. Fate riferimento ad 11.1 per le missioni dopo la prima.
Avversario storico	9° Divisione NKPA

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione
Gruppo HMG	2	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.50)
Gruppo RCL 75 mm	1	3 munizioni	Compagnia Armi di Battaglione
Gruppo RCL 57 mm	3	3 munizioni ciascuno	Compagnia Armi di Battaglione

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Da Munizioni			Carte da Pescare				# Missioni
Da	WIGHTE	Modif.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	2
FA (105 mm)	Illum	NA	NA	3	2	2	NA	4
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	2
mm	Illum	NA	NA	2	3	2	NA	4
Le Missioni di	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Perso nel buio: scegliete una unità a caso e muovetela di una carta in direzione scelta a caso, indicandola	
2/10	come Esposta.	
3/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il HQ CO *	
4/10	Problem di Comando. Si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto com il rigi CO	
5/10	Artiglieria impegnata altrove: non si riceve supporto di artiglieria questo turno.	
6/10	Arigineria impegnata atriove. Hon si riceve supporto di artigineria questo turno.	
7/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *	
8/10		
9/10	Mortai impegnati altrove: non si riceve supporto di mortai da 81 mm questo turno.	
3/10		
10/10	Inizia a piovere: aggiungere +2 alla Visibilità Corrente di questo turno	
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.		

Punti Esperienza			
Azione	Punti		
Assicurare la carta di Obiettivo Primario	5		
Sgombrare le carte sulle righe 3 e 4	1 per carta		
Catturare prigionieri nemici	2 per livello		
Catturare feriti nemici	1 per livello		
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco		
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento		
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito		

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione		
Gerarchia Difensiva		
Tattica	Sbrigativa	
Esperienza	Linea	
Segnalini di Copertura	Buche	

Munizioni			
HMG 6			
Mortaio	4		

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	NA	1
Osservatore di Artiglieria	-4	NA	1
Mortai pesanti	-5	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga	Casuale? Parte Lettera			
3	Si	?	B, C	
4	Si	7	A B	

	Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	4	Avamposto			
2/10	4	Avamposto			
3/10	5	Posizione difensiva			
4/10	5	Posizione difensiva			
5/10	6	Posizione difensiva +			
6/10	7	Caposaldo			
7/10	7	Caposaldo			
8/10	8	Posto di Comando			
9/10	10	Pattuglia			
10/10	10	Pattuglia			

	Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	2	Mortai in arrivo		
2/10	2	Mortai in arrivo		
3/10	2	Mortai in arrivo		
4/10	4	Avamposto		
5/10	4	Avamposto		
6/10	4	Avamposto		
7/10	10	Pattuglia		
8/10	10	Pattuglia		
9/10	22	Mortai pesanti in arrivo		
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo		

	Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	1	Artiglieria in arrivo			
2/10	2	Mortai in arrivo			
3/10	2	Mortai in arrivo			
4/10	4	Avamposto			
5/10	4	Avamposto			
6/10	7	Caposaldo			
7/10	7	Caposaldo			
8/10	10	Pattuglia			
9/10	10	Pattuglia			
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo			

Piazzamento delle Unità				
N°	Risultato			
1/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi			
2/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi			
3/10	Secondo la Tabella di Piazzamento dei Gruppi			
4/10	Di fronte a Visuale massima			
5/10	Di fronte a Visuale massima			
6/10	Di fronte a Visuale massima			
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima			
8/10	Fronte sinistro a Visuale massima			
9/10	Fronte destro a Visuale massima			
10/10	Fronte destro a Visuale massima			

Eventi da HQ Superiore nemico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA		
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA		
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA		
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA		
5/10	Recupero: tentare il recupero di tutte le unità sulla mappa da inchiodate a qualsiasi LAT		
6/10	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
7/10 8/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta		
9/10 10/10	Spostamento delle Linee: rimuovete tutti i segnalini PC non risolti nella riga 4, ripescateli casualmente da segnalini A, B & C, e poneteli sul lato ?		

MISSIONE 3: OFFENSIVA NKPA ATTRAVERSO LA LINEA DEL FIUME NAKTONG, FASE I

Dal 31 agosto al 1 settembre 1950; Missione Notturna Difensiva

Dettagli della Missione	
Tipo	Difensiva
Durata	12
Visibilità	Luna +2
Марра	8 colonne per 4 righe
Inizio USA	Inizia sulle righe 1 o 2
Tentativi	Solo una volta
Scopo della Missione	Alla fine della missione, il giocatore US deve tenere un minimo di 6 carte e tutte le carte occupate dagli US devono essere prive di forze nemiche
Piazzamenti iniziali	Porre la Linea di Resistenza Principale tra le righe 2 e 3. Potete porre sino a 2 Buche per carta amica occupata nelle righe 1 o 2.
Avversario storico	9° Divisione NKPA

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione
Gruppo HMG	2	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.50)
Gruppo RCL 75 mm	1	3 munizioni	Compagnia Armi di Battaglione
Gruppo RCL 57 mm	3	3 munizioni ciascuno	Compagnia Armi di Battaglione

Supporto di Fuoco disponibile								
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	WIUIIIZIOIII		FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105	Illum	NA	NA	3	2	2	NA	4
mm) `	FPF	-6	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto	*
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mm	Illum	NA	NA	2	3	2	NA	4
	FPF	-4	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto	*
Le Missioni di Fuoco di Battaglione NON sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria *vedere 6.7.2d								

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *			
2/10				
3/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *			
4/10				
5/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno.			
6/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni			
7/10	Controllo. Scegliere a caso i Stan di Fig Superiore che appare automaticamente ai Fig Co per 2 turni			
8/10	Figure Connection and the control of			
9/10	Fianchi Scoperti: Aggiungere una riga sotto la 1; arretrate di una riga e ristabilite la vostra linea*			
10/10	Mortai in spostamento: non si riceve supporto di mortai da 81 mm questo turno.			
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.				

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Ogni carta senza truppe nemiche alla fine	1 per carta			
Sgombrare le carte sulle righe 1 e 2	1 per carta			
Catturare prigionieri nemici	2 per livello			
Catturare feriti nemici	1 per livello			
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco			
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco	1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito			

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione			
Gerarchia	Offensiva		
Tattica	Sfondamento		
Esperienza	Linea		
Segnalini di Copertura	Buche		

Munizioni			
HMG	6		
Mortaio	4		

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	3
Osservatore di Artiglieria	-4	2	2
Mortai pesanti	-5	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)					
Riga	Riga Casuale? Parte Lettera				
* No Lettera *					
* Vedere la Tabella del Tempo dell'Attacco NKPA					

	Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	10	Pattuglia			
2/10	10	Pattuglia			
3/10	11	Assalto			
4/10	11	Assalto			
5/10	11	Assalto			
6/10	12	Ondata Umana			
7/10	12	Ondata Umana			
8/10	12	Ondata Umana			
9/10	13	Ondata Umana+			
10/10	13	Ondata Umana+			

	Contatto Potenziale C					
N°	Gruppo numero	Risultato				
1/10	1	Artiglieria in arrivo				
2/10	1	Artiglieria in arrivo				
3/10	1	Artiglieria in arrivo				
4/10	1	Artiglieria in arrivo				
5/10	2	Mortai in arrivo				
6/10	2	Mortai in arrivo				
7/10	2	Mortai in arrivo				
8/10	10	Pattuglia				
9/10	10	Pattuglia				
10/10	14	Sezione di Mortai				

	Contatto Potenziale B					
N°	Gruppo numero	Risultato				
1/10	1	Artiglieria in arrivo				
2/10	1	Artiglieria in arrivo				
3/10	2	Mortai in arrivo				
4/10	2	Mortai in arrivo				
5/10	9	Base di Fuoco				
6/10	9	Base di Fuoco				
7/10	9	Base di Fuoco				
8/10	10	Pattuglia				
9/10	10	Pattuglia				
10/10	14	Sezione di Mortai				

	Piazzamento delle Unità				
N°	Risultato				
1/10	Di fronte a Visuale massima				
2/10	Di fronte a Visuale massima				
3/10	Di fronte a Visuale massima				
4/10	Di fronte a Visuale massima				
5/10	Fronte sinistro a Visuale massima				
6/10	Fronte sinistro a Visuale massima				
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima				
8/10	Fronte destro a Visuale massima				
9/10	Fronte destro a Visuale massima				
10/10	Fronte destro a Visuale massima				

Eventi da HQ Superiore nemico				
Numero casuale	Evento			
1/10 2/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA			
3/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA			
4/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA			
5/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA			
6/10 7/10 8/10	Recupero: tentare il recupero di tutte le unità sulla mappa da inchiodate a qualsiasi LAT			
9/10 10/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta			

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Tempo del Contatto – Attacco Nord Coreano

Riga	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	С	С	В	В	Α	Α	С	С	В	В	Α	Α
2	С	В	В	Α	Α	С	С	В	В	Α	Α	Nessuna
3	В	В	Α	Α	С	С	В	В	Α	Α	Nessuna	Nessuna
4	В	Α	Α	С	С	Α	В	Α	Α	Nessuna	Nessuna	Nessuna

MISSIONE 4: OFFENSIVA NKPA ATTRAVERSO LA LINEA DEL FIUME NAKTONG, FASE II

Dal 1-2 settembre 1950; Missione Difensiva Diurna

Dettagli della Missione				
Tipo	Difensiva			
Durata	12			
Visibilità	Giorno +0			
Марра	6 colonne per 4 righe			
Inizio USA	Inizia sulle righe 1 o 2			
Tentativi	Solo una volta			
Scopo della Missione	Alla fine della missione, il giocatore US deve tenere un minimo di 6 carte e tutte le carte occupate dagli US devono essere prive di forze nemiche			
Piazzamenti iniziali	Porre la Linea di Resistenza Principale tra le righe 2 e 3. Potete porre sino a 2 Buche per carta amica occupata nelle righe 1 o 2.			
Avversario storico	9° Divisione NKPA			

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione
Gruppo HMG	2	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.50)
Gruppo RCL 75 mm	1	3 munizioni	Compagnia Armi di Battaglione
Gruppo RCL 57 mm	3	3 munizioni ciascuno	Compagnia Armi di Battaglione

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare					# Missioni
Da	WIGHTE	Woull.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
mm) `	FPF	-6	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto	*
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	3
mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
Le Missioni di	Le Missioni di Fuoco di Battaglione NON sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria *vedere 6.7.2d							

NA = non disponibile, proibito

Eventi da HQ Superiore amico				
Numero casuale	Evento			
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *			
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *			
3/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno			
4/10	Artigliena in spostamento. Hon si neeve supporto di artigliena questo tumo			
5/10	Mortai in spostamento: non si riceve supporto di mortai da 81 mm questo turno.			
6/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni			
7/10	Fianchi Scoperti: Aggiungere una riga sotto la 1; arretrate di una riga e ristabilite la vostra linea*			
8/10	Transmit deopera: Agglungere una riga sotto la 1, arretrate un una riga e ristabilite la vostra linea			
9/10	Rifornimento di munizioni: porre 4 di qualsiasi tipi di munizioni su qualsiasi carta a vostra scelta sulla riga 1			
10/10				
* Ottenete un Punto l	* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Ogni carta senza truppe nemiche alla fine	1 per carta			
Sgombrare le carte sulle righe 1 e 2	1 per carta			
Distruggere o incendiare un carro nemico 4 per carro				
Distruggere o incendiare un autocarro nemico 2 per autocarro				
Catturare prigionieri nemici 2 per livello				
Catturare feriti nemici 1 per livello				
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo 1 per attacco				
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco 1 per evento				
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito			

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione				
Gerarchia	Offensiva			
Tattica	Sfondamento			
Esperienza	Linea			
Segnalini di Copertura	Buche			

Munizioni			
HMG	6		
Mortaio	4		
Carri	4		

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	3	3
Osservatore di Artiglieria	-4	2	2
Mortai pesanti	-5	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)						
Riga	Casuale?	Parte	Lettera			
*	No Lettera *					
* Vedere la Tabella del Tempo dell'Attacco NKPA						

	Contatto Potenziale A							
N°	Gruppo numero	Risultato						
1/10	11	Assalto						
2/10	11	Assalto						
3/10	12	Ondata Umana						
4/10	13	Ondata Umana+						
5/10	16	Carro						
6/10	16	Carro						
7/10	17	Carri						
8/10	18	Plotone Carri						
9/10	21	Autocarri						
10/10	21	Autocarri						

	Contatto Potenziale C						
N°	Gruppo numero	Risultato					
1/10	1	Artiglieria in arrivo					
2/10	1	Artiglieria in arrivo					
3/10	2	Mortai in arrivo					
4/10	2	Mortai in arrivo					
5/10	10	Pattuglia					
6/10	10	Pattuglia					
7/10	10	Pattuglia					
8/10	14	Sezione di Mortai					
9/10	22	Mortai Pesanti in arrivo					
10/10	22	Mortai Pesanti in arrivo					

	Contatto Potenziale B						
N°	Gruppo numero	Risultato					
1/10	1	Artiglieria in arrivo					
2/10	2	Mortai in arrivo					
3/10	2	Mortai in arrivo					
4/10	9	Base di Fuoco					
5/10	9	Base di Fuoco					
6/10	9	Base di Fuoco					
7/10	10	Pattuglia					
8/10	10	Pattuglia					
9/10	14	Sezione di Mortai					
10/10	22	Mortai Pesanti in arrivo					

	Piazzamento delle Unità					
N°	Risultato					
1/10	Di fronte a Visuale massima					
2/10	Di fronte a Visuale massima					
3/10	Di fronte a Visuale massima					
4/10	Di fronte a Visuale massima					
5/10	Fronte sinistro a Visuale massima					
6/10	Fronte sinistro a Visuale massima					
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima					
8/10	Fronte destro a Visuale massima					
9/10	Fronte destro a Visuale massima					
10/10	Fronte destro a Visuale massima					

	Eventi da HQ Superiore nemico				
Numero casuale	Evento				
1/10 2/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA				
3/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA				
4/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA				
5/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA				
6/10 7/10 8/10	Recupero: tentare il recupero di tutte le unità sulla mappa da inchiodate a qualsiasi LAT				
9/10 10/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta				

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Priorità per i Carri Nord Coreani Attivati

Consultate la tabella nella sezione Campagna.

Priorità per gli Autocarri Nord Coreani Attivati

Muovere lungo il percorso di minore resistenza per uscire dalla parte bassa della mappa.

Tempo del Contatto - Attacco Nord Coreano

Riga	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	С	С	В	В	Α	Α	С	В	Α	Α
2	С	В	В	Α	Α	С	В	Α	Α	Nessuna
3	В	В	Α	Α	С	В	Α	Α	Nessuna	Nessuna
4	В	Α	Α	С	В	Α	Α	Nessuna	Nessuna	Nessuna

MISSIONE 5: CONTRATTACCO DELLA TF BRADLEY

3 settembre 1950; Missione Offensiva contro difesa speditiva

Dettagli della Mission	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	5 colonne per 5 righe
Inizio USA	Entra dall'Area di Raduno sotto la riga 1
Tentativi	Solo una volta
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primari e Secondari e sgombrare le righe dalla 1 alla 4 da forze nemiche.
Piazzamenti iniziali	Porre gli Obiettivi Primari e Secondari su qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 5. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 4 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario. Potete porre un segnalino Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	9° Divisione NKPA

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione
Gruppo HMG	2	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.50)
Gruppo RCL 75 mm	1	3 munizioni	Compagnia Armi di Battaglione
Gruppo RCL 57 mm	3	3 munizioni ciascuno	Compagnia Armi di Battaglione
Plotone carri M4A3E8	1		Compagnia Carri Reggimentale

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare					# Missioni
Da	WIUIIIZIOIII	WOUII.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	4
FA (105 mm)	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	4
mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
Le Missioni di	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

NA = non disponibile, proibito

	Eventi da HQ Superiore amico				
Numero casuale	Evento				
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *				
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *				
3/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno				
4/10	Artiglieria in spostamento. Hon si riceve supporto di artiglieria questo turno				
5/10	Mortai in spostamento: non si riceve supporto di mortai da 81 mm questo turno.				
6/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni				
7/10	Problemi sul Fianco: Nessun movimento in avanti questo turno				
8/10	La Compagnia sul fianco è avanti: Dovete muovere in avanti questo turno per chiudere il varco*				
9/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *				
10/10	Rifornimento di munizioni: porre 4 di qualsiasi tipi di munizioni su qualsiasi carta a vostra scelta sulla riga 1				
* Ottenete un Punto	* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.				

Punti Esperienza		
Azione	Punti	
Assicurare la carta Obiettivo Primario	5	
Assicurare la carta Obiettivo Secondario	4	
Assicurare la carta Posizione di Attacco	3	
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC A 2 per carta		
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC B o C 1 per carta		
Distruggere o incendiare un carro nemico 4 per carro		
Catturare prigionieri nemici 2 per livello		
Catturare feriti nemici 1 per livello		
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo 1 per attacco		
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco* 1 per evento		
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito	

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione		
Gerarchia Difensiva		
Tattica Speditiva		
Esperienza Linea		
Segnalini di Copertura Buche		

Munizioni	
HMG	6
Mortaio	4
Carri	4

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	2	3
Osservatore di Artiglieria	-4	2	2
Mortai pesanti	-5	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)			
Riga	Casuale?	Parte	Lettera
1	No	Lettera	С
2-3	No	Lettera	В
4-5	No	Lettera	Α

Contatto Potenziale A		
N°	Gruppo numero	Risultato
1/10	11	Assalto
2/10	11	Assalto
3/10	12	Ondata Umana
4/10	13	Ondata Umana+
5/10	16	Carro
6/10	16	Carro
7/10	17	Carri
8/10	18	Plotone Carri
9/10	21	Autocarri
10/10	21	Autocarri

Contatto Potenziale C		
N°	Gruppo numero Risultato	
1/10	1	Artiglieria in arrivo
2/10	2	Mortai in arrivo
3/10	2	Mortai in arrivo
4/10	3	Cecchino
5/10	3	Cecchino
6/10	3	Cecchino
7/10	4	Avamposto
8/10	4	Avamposto
9/10	14	Sezione di Mortai
10/10	22	Mortai Pesanti in arrivo

	Contatto Potenziale B		
N°	Gruppo numero	Risultato	
1/10	1	Artiglieria in arrivo	
2/10	2	Mortai in arrivo	
3/10	3	Cecchino	
4/10	3	Cecchino	
5/10	4	Avamposto	
6/10	4	Avamposto	
7/10	10	Pattuglia	
8/10	14	Sezione di Mortai	
9/10	14	Sezione di Mortai	
10/10	16	Carro	

	Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato		
1/10	Di fronte a Visuale massima		
2/10	Di fronte a Visuale massima		
3/10	Di fronte a Visuale massima		
4/10	Di fronte a Visuale massima		
5/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
6/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
8/10	Fronte destro a Visuale massima		
9/10	Fronte destro a Visuale massima		
10/10	Fronte destro a Visuale massima		

Eventi da HQ Superiore nemico		
Numero casuale	Evento	
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA	
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA	
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA	
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA	
5/10 6/10	Recupero: tentare il recupero di tutte le unità sulla mappa da inchiodate a qualsiasi LAT	
7/10 8/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta	
9/10 10/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC A su qualsiasi carta occupata dagli USA che sia: d) Adiacente ad una carta con un segnalino PC non rivelato, oppure e) Adiacente ad una carta non occupata da forze US, oppure f) Nella riga sopra	

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Contrattacco Nemico

Usate la tabella che segue al posto di quella normale quando si risolve un segnalino PC posto in un Evento Contrattacco.

Contatto Potenziale A		
N°	Gruppo numero	Risultato
1/10	1	Artiglieria in arrivo
2/10	2	Mortai in arrivo
3/10	9	Base di Fuoco
4/10	10	Pattuglia
5/10	11	Assalto
6/10	12	Ondata Umana
7/10	13	Ondata Umana +
8/10	15	Manovra
9/10	16	Carro
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo

Priorità per i carri attivati in Corea del Nord: vedere la tabella all'inizio della campagna.

Rimpiazzi

Si ricevono 12 livelli di rimpiazzi KATUSA e nessuno USA dopo questa missione.

MISSIONE 6: LA BATTAGLIA PER LA COLLINA 201

Dal 16 al 19 settembre 1950; Missione Offensiva contro difesa preparata

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	4 colonne per 5 righe; la riga 4 deve essere tutta di carta di Collina
Inizio USA	Entra dall'Area di Raduno sotto la riga 1
Tentativi	Potete tentare questa missione tre volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primari e Secondari e sgombrare le righe dalla 1 alla 2 da forze nemiche.
Piazzamenti iniziali	Porre gli Obiettivi Primari e Secondari su qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 5. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 4 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario. Potete porre un segnalino Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	9° Divisione NKPA

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione
Gruppo HMG	2	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.50)
Gruppo RCL 75 mm	1	3 munizioni	Compagnia Armi di Battaglione
Gruppo RCL 57 mm	3	3 munizioni ciascuno	Compagnia Armi di Battaglione
Plotone carri M26	1		B/72° Battaglione Carri
Squadra genieri	1	(usate la pedina con VOF S)	2° ECB
FAC	1	Rete Radio Controllo Aereo	

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Munizioni Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	WIGHTE	woull.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione	HE	-5	NA	3	2	2	NA	5
FA (105	WP	-4	NA	3	2	2	NA	1
mm)	TOT	-7	NA	3	2	1	NA	1
Plotone mortai 81	HE	-3	NA	2	3	2	NA	4
mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	1
Attacco Aereo		-7	3	2	1	1	NA	2
Le Missioni di	Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria							

	Eventi da HQ Superiore amico		
Numero casuale	Evento		
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *		
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *		
3/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno		
4/10	La Compagnia sul fianco è inchiodata: Aggiungete a caso una colonna a sinistra o a destra e spostate il vostro confine su quel lato per includere la nuova colonna.		
5/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni		
6/10	Problemi sul Fianco: Nessun movimento in avanti questo turno		
7/10	La Compagnia sul fianco è avanti: Dovete muovere in avanti questo turno per chiudere il varco*		
8/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *		
9/10 10/10	Rifornimento di munizioni: porre 4 di qualsiasi tipi di munizioni su qualsiasi carta a vostra scelta sulla riga 1		
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Assicurare la carta Obiettivo Primario	5			
Assicurare la carta Obiettivo Secondario	4			
Assicurare la carta Posizione di Attacco	3			
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC A	2 per carta			
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC B o C	1 per carta			
Distruggere o incendiare un carro nemico	4 per carro			
Catturare prigionieri nemici	2 per livello			
Catturare feriti nemici	1 per livello			
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco			
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito			

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione		
Gerarchia Difensiva		
Tattica	Preparata	
Esperienza Linea		
Segnalini di Copertura Trincee		

Munizioni		
HMG	6	
Mortaio	4	
Carri	4	

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	2	2
Osservatore di Artiglieria	-4	2	2
Mortai pesanti	-5	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga	Casuale?	Parte	Lettera	
1	No	Lettera	С	
2	No	Lettera	В	
3-4	No	Lettera	Α	

	Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato			
1/10	4	Avamposto			
2/10	5	Posizione Difensiva			
3/10	5	Posizione Difensiva			
4/10	6	Posizione Difensiva+			
5/10	7	Caposaldo			
6/10	7	Caposaldo			
7/10	7	Caposaldo			
8/10	8	Posto di Comando			
9/10	16	Carro			
10/10	18	Plotone Carri			

	Contatto Potenziale C			
N°	Gruppo numero Risultato			
1/10	1	Artiglieria in arrivo		
2/10	2	Mortai in arrivo		
3/10	2	Mortai in arrivo		
4/10	3	Cecchino		
5/10	3	3 Cecchino		
6/10	4 Avamposto			
7/10	4	Avamposto		
8/10	10	Pattuglia		
9/10	14	Sezione di Mortai		
10/10	22	Mortai Pesanti in arrivo		

Contatto Potenziale B				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	1	Artiglieria in arrivo		
2/10	2	Mortai in arrivo		
3/10	3	Cecchino		
4/10	4	Avamposto		
5/10	4	Avamposto		
6/10	4	Avamposto		
7/10	10	Pattuglia		
8/10	14	Sezione di Mortai		
9/10	16	Carro		
10/10	22	Mortai Pesanti in arrivo		

	Piazzamento delle Unità		
N°	Risultato		
1/10	Di fronte a Visuale massima		
2/10	Di fronte a Visuale massima		
3/10	Di fronte a Visuale massima		
4/10	Di fronte a Visuale massima		
5/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
6/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima		
8/10	Fronte destro a Visuale massima		
9/10	Fronte destro a Visuale massima		
10/10	Fronte destro a Visuale massima		

	Eventi da HQ Superiore nemico			
Numero casuale	Evento			
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA			
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA			
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA			
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA			
5/10 6/10	Recupero: tentare il Recupero di tutte le unità sulla mappa da inchiodate a qualsiasi LAT			
7/10 8/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta			
9/10 10/10	Contrattacco: ponete un segnalino PC A su qualsiasi carta occupata dagli USA che sia: a) Adiacente ad una carta con un segnalino PC non rivelato, oppure b) Adiacente ad una carta non occupata da forze US, oppure c) Nella riga sopra			

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Contrattacco NemicoUsate la tabella che segue al posto di quella normale quando si risolve un segnalino PC A posto in un Evento Contrattacco.

Contatto Potenziale A				
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	1	Artiglieria in arrivo		
2/10	2	Mortai in arrivo		
3/10	9	Base di Fuoco		
4/10	10	Pattuglia		
5/10	11	Assalto		
6/10	12	Ondata Umana		
7/10	13	Ondata Umana +		
8/10	15	Manovra		
9/10	16	Carro		
10/10	22	Mortai pesanti in arrivo		

Priorità per i carri attivati in Corea del Nord: vedere la tabella all'inizio della campagna.

MISSIONE 7: SFONDAMENTO

Dal 16 al 19 settembre 1950; Missione Offensiva contro difesa preparata

Dettagli della Missione	
Tipo	Offensiva
Durata	10
Visibilità	Giorno +0
Марра	5 colonne per 5 righe
Inizio USA	Entra dall'Area di Raduno sotto la riga 1
Tentativi	Potete tentare questa missione tre volte
Scopo della Missione	Occupare e sgombrare da forze nemiche gli Obiettivi Primari e Secondari e sgombrare le righe dalla 1 alla 2 da forze nemiche.
Piazzamenti iniziali	Porre gli Obiettivi Primari e Secondari su qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 5. Porre una Posizione di Attacco su qualsiasi carta a vostra scelta nella riga 4 adiacente all'Obiettivo Primario o Secondario. Potete porre un segnalino Bersaglio su qualsiasi carta secondo 6.7.5.
Avversario storico	9° Divisione NKPA

Assegnazioni			
Tipo di Unità	N°	Supporto o Munizioni	Formazione
FO Artiglieria	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	15° Battaglione FA
FO Mortai	1	Rete Radio SCR300 FD Artiglieria	Plotone mortai 81 mm di Battaglione
Gruppo HMG	2	6 munizioni ciascuno	Plotone HMG di Battaglione (.50)
Gruppo RCL 75 mm	1	3 munizioni	Compagnia Armi di Battaglione
Gruppo RCL 57 mm	3	3 munizioni ciascuno	Compagnia Armi di Battaglione
Plotone carri M4A3E8	1		Compagnia Carri di Reggimento
Autocarri	10		
Quadrinate .50	2		D/82° Battaglione AAA
FAC	1	Rete Radio Controllo Aereo	

	Supporto di Fuoco disponibile							
Da	Munizioni	Modif.	Carte da Pescare				# Missioni	
Da	WIGHTE	woull.	FAC	FO Art	FO Mtr	HQ CO	HQ PLT	di Fuoco
15° Battaglione FA	HE	-5	NA	3	2	2	NA	5
(105 mm)	WP	-4	NA	3	2	2	NA	2
	TOT	-7	NA	3	2	1	NA	1
Plotone mortai	HE	-3	NA	2	3	2	NA	5
81 mm	WP	-3	NA	2	3	2	NA	2
Attacco Aereo		-7	3	2	1	1	NA	1
Le Missioni di Fuoco di Battaglione sono disponibili per le Missioni di Fuoco di Artiglieria								

Eventi da HQ Superiore amico			
Numero casuale	Evento		
1/10	Rapporto sulla situazione: si devono spendere 3 Comandi per inviare il rapporto al Battaglione *		
2/10	Problemi di comando: si devono spendere 2 Comandi per ripristinare il contatto con il Battaglione *		
3/10	Artiglieria in spostamento: non si riceve supporto di artiglieria questo turno		
4/10	La Compagnia sul fianco è inchiodata: Aggiungete a caso una colonna a sinistra o a destra e spostate il vostro confine su quel lato per includere la nuova colonna.		
5/10	Controllo: scegliere a caso 1 Staff di HQ superiore che appare automaticamente al HQ CO per 2 turni		
6/10	Problemi sul Fianco: Nessun movimento in avanti questo turno		
7/10	La Compagnia sul fianco è avanti: Dovete muovere in avanti questo turno per chiudere il varco*		
8/10	Il Battaglione chiede azione: dovete muovere in avanti questo turno *		
9/10 10/10	Rifornimento di munizioni: porre 4 di qualsiasi tipi di munizioni su qualsiasi carta a vostra scelta sulla riga 1		
* Ottenete un Punto Esperienza in più per ognuno di questi eventi se completati in quel turno.			

Punti Esperienza				
Azione	Punti			
Assicurare la carta Obiettivo Primario	5			
Assicurare la carta Obiettivo Secondario	4			
Assicurare la carta Posizione di Attacco	3			
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC A	2 per carta			
Ripulire un'altra carta che aveva un segnalino PC B o C	1 per carta			
Distruggere o incendiare un carro o semovente nemico	4 per veicolo			
Catturare prigionieri nemici	2 per livello			
Catturare feriti nemici	1 per livello			
Effettuare un attacco con Granate che abbia successo	1 per attacco			
Completare un Evento da HQ Superiore con asterisco*	1 per evento			
Evacuare con successo un ferito amico	1 per ferito			

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Dettagli della Missione			
Gerarchia Difensiva			
Tattica	Preparata		
Esperienza Inesperto			
Segnalini di Copertura	Buche		

Munizioni			
HMG 4			
Mortaio	3		
Carri / Semoventi	4		

Informazioni sugli osservatori			
Tipo	NCM	Pesca	# Missioni
Osservatore di mortaio	-3	NA	1
Osservatore di Artiglieria	-4	NA	1
Mortai pesanti	-5	NA	1

Piazzamento del Contatto Potenziale (PC)				
Riga	Casuale?	Parte	Lettera	
1-2	No	Lettera	С	
3-4	No	Lettera	В	
5	No	Lettera	Α	

	Contatto Potenziale A			
N°	Gruppo numero	Risultato		
1/10	4	Avamposto		
2/10	5	Posizione Difensiva		
3/10	5	Posizione Difensiva		
4/10	6	Posizione Difensiva+		
5/10	7	Caposaldo		
6/10	7	Caposaldo		
7/10	8	Posto di Comando		
8/10	14	Sezione di Mortai		
9/10	17	Carri		
10/10	20	Cannoni Semoventi		

	Contatto Potenziale C									
N°	Gruppo numero	Risultato								
1/10	1	Artiglieria in arrivo								
2/10	2	Mortai in arrivo								
3/10	2	Mortai in arrivo								
4/10	3	Cecchino								
5/10	3	Cecchino								
6/10	4	Avamposto								
7/10	4	Avamposto								
8/10	10	Pattuglia								
9/10	22	Mortai Pesanti in arrivo								
10/10	23	Mine!								

	Contatto Potenziale B											
N°	Gruppo numero	Risultato										
1/10	2	Mortai in arrivo										
2/10	3	Cecchino										
3/10	4	Avamposto										
4/10	4	Avamposto										
5/10	10	Pattuglia										
6/10	15	Gruppo Mortai										
7/10	16	Carro										
8/10	22	Mortai Pesanti in arrivo										
9/10	23	Mine!										
10/10	23	Mine!										

	Piazzamento delle Unità								
N°	Risultato								
1/10	Di fronte a Visuale massima								
2/10	Di fronte a Visuale massima								
3/10	Di fronte a Visuale massima								
4/10	Di fronte a Visuale massima								
5/10	Fronte sinistro a Visuale massima								
6/10	Fronte sinistro a Visuale massima								
7/10	Fronte sinistro a Visuale massima								
8/10	Fronte destro a Visuale massima								
9/10	Fronte destro a Visuale massima								
10/10	Fronte destro a Visuale massima								

Eventi da HQ Superiore nemico								
Numero casuale	Evento							
1/10	Evacuazione dei feriti: rimuovere tutti i feriti sulla mappa sulle carte prive di truppe USA							
2/10	Spostamento dei mortai: rimuovere i mortai sulla mappa in carte prive di truppe USA							
3/10	Spostamento di comandante: rimuovere qualsiasi comandante in carte prive di truppe USA							
4/10	Spostamento di HMG: rimuovere le HMG sulla mappa in carte prive di truppe USA							
5/10	Decupers tenters il Decupers di tutte le unità culle manne de inchiedate e quelciesi LAT							
6/10	Recupero: tentare il Recupero di tutte le unità sulla mappa da inchiodate a qualsiasi LAT							
7/10								
8/10								
9/10	Arretramento: spostate tutte le unità non inchiodate direttamente indietro di una carta							
10/10								

INFORMAZIONI SPECIFICHE PER LA MISSIONE

Priorità per i carri T-34/85 o Semoventi attivati in Corea del Nord: vedere la tabella all'inizio della campagna.

CAMPAGNA DI COREA – HEARTBREAK RIDGE

Corea, agosto – ottobre 1951

	ORDINE DI BA	TTAGLIA [ELLA VOSTR	RA COMPAG	ONIA
Unità	Annotazione	Livelli	Esperienza	Missione	Assegnazioni
HQ CO	HQ CO	1	Inesperto		SCR 300 TAC Batt, SCR 536 TAC Co
XO CO	XO CO	1	Veterano		SCR 536 TAC Co
Sergente Maggiore CO	Sergente Maggiore CO	1	Veterano		
Sezione Mortai 60 mm	Mtr Sec	3	Linea	4	SCR 536* TAC Co
1° Gruppo RCL 57mm		1	Veterano	3	
2° Gruppo RCL 57mm		1	Linea	3	
3° Gruppo RCL 57mm		1	Inesperto	3	
Gruppo HMG .50	1/HMG	1	Linea	5	
1° PLOTONE					
HQ 2° Plotone	HQ 2° PLT	1	Linea		SCR 536 TAC Co
1° Gruppo MG		1	Veterano	5	
1° Gruppo Bazooka		1	Linea	3	
1° Squadra	1/1°	3	Veterana		
2° Squadra	2/1°	3	Linea		
3° Squadra	3/1°	3	Linea		
2° PLOTONE					
HQ 1° Plotone	HQ 1° PLT	1	Inesperto		SCR 536 TAC Co
1° Gruppo MG		1	Linea	5	
1° Gruppo Bazooka		1	Linea	3	
1° Squadra	1/2°	3	Linea		
2° Squadra	2/2°	3	Linea		
3° Squadra	3/2°	3	Inesperto		
3° PLOTONE					
HQ 3° Plotone	HQ 3° PLT	1	Inesperto		SCR 536 TAC Co
1° Gruppo MG		1	Veterano	5	
1° Gruppo Bazooka		1	Inesperto	3	
1° Squadra	1/3°	3	Veterano		
2° Squadra	2/3°	3	Linea		
3° Squadra	3/3°	3	Inesperto		

Nota: I Telefoni sono disponibili solo nella Missione 6.

Equipaggiamento non Assegnato	Numero per missione
Fumo HC	4
Fumo WP	4
Illuminazione a mano (missione 5)	8
Fumo Rosso	1
Fumo Verde	1
Fumo Giallo	1
Fumo Porpora	1
Paracadute Stella Rossa (RSP)	1
Paracadute Stella Verde (GSP)	1
Grappolo Stella Rossa (RSC)	1
Grappolo Stella Verde (GSC)	1
Linea Telefonica (missione 6)	4

SUPPORTO DI FUOCO US										
			Pesca per FO/Osservatore							
Tipo	Missione	Modificatore	9 O	FO ART	FO MRT	HQ PLT	FAC	Osservatore		
Artiglieria Divisionale 105 mm	HE	-5	3	4	3	2	3	NA		
	WP	-4	3	4	3	2	3	NA		
	Illum		3	4	3	2	3	NA		
Artiglieria Divisionale 155 mm	HE	-6	1	3	2	NA	3	NA		
Compagnia Mortai Reggimentale 4.2"	HE	-4	3	3	4	2	2	NA		
	WP	-4	3	3	4	2	2	NA		
Plotone Mortai di Battaglione 81 mm	HE	-3	3	3	4	2	2	NA		
	WP	-3	3	3	4	2	2	NA		
	Illum		3	3	4	2	2	NA		
Attacco Aereo @	Napalm	-8	2	2	NA	NA	3	NA		

Le Missioni di Fuoco di Battaglione per l'Artiglieria sono disponibili in tutte le missioni. Il giocatore US può porre un bersaglio pianificato per missione offensiva. Il giocatore US ottiene un FPF di artiglieria ed un FPF mortai 81 mm per la missione 6.

@ L'Attacco Aereo colpisce la carta bersaglio ed una carta adiacente, a scelta del giocatore.

SUPPORTO DI FUOCO US		Missioni di Fuoco Disponibili per Missione								
Tipo	Missione	Modificatore	1	2	3	4	5	6	7	8
Artiglieria Divisionale 105 mm	HE	-5	5	5	5	5	5	5	5	5
	WP	-4	2	2	2	2	2	2	2	2
	Illum		NA							
Artiglieria Divisionale 155 mm	HE	-6	2	2	2	2	2	2	2	2
Compagnia Mortai Reggimentale 4.2"	HE	-4	3	3	3	3	3	3	3	3
	WP	-4	2	2	2	2	2	2	2	2
Plotone Mortai di Battaglione 81 mm	HE	-3	4	4	4	4	4	4	4	4
	WP	-3	2	2	2	2	2	2	2	2
	Illum		NA	NA	NA	NA	NA	6	NA	NA
Attacco Aereo @	Napalm	-8	NA	NA	3	NA	NA	NA	NA	NA
SUPPORTO DI FUOCO NORD COP	REANO	Missioni di Fuoco Disponibili per Missione								
Tipo	Missione	Modificatore	1	2	3	4	5	6	7	8
Obice campale 76 mm	HE	-3	3	3	3	3	3	3	2	2
Artiglieria Pesante 122 mm	HE	-5	2	2	2	2	2	2	1	1
Mortai Pesanti 120 mm	HE	-4	2	2	2	2	2	2	1	1
Mortai 82 mm	HE	-3	3	3	3	3	3	3	2	2

MISSIONI

1° Battaglione, 9° Fanteria, 2° Divisione di Fanteria (Compagnie Able, Baker o Charlie) Fase I – Bloody Ridge (Complesso 983, 940 e 773)

rase I - D	loody Ri	age (Com	piesso	903, 940	e //3)							
Nome della Missione	Data	Tipo	Tent.	Condiz.	Тіро Марра	Rimpiazzi Prima della Miss.	Turni	Esper. NKPA	Attività NKPA	Control. Tattici	Vittoria	Regole della Missione
1. Attacco a 983-940	29-30 ago 1951	Offensiva	2	Giorno	Sella	NA	10	Linea	Difesa Preparata	Ob. Primario in R4, C2	Sgombrare l'Obiettivo Primario	1 bersaglio pianificato
2. Attacco a 773	31 ago 1951	Offensiva	1	Nebbia +2	Nodo	2	10	Linea	Difesa Preparata	Ob. Primario in R4, C2	Sgombrare l'Obiettivo Primario	1 bersaglio pianificato
3. Attacco a 983-940	1-5 sett 1951	Offensiva	4	Giorno	Gobba	2	10	Linea	Difesa Preparata	Ob. Primario in R4, C2	Sgombrare l'Obiettivo Primario	Supp Aereo 1 bersaglio pianificato
Ecos II L	lavathvas	Jr Didaa /	Cample	200 004	024 05	4\						

Fase II - F	Fase II – Heratbreak Ridge (Complesso 894, 931, 851)												
Nome della Missione	Data	Tipo	Tent.	Condiz.	Тіро Марра	Rimpiazzi Prima della Miss.	Turni	Esper. NKPA	Attività NKPA	Control. Tattici	Vittoria	Regole della Missione	
4. Attacco a 894	14 sett 1951	Offensiva	1	Giorno	Linea di Cresta	Tutti	10	Linea	Difesa Preparata	Ob. Primario in R4, C2	Sgombrare l'Obiettivo Primario	Supp. Carri 1 bersaglio pianificato	
5. Attacco a 1024	23-25 sett 1951	Offensiva	2	Giorno	Cinghia le	4	10	Linea	Difesa Speditiva	Ob. Primario in R4, C1 o 2	Sgombrare l'Obiettivo Primario		
6. Difesa a 1024	26-28 sett 1951	Difensiva	1	Notte +4	Collina Amica	4	12	Linea	Assalto	MLA tra R 2 e 3	Tenere 3 delle 6 carte tra R 1 e 2	Ogni carta US ha 1 trincea e 1 buca. 1 bunker da porre in una delle 6 carte occupate	
7. Attacco a 867	29 sett 1951	Offensiva	1	Nebbia/ Pioggia +2	Lungo Linea di Cresta	4	10	Inesp.	Difesa Speditiva	Ob. Primario in R4, C2	Sgombrare l'Obiettivo Primario	Ogni turno a caso 1/3 possibilità Pioggia/Neb bia. 2/3 se	

Fase II – k	(im II Ric	lge (Comp	lesso (367, 1008	5, 1040)							già Pioggia/Neb bia. Supp. Carri 1 bersaglio pianificato
Nome della Missione	Data	Tipo	Tent.	Condiz.	Tipo Mappa	Rimpiazzi Prima della Miss.	Turni	Esper. NKPA	Attività NKPA	Control. Tattici	Vittoria	Regole della Missione
8. Attacco a 1040	10 ott 1951	Offensiva	1	Giorno	Gobba	4	10	Inesp.	Difesa Ritardata	Ob. Primario in R3, C2	Sgombrare l'Obiettivo Primario	1 bersaglio pianificato

GRU	PPI DI FORZE NKPA			
Nr.	Тіро	Descrizione	Composizi one	Avvistamento
1	Squadra Fucilieri trincerata	1 x S***L in Trincea	N	С
2	Gruppi Assalto trincerati	2 x A*P in Trincea	S	Р
3	Squadra Fucilieri trincerata c/Cecchino	1 x S***L in Trincea + 1xS!*L in Trincea	N	С
4	Squadra in Copertura	1 x S***L in Buche	N	С
5	Gruppi Assalto in Copertura	2 x A*P in Buche	S	Р
6	Squadra Fucilieri trincerata c/Comandante	1 x S***L e 1 Comandante in Trincea	N	С
7	Mitragliatrice	1 x S***L e 1 A*V in Trincea	N	Max Raggio/Visuale
8	Caposaldo	1 x S***L in Trincea e 1 A*V in Bunker	N	Max Raggio/Visuale
9	Posto Comando	1 x S***L in Trincea e 1 A*V in Bunker e 1 X Comandante in Bunker	N	Max Raggio/Visuale
10	Fuoco in Arrivo Mortaio 82 mm	In arrivo (-3) / 1 x Osservatore	N	In Arrivo P / Visuale Max
11	Fuoco in Arrivo Mortaio 120 mm	In arrivo (-4) / 1 x Osservatore	N	In Arrivo P / Visuale Max
12	Fuoco in Arrivo Artiglieria 76 mm	In arrivo (-3) / 1 x Osservatore	N	In Arrivo P / Visuale Max
13	Fuoco in Arrivo Artiglieria 122 mm	In arrivo (-5) / 1 x Osservatore	N	In Arrivo P / Visuale Max
14	Trappola Esplosiva	Trappola Esplosiva	N	Р
15	Attacco Ondata Umana	3 x S***L Esposti su Carta di Piazzamento	S	P/C*
16	Assalto	1 x S***L che tenta di Infiltrare la Carta di Piazzamento	S	P/C*
17	Infiltrazione	1 x A*P che tenta di Infiltrare la Carta di Piazzamento	S	P/C*
18	Base di Fuoco	1 x A*V sotto Copertura Base	S	C*

* Missione 6 a Visuale Massima inclusa l'Illuminazione

Note:

- La distanza è C per Raggio Corto lungo la Cresta, P per Bruciapelo. P/C è 50/50 nei due modi. La direzione è sempre direttamente davanti.
- Nessuna unità viene rimossa se la Visuale viene persa, E viene effettuato un altro contatto se si rientra nella carta dopo essere stata abbandonata. L'esperienza nemica è Linea nelle missioni 1-6, Inesperta nelle missioni 7-8.
- Il nemico apre il fuoco e spara sopra le teste delle carte occupate dalle proprie truppe.
- Le mitragliatrici nemiche hanno 6 munizioni nelle missioni 1-6, 4 munizioni nelle missioni 7-8.
- Se entrambe le parti occupano una carta, qualsiasi gruppo di assalto o di fuoco nemico in buon ordine tenterà automaticamente un attacco con granate come suo controllo per l'attività.

CONTATTO POTENZIALE

							_								
	one 1 C A Gruppo		PC B Gruppo		C C Gruppo	Contr	C A rattacco Gruppo		one 3 C A Gruppo	PC R10# (PC R10# C		Cont	C A rattacco Gruppo
1	10	1	10	1	14	1	10	1	10	1	10	1	14	1	10
2	6	2	12	2	14	2	15	2	6	2	12	2	14	2	15
3	7	3	1	3	3	3	15	3	7	3	1	3	3	3	15
4	8	4	2	4	10	4	16	4	8	4	2	4	10	4	16
5	9	5	3	5	10	5	16	5	9	5	3	5	10	5	16
6	1	6	6	6	12	6	17	6	1	6	6	6	12	6	17
7	2	7	7	7	1	7	17	7	2	7	7	7	1	7	17
8	3	8	8	8	1	8	17	8	3	8	8	8	1	8	17
9	1	9	1	9	7	9	17	9	1	9	1	9	7	9	17
10	1	10	2	10	7	10	12	10	1	10	2	10	7	10	12

Missi	one 2						
	C A Gruppo	PC R10# (PC R10# (Contr	C A attacco Gruppo
1	10	1	10	1	14	1	10
2	6	2	12	2	14	2	15
3	7	3	1	3	3	3	15
4	8	4	2	4	10	4	16
5	9	5	3	5	10	5	16
6	1	6	6	6	12	6	17
7	2	7	7	7	1	7	17
8	3	8	8	8	1	8	17
9	1	9	1	9	7	9	17

10

10

10

	PC A Gruppo		C B Gruppo	PC R10# (Contr	CA attacco Gruppo
1	10	1	10	1	14	1	16
2	6	2	12	2	14	2	17
3	7	3	1	3	3	3	16
4	8	4	2	4	10	4	17
5	9	5	3	5	10	5	16
6	1	6	6	6	12	6	17
7	2	7	7	7	1	7	16
8	3	8	8	8	1	8	17
9	1	9	1	9	7	9	16
10	1	10	2	10	7	10	17

CONTATTO POTENZIALE

10 12

Missio	ne 5					D	C A	
	C A Gruppo	PC R10# C			C C Gruppo	Contrattacco R10# Gruppo		
1	10	1	10	1	14	1	10	
2	6	2	12	2	14	2	17	
3	7	3	1	3	3	3	16	
4	8	4	2	4	10	4	17	
5	9	5	3	5	10	5	16	
6	1	6	6	6	12	6	17	
7	2	7	7	7	1	7	16	
8	3	8	8	8	1	8	17	
9	1	9	1	9	7	9	16	
10	1	10	2	10	7	10	15	

	C A Gruppo		C B Gruppo		C C Gruppo	PC Contra R10# C	ttacco
1	10	1	10	1	14	1	16
2	6	2	12	2	14	2	17
3	7	3	1	3	3	3	16
4	8	4	2	4	10	4	17
5	9	5	3	5	10	5	16
6	1	6	6	6	12	6	17
7	2	7	7	7	4	7	16
8	3	8	8	8	4	8	17
9	1	9	1	9	7	9	16
10	1	10	2	10	7	10	17

	P	sione 6 C A Gruppo	-	C B Gruppo		C C Gruppe	Porre il segnalino PC sulle tre carte di testa occupate US in ogni colonna Turno Segnalino Visibilità C +1 Twilight					
ì	1	15	1	16	1	10	2	В	+4 Last Quarter			
ı	2	15	2	17	2	10	3	A	+4 Last Quarter			
ı	3	15	3	16	3	10	4	-	+4 Last Quarter			
í	4	15	4	17	4	10	5	С	+4 Last Quarter			
	5	15	5	16	5	10	6	В	+4 Last Quarter			
	6	15	6	17	6	18	7	A	+4 Last Quarter			
	7	15	7	16	7	18	8	-	+4 Last Quarter			
	8	15	8	17	8	18	9	C	+4 Last Quarter			
	9	15	9	16	9	18	10	В	+4 Last Quarter			
	10	15	10	17	10	18	11	A	+4 Last Quarter			
							12	_	+1 Twilight			

IVIISS	ione 8					р	C A		
	PC A Gruppo		C B Gruppo		C C Gruppo	Cont	Contrattacco R10# Gruppo		
1	10	1	10	1	10	1	16		
2	6	2	12	2	10	2	17		
3	7	3	1	3	12	3	16		
4	8	4	5	4	4	4	17		
5	9	5	3	5	4	5	16		
6	4	6	6	6	4	6	17		
7	5	7	7	7	4	7	16		
8	3	8	8	8	4	8	17		
9	4	9	1	9	7	9	16		
10	4	10	5	10	7	10	17		

						EVE	ENTI C	DI HQ SUPERIORE
Even	ti di H	Q Supe	riore A	mico				
Missi	oni							
1	2	3	4	5	6	7	8	Evento
1	1	1	1	1	1	1	1	Munizioni per mitragliatrice: 4 Munizioni nell'area di Raduno
2	2	2	2	2	2	2	2	Munizioni per mortai: 2 Munizioni nell'area di Raduno
3	3	3	3	-	3	3	3	Munizioni per RCL/Bazooka: 2 Munizioni RCL + 2 Bazooka nell'area di Raduno
4	4	4	4	3	4	4	-	Caffè Caldo! Qualsiasi 2 o 3 livelli LAT nell'Area di Raduno si riformano in una squadra, se è disponibile
5	5	5	5	4	5	5	4	Rapporto: Si devono spendere i successivi 3 comandi dall'HQ CO per inviare il rapporto.
6	6	6	-	5	-	-	5	Gruppo di Fatica: Si devono inviare 2 livelli non paralizzati dalla Compagnia per la missione.
-	-	-	6	6	-	6	6	Priorità dell'Artiglieria spostata: nessuna missione di fuoco di artiglieria per il turno.
7	7	7	ı	7	-	7	7	Priorità dei mortai spostata: nessuna missione di fuoco di mortai da 4.2" per il turno
-	-	-	7	-	-	8	-	Strada da Ripulire: nessun supporto di carri per il turno.
8	8	8	8	8	5	9	8	Interruzione delle Comunicazioni: Si devono spendere i successivi 3 comandi dall'HQ CO per ripristinare le comunicazioni.
9	9	9	9	9	-	-	9	Continuate ad Avanzare: Spostare la LOA in avanti di 1 riga, estendendo la mappa alla stessa elevazione, porre un PC A nella nuova riga.
10	10	10	10	10	10	10	10	Fuoco di Controbatteria : Rimuovere tutti gli osservatori NKPA, eccetto per i mortai da 82 mm.

REGO	LE SPECIALI DELLA CAMPAGNA
Riguard	lanti le alture ripide
1	Nessun movimento in diagonale.
2	Gli Attacchi con Granate possono essere tentati a Raggio Corto verso il basso su collina.
3	Cinghiale – una cresta particolarmente ripida e stretta corre tra le Colonne 1 e 2. La Visuale può essere tracciata attraverso
	la cresta solo verso il lato, non diagonalmente. Il fuoco attraverso la cresta riceve una copertura +1 aggiuntiva e modificatore all'occultamento.
Tattich	e Speciali
4	Preferenze NKPA per le Granate
~	·
	Il NKPA usava le granate come arma principale. Usate il modificatore Granate -3. Se entramba la porti geograpa una porte gualdicai unità nomina in buon ordina, gruppa di geogla a gruppa di fuego.
	• Se entrambe le parti occupano una carta, qualsiasi unità nemica in buon ordine, gruppo di assalto o gruppo di fuoco tenterà automaticamente un attacco con granate come verifica dell'attività.
	• Se è possibile un Attacco con Granate in basso da collina (regola 2) ed esiste una PDF, qualsiasi risultato di verifica
	dell'attività tentativo di fuoco concentrato è invece un attacco con granate.
_	I gruppi mitragliatrici non tentano attacchi con granate a meno che non abbiano terminato le munizioni.
5	Supporto di Carri
	 Nelle missioni 3 e 6, i carri US possono sparare in supporto alle truppe dalla valle in basso ed a sinistra della mappa.
	 Ponete le carte dell'area di raduno parallele alla mappa, rappresentano la parte bassa della valle parallela a raggio Molto Lungo.
	I Carri devono essere attivati per il movimento o fuoco nella fase dei Veicoli per sparare in supporto.
	 I Carri sparano in risposta ai segnali di fumo. Il giocatore designa quali sono per il fuoco nella stessa carta, e quale per le carte adiacenti.
	I bersagli devono essere avvistati. I Carri non possono essere usati per l'avvistamento.
	II NKPA non ha capacità anticarro efficace a lungo raggio, solo limitazioni di comando. Gli Eventi di HQ Superiore e
	l'Avvistamento possono limitare la capacità dei carri di dare supporto.
	I Carri non possono dare supporto con condizioni di visibilità Pioggia/Nebbia.

						EVE	ENTI D	OI HQ SUPERIORE
Even	ti di H	Q Supe	riore N	lemico				
Missi	oni							
1	2	3	4	5	6	7	8	Evento
1	1	1	1	1	-	1	1	Evacuazione dei Feriti: Tutti i feriti non in carte occupate da US sono rimossi.
2	2	2	2	2	1	2	2	Recupero : Tutte le unità NKPA che non sono in buon ordine tentano di recuperare.
3	3	3	3	3	2	-	-	Rinforzi : Qualsiasi carta occupata dal NKPA adiacente ad una carta occupata US aggiunge una squadra S***L lungo trincee, se disponibile, altrimenti deve tentare di infiltrare la carta che stanno rinforzando.
-	ı	1	4	4	3,4	3	3,4	Arretrare: Tutte le unità non paralizzate su o adiacenti ad una carta occupata US muove direttamente in alto di una carta se sono disponibili trincee, muovono lungo trincee, non esposte.
4	4	4	5	5	-	-	-	Contrattacco: Ponete una pedina di Contatto Potenziale su qualsiasi carta occupata US adiacente ad una carta occupata NKPA; usate i gruppi di forze Contrattacco per la risoluzione del contatto.
5	5	5	6	ı	5,6	4	5	Carica: Tutte le squadre o gruppi di assalto NKPA adiacenti a carte occupate US muovono, Esposte, nella carta occupata US direttamente lungo la colonna che occupano.
6	6	6	7	6	7	5,6	6,7	Interruzione delle comunicazioni: Rimuovere tutti gli osservatori.
7	7	7	8	7	8	7	8	Rifornimento di Munizioni: Qualsiasi mitragliatrice
8	8	8	-	8	-	8	-	Cecchino : Scegliete a caso una carta occupata US in contatto e ponete un Cecchino a Raggio MAX/Visuale.
9	9	9	9	9	9	9	9	Osservatore di Mortaio da 120 mm: Porre In Arrivo sulla carta occupata US più avanzata sulla cima del costone, Colonna 2 o a caso per il Cinghiale, e l'Osservatore a Raggio MAX/Visuale.
10	10	10	10	10	10	10	10	Osservatore di Artiglieria da 122 mm: Porre In Arrivo sulla carta occupata US più avanzata sulla cima del costone, Colonna 2 o a caso per il Cinghiale, e l'Osservatore a Raggio MAX/Visuale.

NOTE SULLA COSTRUZIONE DELLA MAPPA

- L'elevazione relativa di ciascuna carta sulla mappa è predeterminata. Le carte inutilizzate possono essere usate per creare un mazzo di carte a faccia in giù ad indicare l'elevazione relativa.
- 2. I costoni rappresentati sono molto ripidi, ed il combattimento si ebbe lungo le linee di cresta e nell'area immediatamente circostante su entrambi i lati. Il movimento in su sui lati era praticamente impossibile.
- 3. Le carte di Collina funzionano anche come Terreno Aperto ed hanno un Potenziale di Copertura di 1 con 2 pesche per trovare riparo.
- 4. La Colonna 2 (quella centrale) è la linea di cresta. Le Colonne 1 e 3 sono i lati dei fianchi di collina in basso (eccetto nella missione 5)
- 5. Lungo la linea di cresta l'unico terreno possibile è Aperto, Roccioso o Cespugli.
- 6. Sui pendii, l'unico terreno possibile è Aperto, Roccioso, Cespugli o Canalone/Corso d'Acqua.

NOTE SULLA COSTRUZIONE DELLA MAPPA per le Missioni 1-3, 5-7

- Fase 1: Rimuovere tutte le carte di Villaggio, Cimitero, Avvallamento e Risaia dal mazzo (20 carte).
- Fase 2: Mettete da parte le carte Canalone/Corso d'Acqua. (6 carte).
- Fase 3: Mescolate le carte Aperto, Roccioso, Cespugli e Collina e costruite la cima del Costone colonna 2.
- Fase 4: Aggiungete le carte Canalone/Corso d'Acqua e rimescolate per creare le colonne 1 e 3.

NOTE SULLA COSTRUZIONE DELLA MAPPA per la Missione 5 Cinghiale

- Fase 1: Rimuovere tutte le carte di Villaggio, Cimitero, Avvallamento e Risaia dal mazzo (20 carte).
- Fase 2: Mescolate e costruite la mappa con le Colline considerate come Aperto.

DIAGRAMMI DELLE MAPPE

Elevazioni Relative della Mappa

La Linea di Cresta divide le due colonne



Linea di Cresta Verso l'Alto



Lungo la Linea di Cresta



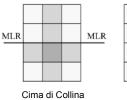
La Gobba



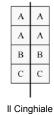
La Sella



II Nodo



Cima di Collina amica Occupata



Viste di Lato Riga 1 2 4 Riga 1 2 3 4 Riga 1 2 3 4 Riga 1 2 3 Linea di Cresta Lungo la Linea di Cresta La Gobba La Sella Verso l'Alto Riga 1 2 3 Riga 1 2 3 Riga 1 2 3 Colonna 1 2 2 II Cinghiale Cima di Collina II Nodo amica Occupata

TABELLA DEI VEICOLI E DELLE ARMI ANTICARRO

Veicolo o Arma	Р	Ra C	aggio L	V	Valore Difensivo	Livelli Equip.	Mobile	Movim & Fuoco	Fuoco Rapido	Tipo Bers.	VoF	Capacità di Trasporto
M5 Light Tank 37mm (WWII)	-2	-1	+1	+2	-2	1	Yes	+2	No	v	G!	2
M4 Sherman 75mm (WWII)	-3	+0	+1	+2	+0	2	Yes	+2	Yes	V	H	4
M10 TD 76mm (WWII)	-5	-3	-1	+0	-2	2	Yes	+2	Yes	v	H	4
2.36" Bazooka (WWII)	-2	-1	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
75mm IG (WWII)	-3	-1	+1	+3	NA	1	No	No	No	I	H	NA
75mm PAK (WWII)	-4	-3	-1	+0	NA	1	No	No	Yes	I	H	NA
88mm FLAK (WWII)	-6	-5	-3	-2	NA	2	No	No	Yes	I	Н	NA
Panzerfaust (WWII)	-3	NA	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
Panzerschreck (WWII)	-4	-2	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
M4 Sherman 76mm (Korea)	-5	-3	-1	+0	+0	2	Yes	+2	Yes	V	H	4
M26 Pershing 90mm (Korea)	-6	-5	-3	-2	+2	2	Yes	+3	Yes	V	H	4
3.5" Bazooka (Korea)	-3	-2	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
M18 57mm RCL (Korea)	-3	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
M20 75mm RCL (Korea)	-4	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	H	NA
T 34/85 (Korea)	-5	-3	-1	+0	+1	2	Yes	+3	Yes	V	H	4
SU 76M (Korea)	-4	-3	-1	+0	+0	2	Yes	No	Yes	V	H	4
M48 Patton 90mm (Vietnam)	-6	-5	-3	-2	+2	2	Yes	+2	Yes	V	H	4
RPG 2 / B40 (Vietnam)	-2	-1	NA	NA	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
Type 36 57mm RCL (Vietnam)	-3	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	G!	NA
Type 56 75mm RCL (Vietnam)	-4	-3	-2	+0	NA	1	Yes	No	No	I	H	NA
UH-1 Slick (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+0	1	Yes	+0	No	H	s	3
UH-1M Gunship (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+2	1	Yes	+0	Yes	H	H	NA
CH-47 (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	-2	1	Yes	+0	No	H	S	12
O2 FAC (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	+4	1	Yes	+0	No	H	WP	NA
AC47 Spooky (Vietnam)	NA	NA	NA	NA	NA	2	Yes	+0	No	Н	Н	NA
Jeep (All)	NA	NA	NA	NA	-2	0	Yes	No	No	V	NA	2
Truck (All)	NA	NA	NA	NA	-2	1	Yes	No	No	v	NA	10
.50 Cal / 12.7mm HMG (All)	+0	+0	+1	+2	NA	1	Yes	No	No	I	Н	NA

Yes = sì NA = Non Applicabile

Truck = autocarro

All = tutti

Tutti i numeri nelle colonne Raggio sono Modificatori ai Cannoni I Tipi di Bersaglio sono V = Veicolo, I = Fanteria e H = Elicotteri

COMBATTIMENTO DI FANTERIA

Pescate una Carta Azione per ogni unità su una carta con segnalino VOF e confrontate il Modificatore Netto di Combattimento (NCM) sulla parte della risoluzione del combattimento della carta Azione (1.2.2C) per trovare il risultato del combattimento.

NCM = minore modificatore VOF + modificatore Visibilità netto + tutti i modificatori applicabili per lo Stato del Difensore + tutti gli Altri modificatori applicabili (minimo NCM -4; massimo NCM +6).

MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO DI FANTERIA

I modificatori si applicano alla intera carta e sono cumulativi a meno che non sia indicato diversamente.

VOF	VOF									
Usate solo il modificatore più basso applicabile generato dalle unità nemiche										
VOF	Modificatore	Note								
Tutti Inchiodati	+2	Supera il normale VOF								
S	+0									
Α	-1									
Н	-3									
G!	-3 o -4	Se ha successo, applicatela al bersaglio o gruppo sotto la stessa Copertura; il VOF G! è cumulativo con altri VOF G!								
Mine	-4									
In Arrivo!	Varia	Vedere le Istruzioni della Missione								

ALTRO		
Usate tutti quelli che si applicano		
Condizione	Modificatore	Note
Cecchino	-3	Si applica solo al bersaglio; ponete il resto della carta sotto VOF S
Fuoco Concentrato	-1	Si applica solo al bersaglio; si può applicare più volte al bersaglio
Fuoco Incrociato (2+ PDF nella carta)	-1	Si applica una sola volta per carta
Mancato Razzo o Granate	-1	Si applica una sola volta per carta

ERRATA: Vedere 9.6. Il VOF del Cecchino NON è cumulativo con altro VOF, ma è speciale. Leggere con cura 6.3.2.

VISIBILITA' Usate tutti quelli che si applicano; n	on ridurre mai a me	ano di ±0
Condizione	Modificatore	Note
Modificatore Corrente	Varia	Per Segnalino di Visibilità; si applica a tutte le carte; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.
Pioggia/Neve, Nebbia	+2	Si applica a tutte le carte; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.
Fumo	Varia	Usate solo il segnalino con il modificatore maggiore sulla stessa carta; non si applica al VOF GI, In Arrivo! o Mine.
Illuminazione	Varia	Non si applica con Pioggia/Neve, Nebbia; si applica solo il modificatore maggiore alle carte col segnalino, il modificatore inferiore a tutte le carte adiacenti.
IR Attivo*	Varia	Annulla il Modificatore Corrente sulla stessa carta; annulla il Modificatore Corrente in tutte le carte adiacenti se spara un veicolo.
IR Passivo*	Varia	Annulla il Modificatore Corrente
Visori Termici	Varia	Annulla il Modificatore Corrente, Fumo, Pioggia/Neve e Nebbia
* Per successive espansioni sulla guerra	n moderna	

STATO DELL'UNITA' DIFENDENTE						
Applicatelo ad ogni unità bersaglio i	Applicatelo ad ogni unità bersaglio individualmente; usate tutti quelli che si applicano					
Stato	Stato Modificatore Note					
Copertura della Carta	Varia	Vedere 5.2				
Pedina di Copertura	Varia	Per pedina				
Inchiodato	+1					
Per Livello > 3 sotto Copertura	-1	Si applica solo al VOF G! ed In Arrivo!				
Icona di Scoppio sulla Carta Terreno	varia	Si applica solo al VOF In Arrivo!				
Segnalino Esposto	-2					

RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO ANTICARRO E MODIFICATORI

1. Calcolare il Modificatore netto Anticarro* come segue:

Modificatore Netto AT = Modificatore al Fuoco dell'unità attaccante

- + Valore Difensivo dell'unità difendente
- + modificatore Copertura & Occultamento della Carta Terreno del difensore
- + modificatore Movimento & Fuoco (se applicabile)
- + qualsiasi dei seguenti se si applicano:

Bersaglio Inchiodato	-1	Il Fuoco è di Armi Leggere	+3
Il Fuoco è In Arrivo!	-1	Il Fuoco è di Armi Automatiche	+2
Attacco di Mine	-2	Il Fuoco è di Armi Pesanti	+1
Attacco di Granate!	-2	Il Bersaglio è in movimento	+1
Attacco Aereo	-3	Lo Sparante è Inchiodato	+1

2. Pescate una Carta Azione e sommate il numero AT sulla carta al Modificatore netto AT per determinare una somma finale.

3. Incrociate la somma finale col tipo di bersaglio nella tabella sottostante per trovare il risultato del Combattimento AT.

Somma Finale	Tipo Bersaglio = V	Tipo Bersaglio = H
-1 o meno	Incendiato	Abbattuto – Distrutto
0 - 1	Distrutto	Abbattuto – Autorotazione
2 - 3	In Ritirata	Annulla – Danneggiato
4 – 5	Inchiodato	Annulla – non Danneggiato
6+	Mancato	Mancato

4. Se il tipo di bersaglio = V, l'unità attaccante ha capacità Fuoco Rapido, e la somma finale è -4, -2, 0, 2 o 4, allora l'unità può attaccare ancora

* A differenza del NCM, non vi è modificatore Anticarro minimo o massimo.

	TABELLA DELLE LIMITAZIONI LAT								
		A	Azioni Consentite						
Tipo di LAT	VOF	Movimento	Recupero	Combattimen to	Livello di Esperienza	Restrizioni			
Inchiodato	Ridotto a Tutti Inchiodati	Tentativo di Cercare Copertura Muovere in una Carta Adiacente, ma solo se essa è Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF	Tentativo di Rimuovere un segnalino Inchiodato	Nessuna	Come se non Inchiodato	Supera le altre restrizioni LAT. Applicare +1 NCM come per la pedina.			
Gruppo di Assalto	Indicato sull'unità	Tutte le azioni eccetto azioni di PLT	Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco. Squadra supplementare Tentativo di Ricostituire la Squadra.	Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT	Linea	Limitato a Raggio a Bruciapelo			
Gruppo di Fuoco	Indicato sull'unità	Muovere in una carta adiacente se è l'Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF. Non possono esplorare in carte che hanno PC. Tutte le altre azioni eccetto azioni di PLT	Tentativo di Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco. Squadra supplementare. Tentativo di Ricostituire la Squadra.	Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT & avvistamento	Inesperto	Limitato a Raggio Ravvicinato			
Gruppo Inutile	Nessuno	Muovere in una carta adiacente (o Infiltrarsi) ma solo se quella carta è in Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF. Tutte le azioni eccetto azioni di PLT.	Tentativo di Convertire un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco.	Nessuno	Inesperto	Soggetto a cattura per 3.5			
Gruppo Paralizzato	Nessuno	Muovere in una carta adiacente (o Infiltrarsi) ma solo se quella carta è in Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF.	Tentativo di Convertire un Gruppo Paralizzato in Gruppo Inutile.	Nessuno	Inesperto	Soggetto a cattura per 3.5			

TABELLA DELLE CAPACITA' DELLE ARMI									
Tipo di Arma Registrare Può Fuoco Spara da Fuoco Concentrato?							Commenti		
Armi Legg	ere		No	Si	No	Si	Si	S o A/S	A/S usa A solo a Bruciapelo
MG	bipie	de	Si	Si	No	Si	Si	Α	-
MG	Trep	piede	Si	No	Si	Si	Si; +1 pesca	A →	Può effettuare una Azione FPL/FPF. Non spara se Esposto
Mortaio			Si	No	No	No	Si	G! o H	Raggio minimo è Ravvicinato. Non spara da Bosco o Giungla +3
Lanciarazz	zi o	Leg	Si	Si	No	No	No	G!	Può usare il PF solo in ruolo anticarro.
RCL		Pes	Si	No	No	No	Si	Н	Non può sparare se Esposto
Bomba a Framment		o a	No	Si	No	Si	No	G!	Raggio max a Bruciapelo
Lanciagra	nate 40	mm	No	No	No	Si	No	G!	
Granata da qualsiasi I			Si	Si	No	No	No	G!	Raggio max Ravvicinato
AFV o Car	ro Arm	ato	Si	No	No	No	No	Vd. veicolo	Rimuovere dalla mappa quando Munizioni Esaurite

[§] Fuoco Radente: Estende il VOF al raggio massimo dell'unità se la LOS non è bloccata ed il terreno è livellato * Struttura include edificio, Bunker o Fortino

GERARCHIE DI VERIFICA DELL'ATTIVITA' NEMICA

Trovate prima la tabella da usare. Usate sempre la Tabella LAT/Inchiodato per le unità LAT/Inchiodate indipendentemente dalla tattica usata. Per le altre unità, verificate i Dettagli della Missione per determinare quale gerarchia usare e quale colonna di tattica in quella gerarchia. Per le unità LAT/Inchiodate, usate la colonna Comandante se l'unità è nella stessa carta con un comandante nemico non inchiodato. Altrimenti, usate la colonna Iniziativa.

In ogni tabella di Gerarchia, iniziate dall'alto e procedete verso il basso. Usate il primo caso che si applica.

III Ogrii tabella	in ogni tabella di Geralchia, iniziale dali allo e procedele verso il basso. Osale il primo caso che si applica.					
Legenda e	Spiegazione di					
R#		Determinate quale	Determinate quale azione si applica usando quel Numero Casuale			
NA		Non applicabile				
Auto		Nessuna pesca ne	cessaria; effettuate automaticamente l'azione.			
Arretrare		Muovere l'unità di	una carta lontano dalle unità US alla carta con copertura migliore.			
Avanzare Dri		Muovere l'unità di	una carta verso le unità US.			
Ricostituire I	a Squadra		Fuoco /Assalto presenti (2 o 3)			
Infiltrare			iltrarsi se rispetta le condizioni. Altrimenti, Avanza Dritto Avanti.			
Recupero			data, Tentare di Rimuovere la pedina Inchiodato. Se l'unità è un aLAT, tentate di			
			ppo immediatamente migliore (Paralizzato – Inutile – Fuoco)			
	con Granate	L'unità Tenta di Fa	re un Attacco se possibile. Se non è possibile, Tenta di fare Fuoco Concentrato.			
(Concentrare	il Fuoco					
		GERARCHI	A ATTIVITA' DIFENSIVA NEMICA			
R	# per Tattica Dife	ensiva				
Ritardare	Speditiva	Preparata	Azione			
Sulla stessa	carta di una unita	à US e non sotto co	pertura			
1/5	1/4	NA	Nessuna Azione			
2/5	2/4	1/3	Tentare di Trovare Riparo			
3-4/5	3/4	2/3	Arretrare			
5/5	4/4	3/3	Tentare di Fare un Attacco con Granate			
Sulla stessa	carta di una unita	US e sotto copert	ura			
1/4	1/3	1/3	Nessuna Azione			
2-3/4	2/3	NA	Arretrare			
4/4	3/3	2-3/3	Tentare di Fare un Attacco con Granate			
Unità con VC	$OFA \rightarrow , G! oH co$		Munizioni			
NA	1/3	1/2	Nessuna Azione			
Auto	2-3/3	2/2	Arretrare			
Non sotto fue	oco e nessuna Vi	suale ad unità US				
Auto	Auto	Auto	Rimuovere l'unità; porre un Segnalino PC nella carta da dove è stata rimossa			
N		11 France (Inc. 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11	l'unità. Se vi è già un Segnalino PC Iì, non fate nulla.			
	oco ma ha aperto		PDF)			
1-2/3	1/2	NA Auto	Nessuna Azione			
3/3	2/2	Auto	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)			
1/5	na non sotto cop 1/5	NA NA	Nessuna Azione			
2/5	2-3/5	1-2/3	Tentare di Trovare Riparo			
3-4/5	4/5	NA	Arretrare			
5/5	5/5	3/3	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)			
5/5	5/5	3/3	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)			

Sotto fuoco d	da una direzione (diversa della sua P	DF
1/5	1/5	1/4	Nessuna Azione
2/5	2/5	2/4	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
3/5	3-4/5	3-4/4	Spostare la PDF nella Direzione del Fuoco in Arrivo
4-5/5	5/5	NA	Arretrare
Unità con VC	OF $A ightarrow $, o H che h	a aperto il fuoco (h	na posto PDF)
1/2	1/3	NA	Nessuna Azione
2/2	2-3/3	Auto	Tentare di Concentrare il Fuoco
Scambiare il	Fuoco ed NCM d	ella VOF dell'unità	è migliore (inferiore) rispetto al migliore US
1-2/3	1/2	1/3	Nessuna Azione
3/3	2/2	2-3/3	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
Scambiare il	Fuoco ed NCM d	ella VOF dell'unità	è pari o superiore rispetto al migliore US
1/3	1-2/5	1/2	Nessuna Azione
2/3	3-4/5	2/2	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
3/3	5/5	NA	Arretrare

	GERARCHIA ATTIVITA' OFFENSIVA NEMICA				
R# per Tat	ttica Offensiva				
Assalto	Sfondamento	Azione			
Inchiodato non	sotto copertura su d	carta occupata da US			
1/5	1/6	Nessuna Azione			
2-3/5	NA	Tentare di Trovare Riparo			
4/5	2/6	Arretrare			
NA	3-4/6	Avanzare Dritto Avanti			
5/5	5-6/6	Tentare di Fare un Attacco con Granate			
Sulla stessa ca	rta di una unità US e	e sotto copertura			
1/5	1/6	Nessuna Azione			
2/5	2/6	Arretrare			
NA	3-4/6	Avanzare Dritto Avanti			
3-5/5	5-6/6	Tentare di Fare un Attacco con Granate			
Unità con VOF	$A \rightarrow$, G! o H con seg	nalino Senza Munizioni			
1-2/3	1/2	Nessuna Azione			
3/3	NA	Arretrare			
NA	2/2	Avanzare Dritto Avanti			
Unità con VOF	$A \rightarrow$, o H che ha ape	erto il fuoco (ha posto PDF)			
NA	1/4	Nessuna Azione			
Auto	2-3/4	Tentare di Concentrare il Fuoco			
NA	4/4	Avanzare Dritto Avanti			
Tutte le altre situazioni					
1/4	NA	Nessuna Azione			
2-3/4	1/3	Infiltrarsi Verso l'Unità US più Vicina			
4/4	2-3/3	Avanzare Dritto Avanti			

	GERARCHIA ATTIVITA' LAT/INCHIODATO				
R# per Disponib	ilità di Comandante				
Comandante sulla Carta	No Comandante	Azione			
Inchiodato non so	tto copertura su carta	occupata da US			
NA	1/5	Nessuna Azione			
1-2/4	2/5	Tentare di Trovare Riparo			
3/4	3/5	Recupero			
4/4	4-5/5	Arretrare			
Inchiodato sotto c	opertura su carta occu	pata da US			
1/3	1-2/5	Nessuna Azione			
2-3/3	3/5	Recupero			
NA	4-5/5	Arretrare			
Inchiodato non so	tto copertura				
1/3	1-2/5	Nessuna Azione			
2/3	3/5	Tentare di Trovare Riparo			
3/3	4/5	Recupero			
NA	5/5	Arretrare			
Inchiodato sotto c	opertura				
NA	1-2/4	Nessuna Azione			
Auto	3/4	Recupero			
NA	4/4	Arretrare			
2 o 3 Gruppi di Ass	2 o 3 Gruppi di Assalto non in carta occupata US				
Auto	NA	Tentare di Ricostruire la Squadra			
Gruppo di Assalto	su carta occupata da	US			
NA	1/2	Nessuna Azione			
Auto	2/2	Tentare di Fare un Attacco con Granate			

	non su carta occupata	
1/3	1/2	Nessuna Azione
2-3/3	2/2	Infiltrarsi Verso l'Unità US più Vicina
Gruppo di Fuoco s	otto Copertura su car	
1/3	1-2/5	Nessuna Azione
2/3	3/5	Tentare di Fare un Attacco con Granate
3/3	4-5/5	Arretrare
Comandante sul la	to Gruppo di Fuoco	
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Recupero
Osservatore, Cecc	hino o Gruppo Armi si	ul lato Gruppo di Fuoco
NA	1/2	Nessuna Azione
Auto	2/2	Recupero
Gruppo Inutile con	ferito sulla carta	
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Arretrare per evacuare il ferito
Gruppo Inutile con	ferito in Visuale	
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Muovere verso il ferito più vicino
Gruppo Inutile sen	za ferito in Visuale	
1/2	1-2/3	Nessuna Azione
2/2	3/3	Recupero
Gruppo Paralizzato	o su carta occupata US	
Auto	Auto	Nessuna Azione
Gruppo Paralizzato	o non su carta occupa	ta US
1/2	Auto	Nessuna Azione
2/2	NA	Recupero

AMMONTARI TRASPORTABILI PER PUNTO DI CAPACITA' DI TRASPORTO			
Oggetto	Veicolo	Fanteria	
Feriti Amici	1	1	
Prigionieri	1	Illimitato	
Munizioni MG	6	6	
Munizioni Mortaio	2	2	
Munizioni RCT o Razzi	3	3	
Livello di Unità di Fanteria	1	0	

ABBREVIAZIONI GENERALI			
BDE – Brigata	NCM – Modificatore Netto di Combattimento		
BN – Battaglione	NET – Rete (Telefono o Radio)		
CAS – Supporto Aereo Ravvicinato	PDF – Direzione Primaria di Fuoco		
CO – Compagnia	PLT – Plotone		
FAC – Controllore Aereo Avanzato	RCL - Cannone Senza Rinculo		
FO – Osservatore Avanzato	RGT – Reggimento		
FM – Missione (i) di Fuoco	RKT – Lanciarazzi		
FPF – Fuoco Finale Protettivo	SGT – Sergente		
FPL – Linea Finale Protettiva	SQD – Squadra		
HQ – Quartier Generale	TCM – Segnalino di Controllo Tattico		
LAT – Gruppo Azione Limitata	TM – Gruppo		
LOS – Visuale	VOF – Volume di Fuoco		
MTR - Mortaio	XO – Ufficiale Esecutivo		

ABBREVIAZIONI DEL		
VOLUME DI FUOCO (VOF)		
S – Armi Leggere		
A – Fuoco di Armi Automatiche		
H – Fuoco di Armi Pesanti		
G! – Fuoco di Granate / Lanciarazzi		
S! – Fuoco di Cecchino		

ABBREVIAZIONI DEL RAGGIO		
P – Bruciapelo (stessa carta)		
C – Raggio Ravvicinato (carta adiacente)		
L – Lungo Raggio (seconda carta)		
V – Raggio Molto Lungo (terza carta)		

RIASSUNTO DELLE LIMITAZIONI AL COMANDO			
Numero massimo di Comandi che un		Visibilità	
qualsiasi HQ o Staff	Giorno	Limitata*	
può spendere per Impulso	6	4	
può conservare, per Livello di Esperienza			
Inesperto	3	2	
Linea	6	4	
Veterano	9	6	

TABELLA DEI MODIFICATORI ALLA PESCA DEL			
COMANDO*			
Pescate una Carta Azione ed applicate il numero di Co	omandi appropriato		
(Attivato o Iniziativa); i comandi minimi risultanti sono 1 s	se attivato ma 0 se si		
usa l'iniziativa.			
L'HQ o Staff è:			
Inchiodato	-1		
Inesperto	-1		
Veterano	+1		
Sotto Copertura +1			
Se la Carta dell'HQ o Staff ha:			
VOF di S	-1		
VOF di A	-2		
VOF di H, G!, S! o In Arrivo -3			
Condizioni generali:			
L'Attività Corrente è Nessun Contatto	+1		
* Solo per le pesche di Iniziativa Generale, usate il numero di iniziativa non modificato. Eccezione : Se la Missione è Pattuglia da Combattimento, dimezzate la pesca di Iniziativa Generale ed arrotondate per difetto.			

TABELLA DI PESCA DEL CONTATTO POTENZIALE				
	Numero di Carte Pescate per Verificare il Contatto			
Tipo di Segnalino PC	Nessun Contatto	Contatto	Ingaggiato	Pesantemente Ingaggiato
Α	Auto	7	5	3
В	Auto	5	3	2
С	4	3	2	1
LIVELLI DI ATTIVITA'				
Nessun Contatto:	Nessun Segnalino VOF o PDF sulla mappa e nessuna unità nemica avvistata			
Contatto:	Una carta amica occupata o occupata dal nemico è sotto Segnalino VOF, o vi è sulla mappa almeno un'unità nemica avvistata.			
Ingaggiato:	2+ carte amiche occupate o occupate dal nemico sono sotto segnalino VOF			
Pesantemente Ingaggiato: Ingaggiato, ed almeno una carta ha sia unità amiche che nemiche.				
Risultati:				
Auto				
#	Pescare quel numero di Carte Azione; se qualsiasi carta contiene la parola Contatto!, allora si ha il contatto.			
Se viene effettuato il Contatto, verificate le Istruzioni della Missione per tipo di contatto.				

TABELLA DI PROBABILITA' DI COPERTURA URBANA			
	Campagna		
R#	Seconda Guerra	Corea	Vietnam
1/5	Edificio Forte	Edificio Forte	Edificio Forte
2/5	Edificio Forte	Edificio Forte	Edificio Leggero
3/5	Edificio Forte	Edificio Leggero	Edificio Leggero
4/5	Copertura +1	Edificio Leggero	Edificio Leggero
5/5	Copertura +1	Copertura +1	Edificio Leggero

TABELLA DEI MODIFICATORI ALLA PESCA NEL TENTATIVO DI AVVISTAMENTO		
La pesca base è di 2 Carte Azione, quel		
Chi tenta l'avvistamento è:	Modificatore	
Inesperto	-1	
Veterano	+1	
Su elevazione superiore	+1	
Il bersaglio è:	Modificatore	
Sotto Copertura	-1	
Un Cecchino o FO	-1	
Veterano	-1	
Inesperto	+1	
Sulla stessa carta di chi avvista	+1	
Esposto	+2	
Unità con VOF di A	+1	
Unità con VOF di H o G!	+2	
La carta del bersaglio ha:	Modificatore	
Valore Copertura 3+	-1	
Valore di Copertura +0	+1	

TABELLA DELLE PROMOZIONI			
	Da	A	Costo (per livello)
Ines	perto	Linea	1 Punto Esperienza
	nea	Veterano	3 Punti Esperienza
	FARE LA MEDIA D	DEI LIVELLI ESPERI	ENZA
Livello 1	Livello 2	Livello 3	Risultato
Veterano	Linea	(nessuno)	Linea
Veterano	Inesperto	(nessuno)	Linea
Linea	Inesperto	(nessuno)	Inesperto
Veterano	Veterano	Linea	Veterano
Veterano	Veterano	Inesperto	Linea
Linea	Linea	Veterano	Linea
Linea	Linea	Inesperto	Linea
Inesperto	Inesperto	Veterano	Linea
Inesperto	Inesperto	Linea	Inesperto
Veterano	Linea	Inesperto	Linea

RAGGIO DI ATTACCO CON GRANATE		
Un'unità che ha:	Può tentare un attacco:	
Qualsiasi VOF stampata	Sulla stessa carta	
VOF G! & Raggio stampato	Sino al Raggio stampato	
Sovrascritta G! & altro VOF	Sulla stessa carta o in una adiacente	

ERRATA PER LE PEDINE

Retro del Foglio di Pedine 1

Alcuni dei segnalini vof *Tutti Inchiodati* non hanno il modificatore cerchiato +2 AT.

Fronte del Foglio di Pedine 3

I Gruppi Mortai 2/60mm, 3/60mm e 4/60mm dovrebbero avere valori di G! Un'unità Panzerfaust ha raggio C. Dovrebbe essere P, come tutte le altre.

Retro del Foglio di Pedine 3

I Gruppi di Fuoco 1/Wpns e 2/Wpns dovrebbero avere valori di A-C La Squadra tedesca 3/3° ha "Gruppo di Fuoco" sul lato ridotto. Non dovrebbe averlo.

Fronte del Foglio di Pedine 5

Le pedine di RPG/B40 con valori G! C sono segnalini di munizioni (come quelli di Panzerfaust), e non avrebbero avere un pallino di livello di forza. Le pedine RPG/B40 con valori di S-L sono gruppi che entreranno in gioco con il segnalino di munizioni associati.

Retro del Foglio di Pedine 5

Il retro di quattro comandanti nemici non ha la dicitura "Gruppo di Fuoco".