

**MARK H. WALKER'S  
LOCK 'N LOAD  
BAND OF HEROES™**

## Carte degli effetti del terreno

*a cura di Roberto Travaglini  
DocHolliday*



Istruzioni: stampare a colori su cartoncino, ritagliare in orizzontale e piegare avanti-retro.

La dimensione consente di utilizzare le bustine protettrici misura standard (dimensione carte Magic).

Buon divertimento

## Costruzioni in pietra



LOS Bloccata

Modificatore bersaglio +4

Livello 1 - 2



Costo movimento

T	O	R	A piedi
P	P	P	2

Colore grigio/nero. Edifici in pietra di 3 o più esagoni sono edifici a 2 livelli.

Cambiare livello nello stesso esagono costa 2 MP.

Il limite di raggruppamento si applica per ogni singolo livello.

## Costruzioni in legno



LOS Bloccata

Modificatore bersaglio +3

Livello 1

Costo movimento



T	O	R	A piedi
6	12	P	2

Colore marrone (eccetto l'edificio 1812). Veicoli di classe T e O con armatura frontale >3 possono entrare negli edifici di legno. Questo trasforma l'esagono in macerie. Tirare 2d6. Se il numero è > dell'armatura anteriore, il veicolo viene abbandonato nell'esagono di macerie.

Un lancio di 12 causa sempre l'abbandono.

## Costruzioni in bambù



LOS Bloccata

Modificatore bersaglio +1

Livello 1

Costo movimento

T	O	R	A piedi
4	9	12	2

Veicoli con armatura anteriore >1 possono entrare nelle costruzioni di bambù. Questo trasforma l'esagono in macerie. Tirare 2d6-2. Se il numero è > dell'armatura anteriore, il veicolo viene abbandonato nell'esagono di macerie.

Un lancio di 12 causa sempre l'abbandono.

## Bocage



LOS Bloccata

Modificatore bersaglio +2

Livello 1

Costo movimento

T	O	R	A piedi
9	P	P	4

Unità adiacenti possono essere viste e non necessitano di avvistamento, a meno che non lo richieda altro tipo di terreno nell'esagono.

Unità adiacenti al bocage bersaglio di fuoco attraverso il lato con il bocage ricevono il TM mentre il fuoco di una unità adiacente al bocage che attraverso il lato con il bocage riceve un modificatore di -1 per il fuoco non di artiglieria, mentre l'artiglieria applica +1 sul proprio tiro di dado per colpire. Unità che tentano il recupero in un esagono circondato da bocage sottraggono 2 dal loro tiro di dado per il recupero, come descritto in 3.0, SE tutto il potenziale fuoco nemico attraversa i bocage. Nessuna modificazione contro il fuoco indiretto, inclusa la carta delle capacità M-79 e il fuoco di mortaio. Blocca la LOS tracciata attraverso o lungo il bocage a parità di elevazione. Non blocca la LOS verso un esagono nel quale il bocage forma un lato dell'esagono (come descritto sopra). La LOS è bloccata quando è tracciata lungo il lato di esagono con il bocage. Il bocage non produce un esagono di ombra. Il fuoco di opportunità con artiglieria su un veicolo riceve +1 al proprio potere di penetrazione nel primo esagono in cui il veicolo entra dopo aver superato il lato di esagono con il bocage.

## Siepe

**LOS:** Bloccata

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** altezza del terreno



**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
0	3	4	1

Blocca la LOS tracciata attraverso o lungo i lati a parità di elevazione con le seguenti eccezioni: 1) non blocca la LOS verso un esagono nel quale la siepe forma un solo lato dell'esagono 2) quando è tracciata DA un esagono attraverso una siepe che forma un lato dell'esagono o 3) quando la LOS è tracciata dall'esagono che spara lungo una siepe che connette l'esagono che spara all'esagono bersaglio. Per esempio la LOS 15K1 a 15L3 non è bloccata. Non sono ammessi modificatori per il movimento contro il fuoco diretto tracciato attraverso il lato di esagono con la siepe. Nessun modificatore contro il fuoco indiretto (inclusa la carta delle capacità M-79 (Modulo Forgotten Heroes)).

## Muri

**LOS:** Bloccata

**Modificatore bersaglio:** +1

**Livello:** altezza del terreno



**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	P	P	1

Blocca la LOS tracciata attraverso o lungo il muro a parità di elevazione con le seguenti eccezioni: 1) non blocca la LOS verso un esagono nel quale il muro forma un solo lato dell'esagono 2) quando tracciata DA un esagono attraverso un muro che forma uno dei lati dell'esagono o 3) quando la LOS è tracciata dall'esagono che spara lungo un muro che connette l'esagono che spara all'esagono bersaglio. Per esempio la LOS 15K5 a 15L7 non è bloccata. Modificatore di +1 contro il fuoco diretto tracciato attraverso il lato di esagono di muro. Nessun modificatore contro il fuoco indiretto (inclusa la carta delle capacità M-79 (Modulo Forgotten Herpes)). Il TM è addizionato a quello del terreno nell'esagono.

## Cimitero

**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio** +2

**Livello:** altezza del terreno



**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
P	P	P	1

Nessuna nota.

## Campo di grano

**LOS:** Bloccata

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** altezza del terreno



**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
2	2	2	6

Annulla la penalizzazione di +1 per l'unità bersaglio che sta muovendo o sotto un segnalino Move

## Giungla fitta



**LOS:** Bloccata

**Modificatore bersaglio:** +2  
+3 per NVA o VC

**Livello:** 2

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
P	P	P	2 (1 per i VC)

Accesso non permesso ai veicoli se non su strada. Limite di raggruppamento di 2 squadre (o equivalenti), 2 SW e 2 SMC. NVA ignorano queste restrizioni.

## Giungla leggera



**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** +1  
+2 per i VC

**Livello:** 1

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
4	6	8	2 (1 per i VC)

Nessuna nota.

## Coltivazioni basse



**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** altezza del terreno

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	1	3	1

Annulla la penalizzazione di +1 per l'unità bersaglio che sta muovendo o con un segnalino Move.

## Foresta



**LOS:** Bloccata

**Modificatore bersaglio:** +2

**Livello:** 2

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
P	P	P	2

Accesso non permesso ai veicoli se non attraverso una strada. Gli esagoni di foresta contengono più di 3 silhouette di alberi. Le silhouette si sovrappongono.

## Boscaglia

**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** +1

**Livello:** 1

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
4	6	8	2



La boscaglia contiene 4 silhouette di alberi.  
Nessuna delle silhouette si tocca.

## Cespugli/fiori

**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** altezza del terreno

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	1	2	1



Annulla la penalizzazione di +1 per l'unità bersaglio che sta muovendo o con un segnalino Move

## Erba alta

**LOS:** Bloccata

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** 1

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	1	2	2



Annulla la penalizzazione di +1 per l'unità bersaglio che sta muovendo o con un segnalino Move

## Risaia

**LOS:** Aperta

**Modificatore bersaglio:** +1

**Livello:** livello terra

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
P	P	P	2



Nessuna nota

## Libero



**LOS:** Aperta

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** livello terra

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	1	2	1

Nessuna nota

## Macerie



**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** +3

**Livello:** 1

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
4	P	P	3

Riduce la LOS che attraversa OGNI porzione dell'esagono con macerie.

La LOS tracciata dal lato dell'esagono non è ridotta.

## Strada



**LOS:** Aperta

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** altezza del terreno

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	1	0.5	1

Ignorare il terreno nell'esagono quando si muove da un esagono contiguo di strada ad un altro.

## Filo spinato



**LOS:** Aperta

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** altezza del terreno

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
2	4	6	4

Nessuna nota

## Campo di calcio

**LOS:** Aperta

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** altezza del terreno



**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	1	1	1

Nessuna nota

## Campo di calcio - gradinate

**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** +2

**Livello:** 1

**Costo movimento**



T	O	R	A piedi
P	P	P	2

Le unità in piedi sono considerate a livello 1

## Collina

**LOS:** terreno nell'esagono

**Modificatore bersaglio:** +1  
per il fuoco proveniente da un  
livello più basso

**Livello:** altezza del terreno

**Costo movimento:**  
Vedi nota nel retro



Costo movimento:  
Costo del terreno circostante  
+ 1 MP per salire di livello  
+ 2 MP per R per salire di livello

## Piscina

**LOS:** Aperta

**Modificatore bersaglio:** 0

**Livello:** livello terra

**Costo movimento**



T	O	R	A piedi
P	P	P	P

Nessuna nota

## Bunker / fossa del tiratore



**LOS:** Aperta

**Modificatore bersaglio:** +2/+1

**Livello:** altezza del terreno



**Costo movimento:** come il terreno circostante

Le unità nel bunker a fossa del tiratore possono essere avvistate in base alle regole per il terreno nel loro esagono.

## Fumogeno



**LOS:** Bloccata

**Modificatore bersaglio:** +1

**Livello:** 2

**Costo movimento:** come il terreno circostante



Blocca la LOS che attraversa l'esagono o che parte dall'esagono

## Veicolo o rottame



**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** +2

**Livello:** altezza del terreno

**Costo movimento:** come il terreno circostante



Riduce la LOS che attraversa qualsiasi parte del veicolo/rottame, La LOS che parte dall'esagono non è ridotta. La TM si applica alle altre unità nell'esagono, non alle unità sul veicolo.

## Palude



**LOS:** Ridotta

**Modificatore bersaglio:** +1

**Livello:** livello terra

**Costo movimento**

I gruppi d'arma non possono entrare.

T	O	R	A piedi
P	P	P	2



## Ponte



**LOS:** vedi note

**Modificatore bersaglio:** vedi note

**Livello:** livello terra

**Costo movimento**

T	O	R	A piedi
1	1	0.5	1

Se la LOS attraversa il lato di muro del ponte, le restrizioni per il TM e la LOS sono quelle del muro (vedi).

Quando la LOS attraversa il ponte in lunghezza, è come un terreno aperto.

## Leggenda

**LOS** = Linea di visuale

### Costo movimento

T = veicolo su ruote (p.es. camion)

O = Fuoristrada (p.es semicingolato o 4x4)

R = Cingolato (Carro armato)

A piedi = tutte le squadre