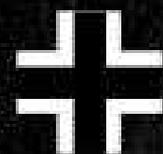


MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



WORLD WAR II
SQUAD LEVEL COMBAT



Traduzione italiana a cura di Roberto Travaglini

R. Travaglini - La Tana dei Goblin

C'è qualcosa di incredibilmente accattivante nei wargames tattici. Forse è la sensazione di esserci, di rivivere ogni momento quello che più di ogni altra cosa conquista la mente del giocatore. Sfortunatamente nei precedenti giochi a livello di squadra era maggiore lo sforzo per imparare le regole piuttosto che il divertimento. Lock'n Load trasforma questo aspetto. Questo è un sistema di gioco di grande personalità ma di bassa complessità.

Dinamiche individuali, morale e caratteristiche legate alla nazionalità sono i fondamenti del gioco, così come l'interattività è resa dalla fase delle operazioni. Troverai che Lock'n Load ha un feeling quasi pari ad un gioco di ruolo unito ad un vero tour de force tattico. E tutto questo è voluto. Vogliamo che ti prendi cura degli uomini e delle donne al tuo comando, ti rallegri quando operano bene e che senti una stretta al cuore quando muoiono. In poche parole, come in un buon libro, vogliamo sorprendere il tuo scetticismo e ti vogliamo trasportare nei *bocage** della Normandia, nelle risaie del Vietnam, sulle colline sassose delle Falklands o dovunque nel futuro.

Dal momento che per la prima volta misi mano al progetto Lock'n Load, nell'ottobre del 2001, capii che avevo una macchina del tempo tra le mani. Un gioco che era capace di trasportare i giocatori in qualsiasi conflitto dell'ultimo secolo. A causa di questa capacità, unita al desiderio di darvi un prodotto completo, questa versione 2 (V2) delle regole è completa. Troverete l'ultimo aggiornamento di TUTTE le regole di LnL, sia che si tratti di Panzerfaust della Wehrmacht che sparano dai nascondigli delle *boucage* in Normandia sia che si tratti di un Huey del Primo Cavalleria che atterra accanto a una risaia sudvietnamita

* N.d.T Il territorio dietro alle spiagge Utah e Omaha era caratterizzato dai *bocage*; antichi terrapieni e siepi, spessi fino a tre metri e distanziati di 30-60 metri, che erano impervi per i carri armati, il fuoco delle mitragliatrici e la visione, rendendoli così una posizione difensiva ideale (cfr. http://it.wikipedia.org/wiki/Sbarco_in_Normandia)

1.0 Concetti generali



1.1 Scala e segnalini

Ciascun esagono equivale a 50 metri, I segnalini di più uomini (MMC) comprendono le squadre, le mezza squadre, gli equipaggi dei veicoli (da ora in poi chiamati equipaggi) e i gruppi d'arma (Weapons Team).

Una squadra rappresenta 8-12 uomini ed è raffigurata da un segnalino con 2 uomini. Una mezza squadra o un equipaggio rappresenta 4-6 uomini ed è raffigurata da un segnalino con un solo uomo.

Un gruppi d'arma (WT) rappresenta 3-5 uomini e un'arma pesante ed è raffigurato con un segnalino che mostra il profilo dell'arma con 2 uomini.

Un segnalino di soldato singolo (SMC) rappresenta un uomo o una donna da soli ed è raffigurato da un segnalino con un singolo individuo o, in caso di un Leader, da un volto.

Le armi di supporto sono armi individuali che devono essere utilizzate da una squadra, da una mezza squadra, equipaggio o da uno specifico soldato singolo. I gruppi d'arma non possono trasportare né utilizzare altre armi di supporto.

Un turno equivale a 2-4 minuti.

1.2 Dadi

Nel gioco si utilizzano 2 dadi a 6 facce sommandone il risultato, se non indicato diversamente. 1d6 indica il lancio di un solo dado.

1.3 Raggruppamento

Ciascun giocatore può avere fino a 3 squadre (o loro equivalenti), 2 veicoli, 1 elicottero (modulo Forgotten Heroes) e 2 SMC nello stesso esagono. Ogni segnalino di rottame di elicottero o di veicolo conta per il raggruppamento come un veicolo. 1 gruppo d'arma (WT) o 2 mezze squadre/equipaggi sono equivalenti ad una squadra. Alcuni terreni, come la giungla folta e le costruzioni a più piani, modificano i limiti di raggruppamento. Consultare la tabella degli effetti del terreno (TEC) per ulteriori dettagli.

Questi limiti di raggruppamento si applicano SEMPRE.

Per esempio: un giocatore non può muovere delle unità attraverso un esagono se sommando le unità in movimento e quelle ferme nell'esagono si superano le limitazioni per il raggruppamento.

1.4 Esagoni

A meno di diverse indicazioni contenute nelle regole speciali degli scenari, i mezzi esagoni lungo i lati della mappa sono giocabili e hanno le stesse limitazioni per il raggruppamento e i costi per il movimento degli esagoni interi. 2 mezzi esagoni che si contrappongono unendo le mappe sono considerati un esagono completo.

Il terreno che circonda il centro di un esagono definisce l'elevazione e il tipo di terreno dell'esagono.

Per esempio: 13B7 è un esagono di foresta a livello di terra

1.5 Morale



Ciascuna unità in Lock'n Load ha un valore per il morale. Questo morale rappresenta l'allenamento e la buona predisposizione al combattimento delle truppe. Ci sono 2 livelli di Morale in Lock'n Load: in linea di comando e in rotta.

Le unità in linea di comando sono unite, reattive e pronte al combattimento. Sono raffigurate dalla parte frontale dei segnalini.

Le unità in rotta sono spaventate, disorganizzate e generalmente stanche di partecipare alla battaglia. Il retro dei segnalini raffigura questo stato. Molte situazioni possono portare alla rotta, ma la causa principale è un cattivo risultato sulla tabella per il fuoco diretto (DFT).

Il controllo sul morale si effettua tirando 2d6. I numeri vengono sommati e poi applicati i modificatori. Se il risultato è maggiore del morale dell'unità, questo controllo fallisce.

1.6 Armi di supporto e Gruppi d'arma

Ogni segnalino con il profilo di un'arma come mitragliatrice, bazooka, arma leggera anti-carro (LAW), lanciafiamme, carica esplosiva o Razzo esplosivo (RPG) rappresenta un'arma di supporto. Al contrario i segnalini con il profilo di soldati che sparano con un'arma come l'ATG tedesco da 88mm o il mortaio americano da 60mm, sono gruppi d'arma (WT), che comprendono sia l'arma che i soldati che la usano.

1.6.1 Armi di supporto



Le armi di supporto sono raffigurate da segnalini senza uomini e devono essere trasportate, utilizzate e fatte sparare da un MMC o da un soldato singolo idoneo (SMC). Una squadra può trasportare fino a 2 armi di supporto, una mezza squadra o un equipaggio ne può trasportare 1; un SMC può trasportare un'arma di supporto ma facendo ciò perde 2 punti movimento. Consultare la tabella del trasporto e la tabella di utilizzo delle armi di supporto per la somma dei costi di trasporto.



L'unità direttamente sopra un'arma di supporto possiede tale arma. Le unità possono catturare e usare armi nemiche ma se queste armi di supporto utilizzano la tabella di fuoco diretto (DFT), sono utilizzate alla metà della propria potenza di fuoco, arrotondato per eccesso. Se l'arma catturata utilizza la tabella di fuoco d'artiglieria, riceve una modifica di +1 al lancio dei dadi sulla sua tabella per colpire (14.0).

Una squadra può sparare con una arma di supporto (SW) e conservare la propria potenza di fuoco oppure può sparare con 2 SW e perdere la propria potenza di fuoco. Una mezza squadra o un equipaggio possono sparare con 1 sola SW perdendo però la propria potenza di fuoco nell'azione.

Le unità SMC idonee possono sparare con una SW, sia catturata che amica, a metà della normale potenza di fuoco della SW (arrotondato per eccesso).

Per esempio: un Eroe o un Leader Fallschirmjager possono sparare una MG-34 con 1 FP, lo stesso Leader può anche sparare un mitragliatrice M1919A4 montata su treppiede a 1 FP.

Nota dell'autore: un SMC rappresenta il meglio di ogni esercito. Di conseguenza, dovrebbero saper usare un'arma nemica (o qualsiasi altra attrezzatura) meglio di una squadra normale.

I Medici e i Cappellani non possono portare né utilizzare SW. I Leaders che sparano con una SW perdono il modificatore di comando anche per il loro stesso attacco.

Se una squadra che trasporta 2 SW viene ridotta a mezza squadra, deve abbandonare 1 SW a propria scelta. Se una unità che trasporta 1 SW viene eliminata, l'arma di supporto viene lasciata nell'esagono dell'unità.

Una unità in linea di comando di ambedue i fronti che entra in un esagono contenente una SW abbandonata, può recuperarla durante la propria fase di recupero a condizione che l'unità sia idonea a trasportare un'altra SW e che non ci siano unità nemiche nell'esagono.

1.6.1.01 Mitragliatrici montate su treppiedi



Le mitragliatrici raffigurate con un treppiede sono armi di supporto speciali. Esse non possono essere mosse quando sono raffigurate dal lato del treppiedi. Una squadra o una mezza squadra in linea di comando possono girare il segnalino durante la fase di recupero. Il retro del segnalino rappresenta la mitragliatrice a treppiedi chiuso o smontata. Ambedue possono essere trasportate come qualunque altra arma di supporto. Quando una unità entra nello scenario dal bordo della mappa le proprie armi sono smontate o con il treppiedi chiuso.



1.6.1.1 Inceppamento

Le mitragliatrici in Band of Heroes non si inceppano. La seguente regola si applica solamente ai moduli –come le Falklands - che richiamano specificatamente questo. Sulle isole Falklands, il L7A2 e il MAG58 era suscettibili di inceppamento. Se la mitragliatrice viene utilizzata in un attacco (esclusa la mischia) e tutte e due i giocatori tirano lo stesso numero (per esempio “1”) la mitragliatrice si inceppa. Ruota il segnalino della mitragliatrice sul lato inceppato e sottrai la sua potenza di fuoco dall’attacco. Ruota di nuovo il segnalino sul lato non inceppato nella successiva fase di recupero se l’arma è in possesso di un SMC o MMC in linea di comando. Se più di una mitragliatrice è coinvolta nell’attacco, solo una si inceppa.

1.6.2 Lanciafiamme e Cariche esplosive



I lanciagranate sono armi di supporto con 2 speciali capacità: possono essere utilizzati nella mischia e possono costringere le unità colpite a ritirarsi. Se un lanciagranate, o un attacco di più unità che include un lanciagranate, manda in rotta una unità nemica quando spara con la tabella per il fuoco diretto (DFT) (non quando è usata nella mischia), l’unità nemica deve ritirarsi di 1 esagono.

La ritirata deve incrementare la distanza tra l’unità che si ritira e l’unità che attacca con il lanciagranate. La ritirata non deve ridurre la distanza tra l’unità che si ritira e altre unità nemiche che si trovano nella LOS dell’unità che si sta ritirando. Le unità che si stanno ritirando vengono contrassegnate con un segnalino Move e possono scatenare il fuoco di opportunità. Se una unità non ha un esagono dove ritirarsi secondo le regole, viene eliminata.



Le cariche esplosive rappresentano zaini riempiti con tritolo. Possono essere usate nella mischia (8.0), lanciate verso un esagono adiacente o usate in un assalto ravvicinato (*Close Assalting*) ad un veicolo (17.1). Le cariche esplosive sono utilizzate una sola volta e poi rimosse dal gioco.

La leadership modifica gli attacchi con cariche esplosive, a meno che la carica non venga utilizzata dal Leader stesso; le cariche esplosive non ricevono altri modificatori al lancio di dadi dell’attaccante sulla DFT, né la loro potenza di fuoco viene dimezzata quando utilizzate da una idonea SMC (Leader, Eroe, Espploratore e Consulente militare). Le cariche esplosive possono essere utilizzate ogni qualvolta una unità è idonea ad utilizzare armi di supporto. Risolvere l’attacco con cariche esplosive come nel caso di qualsiasi arma di supporto.

Per esempio, se una unità americana 2-5-4 lancia una carica esplosiva in un esagono adiacente, dovrebbe attaccare con una potenza di fuoco di 6. D’altra parte, se la stessa squadra americana di paracadutisti spara con la propria potenza di fuoco contro un esagono adiacente E lancia la carica

esplosiva, attaccherebbe l'esagono con 10 FP (2 per la propria potenza di fuoco + 2 poiché utilizza la propria potenza di fuoco contro un esagono adiacente +6 per la carica esplosiva).

1.6.3 Gruppi d'arma



I gruppi d'arma rappresentano armi pesanti o più specializzate insieme ai loro serventi. I gruppi che servono queste armi spesso rappresentano i migliori soldati di una compagnia e perciò hanno un migliore morale, possono auto-recuperarsi (SR) e possiedono altri vantaggi unici. I gruppi d'arma non possono essere trasportati né fatti sparare da altre unità ma hanno un proprio fattore di movimento e una propria potenza di fuoco. I gruppi di fuoco rappresentati con un cannone maggiore di 20mm non possono essere piazzati né entrare negli edifici (baracche, costruzioni di legno o pietra), né attraversare muri, siepi, o lati di esagono con *bocage*.

Se ingaggiati in una mischia, i gruppi d'arma si difendono con una potenza di fuoco nominale di 1 e non possono contrattaccare. Se il gruppo d'arma è eliminato, l'arma viene considerata distrutta e non può essere catturata né riutilizzata come arma di supporto.



I gruppi d'arma con una freccia rossa in un angolo del loro segnalino possono sparare solamente nella direzione indicata dalla freccia, come spiegato nella sezione sull'artiglieria (14.0). Essi necessitano di cambiare orientamento per sparare a nemici al di fuori del loro arco di fuoco. Questi gruppi possono sia cambiare lato all'interno del proprio esagono invece di sparare, al costo di 1 MP per 2 lati di esagono ruotati, oppure cambiare lato e sparare incorrendo in una penalità sulla Tabella per il fuoco d'artiglieria (OFT), ma ciò è permesso quando si conduce il fuoco di opportunità (5.3), oppure possono girarsi in ogni direzione dopo essere entrati in un esagono nuovo. Piazzare un segnalino Move su qualsiasi gruppo d'arma che cambia direzione.



I gruppi d'arma con i fucili senza rinculo non possono sparare da dentro un edificio. Possono però sparare da dentro un bunker. I gruppi d'arma non possono coinvolgere in un assalto ravvicinato i veicoli.

Il cannone ATG tedesco da 88mm non può muovere. Esso utilizza i propri fattori di movimento per ruotare all'interno del suo esagono, come descritto sopra.

1.7 Segnalini evento (Event Markers)



Molti scenari includono i segnalini di evento. Questi segnalini, quando attivati, introducono eventi speciali (come rinforzi inaspettati, elementi che raccontano una storia ecc.) che danno vita allo scenario. Ci sono 2 tipi di segnalini evento: Occupazione e Linea di visuale.

Il segnalino di occupazione viene attivato quando il giocatore indicato sulla scheda dello scenario occupa l'esagono del segnalino. Se non c'è indicato nessun giocatore, ambedue i giocatori possono attivare il segnalino. I segnalini della linea di visuale vengono attivati quando il lato indicato dalla scheda dello scenario ha una linea di visuale nell'esagono del segnalino.

Quando un segnalino evento è attivato leggi il paragrafo indicato dalla scheda dello scenario. Non leggere oltre – perdi il divertimento !

2.0 Sommario di gioco

Ogni turno di gioco è composto da: fase di recupero, fase delle operazioni e fase amministrativa.

Nella fase di recupero, le unità in rotta possono essere recuperate e le mezze-squadre possono essere raggruppate. Inoltre, le unità idonee possono raccogliere armi di supporto (SW) presenti nel loro esagono o scambiarle con altre unità. Solamente le unità in linea di comando possono scambiarsi armi di supporto.

Durante **la fase delle operazioni** i giocatori si alternano negli impulsi. In un impulso un esagono o un livello di un fabbricato e tutte le unità in esso contenute possono essere attivate per muovere o per sparare. Quando viene attivato un Leader possono essere attivate, non sole le unità presenti nello stesso esagono, ma anche tutte quelle negli esagoni adiacenti.

Negli edifici multi-livello solo un livello può essere attivato per l'impulso. Eccezione: un Leader può scegliere di attivare il proprio livello insieme ai livelli superiore e inferiore.

Per esempio: un Leader nel livello alto di 15I5 può attivare le unità nel livello superiore di 15I6 oppure il livello superiore e inferiore di 15I5.

Nella fase amministrativa, i giocatori eliminano dalla mappa i segnalini irrilevanti incluso Fire for Effect, Move, Assault Move, Low crawl, Fire, Ops Complete, Smoke 2 e Spotted. I segnalini Smoke 1 vengono capovolti sul lato Smoke 2.

3.0 Fase di recupero

Ciascun giocatore tira 1d6. Il giocatore che ottiene il numero più alto ha l'iniziativa. In caso di parità l'iniziativa va al giocatore che aveva l'iniziativa nel turno precedente.

Il giocatore con l'iniziativa recupera ogni unità in rotta. Quando ha terminato tutti i tentativi di recupero, l'altro giocatore effettua il recupero. I Leaders in rotta vengono recuperati per primi. Truppe in rotta nello stesso esagono/livello di un fabbricato di un Leader in linea di comando (eccetto soldati delle SS 13.81) possono tentare il recupero tirando con 2d6 un numero uguale o minore al loro morale. Il valore della leadership è sottratto dal numero ottenuto. I Leaders di corazzato (11.8 e 15.41) possono solamente recuperare il corazzato di cui fanno parte. Truppe che si trovano su un terreno con un modificatore di bersaglio positivo (*Target Modifier*) come foreste, boschi e costruzioni di legno, sottraggono 2 dal numero ottenuto. (I modificatori di bersaglio sono elencati nella Tabella degli effetti del terreno – *Terrain Effects*-). Truppe senza un Leader in linea di comando nel loro esagono non possono tentare il recupero. (Eccezione: truppe in un esagono con un eroe possono tentare il recupero, si può sempre tentare il recupero per i veicoli così come truppe contrassegnate con SR possono tentare di auto-recuperarsi). Un Leader può tentare il recupero solo per quelle truppe con il colore di fondo del segnalino uguale al proprio.

Per esempio: i Leaders SS non possono recuperare soldati della Fallschirmjager.

Cecchini, Gruppi d'arma e altre truppe contrassegnate con SR possono auto-recuperarsi senza un Leader in linea di comando. Un Leader in linea di comando presente nell'esagono può comunque applicare la propria leadership nel tentativo di recupero.

Non è possibile creare mezze-squadre, queste possono essere create solo come risultato di un combattimento o perché previste nello scenario OOB.

2 mezze-squadre in linea di comando (non equipaggi) della stesso tipo e nazionalità possono unirsi a formare una squadra completa se si trovano nello stesso esagono di un Leader in linea di comando. Le unità non devono essere impegnate in una mischia.

Ogni MMC in linea di comando, esclusi i gruppi d'arma, o un SMC idoneo può raccogliere un'arma di supporto abbandonata presente nel proprio esagono. Unità alleate in linea di comando possono anche "scambiarsi" armi di supporto. Piazzare il segnalino dell'arma di supporto sotto l'unità che la possiede.

4.0 Fase delle operazioni

Questa fase consiste in un certo numero di impulsi. Durante ciascun impulso, i giocatori utilizzano i turni per attivare e controllare unità o passare. Il giocatore con l'iniziativa gioca per primo, a seguire il suo avversario e così di seguito fino al completamento della fase.

Una volta che tutte le unità hanno mosso o sparato o sono state contrassegnate con un segnalino Ops Complete, oppure dopo 3 consecutivi "passo" (per es. il giocatore uno passa, il giocatore due passa, il giocatore uno passa di nuovo), la fase delle operazioni termina e inizia la fase amministrativa.

Durante un impulso, il giocatore può attivare tutte o alcune delle unità presenti in un esagono. Se l'esagono attivato contiene un Leader in linea di comando, il giocatore può anche attivare tutte le unità negli esagoni adiacenti.

In un edificio a più piani, solamente un livello per impulso può essere attivato. Eccezione: un Leader può scegliere di attivare il proprio livello insieme a un livello superiore e inferiore.

Per esempio: un Leader nel livello alto di 15I5 può attivare le unità nel livello superiore di 15I6 oppure il livello superiore e inferiore di 15I5.

Ciascuna unità attivata nell'esagono può muovere o sparare (non ambedue, eccetto nel caso speciale del movimento d'assalto). Non tutte le unità in un esagono devono necessariamente compiere la stessa azione, ma tutte le unità che sparano all'interno di un esagono attivato dal medesimo impulso, devono sparare allo stesso bersaglio. C'è comunque un'eccezione. Le armi di supporto (SW) con la tabella per colpire sul retro del segnalino (come il bazooka e il Panzerfausts -PzF30-) possono sia sparare separatamente (p.es. non addizionando la loro potenza di fuoco con altre unità che sparano allo stesso bersaglio, ma piuttosto effettuando un tiro di dado completamente separato) o sparare ad un altro bersaglio completamente diverso. Esse devono comunque sparare durante lo stesso impulso come le unità che le possiedono.

Le armi di supporto non possono essere attivate separatamente dalla squadra che le possiede.

Per esempio: una squadra potrebbe essere attivata per sparare con la propria MG42 a un nemico oltre il range di fuoco della squadra stessa. Benché la squadra non spari separatamente dalla SW durante questa attivazione, non potrà essere attivata in seguito fino al prossimo turno.

Tutte le unità che muovono iniziando il loro movimento nello stesso esagono e sono state attivate nello stesso impulso devono muovere insieme. Notare che quando le unità in un esagono sono attivate insieme, alcune possono muovere, altre possono sparare, ma quelle che sparano devono farlo insieme (seguendo la regola speciale per le SW esposta sopra) e quelle che muovono devono ugualmente farlo insieme. Tutte le squadre in un esagono, comunque, non sono obbligate ad essere attivate nello stesso impulso.

Per esempio: Ed attiva un esagono con 3 squadre, ma muove solamente una squadra sperando di attirare il fuoco dalla BAR in fondo alla strada. Poiché non ha né mosso né sparato con le restanti squadre, può attivarle in un altro impulso.



Muovendo attraverso un esagono occupato da un'altra unità quest'ultima non è obbligata ad unirsi al movimento della unità che sta passando. Questa regola si applica solamente ad unità che iniziano il movimento in uno stesso esagono e che sono state attivate dallo stesso impulso.

Contrassegnare le unità che hanno mosso con un segnalino Move, Low Crawl, Assault Move o Stealth (vedi il capitolo del movimento) e quelle che hanno sparato con il segnalino Fired. Queste unità non potranno essere utilizzate di nuovo nel corso del turno eccetto che per difendersi in una mischia (vedi 6.1 Movimento d'assalto per l'unica eccezione a questa regola). Contrassegnare gli elicotteri che hanno mosso – senza sparare– con un segnalino di Operazioni completate (*Ops Complete*)



4.1 Segnalino Operazioni completate



Le unità che fanno avvistamenti, tentano di gettare fumogeni o effettuano un'altra azione descritta nelle regole seguenti che termina con Ops Complete sono contrassegnate con il segnalino Ops Complete. Ad esclusione dell'esempio descritto sotto, le unità sotto un segnalino di Ops Complete non possono fare avvistamenti, sparare (compresi i cecchini), muovere o usare la loro abilità di leadership.

Le MMC sotto un segnalino di Ops Complete possono eseguire il fuoco di opportunità ma lo fanno alla metà della loro potenza di fuoco (arrotondato in basso). Le unità con un FP non modificato di 0 sparano con una potenza di fuoco di -1. La potenza di fuoco è modificata PRIMA di qualsiasi altro modificatore al lancio di dadi dell'attaccante.

Per esempio: una squadra di SS 2-6-4 sotto un segnalino di Ops Complete può effettuare fuoco di opportunità con 2 FP ($2 \text{ FP} \times 0.5 = 1$, FP+1 per fuoco ad una unità contrassegnata con segnalino Move o Assault Move) ad una squadra americana in terreno aperto che muove nella propria LOS a 2 esagoni di distanza. Una mezza squadra della Wehrmacht 0-5-4 potrebbe attaccare la stessa squadra americana con 0 FP ($-1 \text{ FP} + 1$ per fuoco ad una unità contrassegnata con segnalino Move o Assault Move = 0).

Una SW utilizzata da una squadra contrassegnata con un segnalino Ops Complete può sparare con la squadra. Il potere di fuoco delle mitragliatrici o dei lanciafiamme è dimezzata mentre le armi di

supporto che utilizzano la Tabella per il fuoco d'artiglieria (OFT) subiscono una penalizzazione di +2 per colpire.

Veicoli/Elicotteri sotto un segnalino Ops Complete possono effettuare fuoco di opportunità ma sparano con le proprie mitragliatrici a metà della potenza di fuoco (arrotondata in basso) e le armi di artiglieria che usano l'OFT subiscono una penalizzazione di +2 per colpire. Vedi la sezione 5.3 di seguito per maggiori dettagli sul fuoco di opportunità.

Una unità sotto un segnalino di Ops Complete può sparare a PIENA potenza di fuoco verso un nemico appena avvistato durante lo stesso impulso in cui viene fatto l'avvistamento. Per la stessa ragione, Leaders sotto un segnalino Ops Complete possono aggiungere la loro leadership a questo tiro di 1d6 per sparare, ma solo per fuoco diretto contro un esagono che il Leader ha avvistato nel corso dello stesso impulso. In altre parole, una unità può sparare immediatamente contro qualsiasi esagono che avvista con successo.

Note dell'autore: l'intento è quello di permettere ad una unità di fare fuoco ad un esagono nemico che è stato avvistato. Questo solamente per dare un senso al fatto che se una unità si concentra in una specifica area, questa dovrebbe avere il tempo di sparargli con le proprie armi.

5.0 Combattimento a fuoco

Per sparare a unità nemiche, queste devono trovarsi nel range delle armi che sparano, nella linea di visuale (LOS) e devono essere state avvistate. Si può sparare attraverso unità amiche localizzate in un esagono tra il fuoco e il bersaglio, ma non si può sparare in un esagono che contiene sia unità nemiche che amiche: non sarebbe proprio realistico. Né si può sparare in un esagono contrassegnato con un segnalino mischia, questa è la continuità temporale basata sui turni.

Per determinare il range, contare gli esagoni dall'esagono dell'unità che spara all'esagono bersaglio, includendo l'esagono bersaglio ma non quello da dove parte il fuoco.

Vedi la sezione LOS (10.0) per determinare la LOS e le procedure per l'avvistamento.

Se le regole del range, LOS e dell'avvistamento sono soddisfatte, l'attaccante somma il suo potere di fuoco a 1d6, applica ogni modificatore per la leadership valido e poi modifica il risultato con qualsiasi modificatore legato al movimento del bersaglio o al terreno riducente (vedi sezione 10.3). Il difensore tira 1d6, somma i modificatori del terreno per il tipo di terreno occupato dalle truppe bersaglio e confronta questo numero con il tiro di dado dell'attaccante.

Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è minore o uguale al tiro di dado modificato del difensore, il fuoco non ha nessun effetto.

Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è maggiore al tiro di dado modificato del difensore, ciascuna unità del difensore deve fare un controllo dei danni (*Damage Check*) tirando 1d6, sommando la differenza tra il tiro di dado modificato dell'attaccante e il tiro di dado modificato del difensore per poi consultare la tabella per il fuoco diretto (DFT).

Se è presente un Leader in linea di comando, il suo modificatore per la leadership è sottratto dal tiro di dado per il controllo dei danni per le altre unità nell'esagono (ma non per se stesso). Il Leader

deve sopravvivere in linea di comando al proprio controllo per i danni, prima di aiutare le altre unità nel proprio esagono.

5.01 Influenza del Leader nel combattimento



I Leaders che non si trovano sotto segnalini Move, Low Crawl, Fire o Ops Complete possono aiutare TUTTI gli attacchi condotti da unità della stessa nazionalità/forza nel loro esagono durante il proprio impulso.

Più specificatamente, il loro modificatore per la leadership è aggiunto alla potenza di fuoco di una unità che sta utilizzando la DFT e/o sottratto dal tiro di dado per colpire per le armi di supporto e i gruppi d'arma che usano l'OFT. Notare che il Leader può aiutare sia squadre che utilizzano la propria potenza di fuoco/armi di supporto (LMG, lanciapiammine, ecc.) E armi di supporto o gruppi d'arma che utilizzano l'OFT e che sono attivate nell'esagono del Leader durante lo stesso impulso. I Leaders che aiutano questa azione di fuoco sono piazzati sotto un segnalino Fired.

5.1 Risultati della tabella per il fuoco diretto (DFT)

	Small Arms RIFLE	Machine RIFLE	Hand Held DPC RIFLE	Machine DPC RIFLE	Sniper	Armored Vehicle/ Heavy Rifle	Mounted Machine	Artillery
100 Yds - 100 Yds	100	100	100	100	100	100	100	100
100 Yds - 100 Yds with +20 Mod	100	100	100	100	100	100	100	100
100 Yds - 200 Yards with +20 Mod	100	100	100	100	100	100	100	100
100 Yds - 200 Yards	100	100	100	100	100	100	100	100



Shaken (rotta): una unità in rotta è rovesciata sul proprio lato Shaken. Una unità in rotta può tornare in linea di comando tentando di superare un tentativo di recupero durante la successiva fase di recupero. Le unità in rotta non possono utilizzare la loro potenza di fuoco né nessuna arma di supporto in loro possesso. Le unità in rotta non possono avanzare verso una unità nemica verso la sua linea di visuale (LOS). Le unità in rotta non possono fare avvistamenti né possono essere considerate avvistate unità nemiche che si trovino in esagoni adiacenti. Se vengono ingaggiate in una mischia, si arrendono e vengono rimosse dal gioco.

I Leaders in rotta non possono recuperare truppe, ma possono tentare di recuperare loro stessi. I Leaders in rotta non possono usare la propria leadership per nessuna operazione.

Medici in rotta non possono curare soldati (o loro stessi).

Cecchini in rotta non possono sparare, ma possono tentare di auto-recuperarsi (SR).

Cappellani in rotta non possono recuperare soldati.

MARK H. WALKER'S LOCK 'N LOAD

Consiglieri militari USA in rotta non aumentano il morale delle unità dell'Esercito della repubblica del Vietnam (AVRN) raggruppate con i consiglieri.



I veicoli in rotta devono avere i portelli chiusi (*Buttomed* vedi sezione 15.0), hanno il loro fattore di movimento dimezzato e non possono sparare.

Gli eroi non vanno mai in rotta (Chiedere a Sara Pezzini).

Perdite: rimpiazzare una squadra completa con una mezza squadra in rotta. Eliminare una mezza squadra, un equipaggio o un gruppo d'armi.



Ferita: se l'unità sta muovendo, deve fermarsi immediatamente. Ruotare il segnalino SMC sul lato Shaken (escluso l'eroe, che viene girato sul lato ferito) e contrassegnarlo con un segnalino Wounded. I Leaders feriti hanno il proprio morale, il modificatore per la leadership e il range della leadership diminuiti di 1 (p.es. possono attivare solamente le unità presenti nello stesso esagono). Un SMC sotto un segnalino Wounded o un eroe ferito, se vengono feriti di nuovo sono eliminati. I medici possono curare gli SMC feriti (vedi sezione 11.3).



Creazione di un eroe: c'è la possibilità che un eroe venga creato durante il gioco quando una squadra o una mezza squadra (anche se in rotta) ottiene un tiro di dado di 1 durante un controllo dei danni provocato dal fuoco nemico. Tirare 1d6. Se il risultato è pari viene creato un eroe nell'esagono. Pesca a caso un segnalino Hero e una carta delle abilità (*Skill Card*) (vedi la sezione 11.2 di seguito). L'eroe assume lo stato di attivazione della squadra che lo ha generato.

Per esempio: se la squadra che genera l'eroe è contrassegnata con un segnalino Fired, lo stesso vale per l'eroe.

5.2 Unità negli attacchi multipli

Solamente le unità nello stesso esagono possono sparare simultaneamente e solo allo stesso bersaglio. Una unità guida il fuoco e spara con il proprio FP intero. Ciascun MMC aggiunto somma all'attacco la metà il proprio potere di fuoco. Unità con potere di fuoco di zero (0) non aggiungono



nulla (a meno che non stiano sparando con un'arma di supporto). Mitragliatrici e lanciafiamme aggiungono la loro intera potenza di fuoco. Il totale delle potenze di fuoco viene sommato: la frazione rimanente è arrotondata per eccesso e il combattimento viene risolto come descritto nella sezione del combattimento a fuoco.



Ricorda che nella maggior parte dei casi, tutte le unità che sparano dallo stesso esagono, nello stesso impulso, devono sparare allo stesso esagono. Ci sono, comunque, delle eccezioni. Le armi di supporto con una propria tabella per colpire sul retro del loro segnalino (per esempio, il bazooka), gruppi d'arma, elicotteri e veicoli devono sparare separatamente anche quando sparano nello stesso impulso. Sebbene i gruppi d'arma, gli elicotteri e i veicoli possono sparare in un differente impulso, le armi di supporto devono sparare nello stesso impulso della squadra che le possiede.

5.3 Fuoco di opportunità

Unità che non sono contrassegnate con un segnalino Move, Low Crawl, Stealth, o Fire, e che hanno una linea di visuale (LOS) libera nell'esagono nel quale una unità spende almeno un fattore di qualsiasi tipo di movimento diverso dallo strisciare possono sparare all'unità in movimento. Questo si chiama fuoco di opportunità e si verifica durante l'impulso del giocatore avversario e non viene considerato un impulso. Le unità che strisciano possono essere fatte oggetto di fuoco d'opportunità se vengono avvistate nell'esagono dove entrano.

Anche ulteriori unità possono sparare ma tutte le unità nello stesso esagono devono sparare allo stesso tempo e allo stesso bersaglio. Ricorda comunque che le armi di supporto con la tabella per colpire sul retro del loro segnalino, gruppi d'arma, elicotteri e veicoli devono sparare separatamente come descritto in 5.2.

Una unità che sta muovendo non può essere attaccata più di una volta per ogni punto-movimento speso nell'esagono, a meno che non venga attaccata da un'arma di supporto con la tabella per colpire sul retro del segnalino, gruppi d'arma, elicotteri e veicoli che sono raggruppate con unità che hanno sparato in precedenza.

Piazzare un segnalino Fired sulle unità che hanno fatto fuoco di opportunità. Il fuoco di opportunità deve essere dichiarato prima che l'unità bersaglio lasci l'esagono e il giocatore che sta muovendo deve dare il tempo necessario al suo avversario per dichiarare il fuoco d'opportunità.

Un attacco con fuoco di opportunità è condotto come qualsiasi altro con l'eccezione che l'attaccante riceve un bonus di +1 al proprio tiro di dado per sparare all'unità in movimento (eccetto quando stia sparando ad una unità che si muove strisciando), a meno che le unità in movimento siano in terreno che vieta questo modificatore. Per esempio esagono di coltivazioni basse.

Se l'esagono bersaglio contiene sia unità che hanno mosso che unità immobili, ambedue sono colpite da un attacco con fuoco di opportunità, ma solamente l'unità che sta muovendo subisce il modificatore +1 al lancio di dado dell'attaccante.

Per esempio: una unità tedesca 1-6-4 spara a una americana 2-5-4 che sta muovendo attraverso un esagono di terreno aperto che contiene anche una unità che non sta muovendo 2-5-4. Il giocatore tedesco tira 1d6 e aggiunge 2FP (il proprio FP di 1 +1 per fuoco su una unità in movimento) contro la squadra che sta muovendo, e 1 FP contro la squadra ferma.

Notare che anche se una unità attraversa un esagono è automaticamente avvistata, la squadra che staziona nell'esagono rimane nello stesso stato di avvistamento che aveva prima dell'attacco. In altre parole, se l'unità ferma non era stata avvistata prima del fuoco di opportunità, rimane non avvistata dopo che la squadra in movimento lascia l'esagono. Questa è l'UNICA eccezione alla regola che dice: "se una unità in un esagono viene avvistata, l'intero esagono è avvistato".

Le unità bersaglio che vanno in rotta devono terminare il movimento. Questo comprende le unità che sono in rotta per perdite o ferite. Se non tutte le unità in movimento in un raggruppamento vanno in rotta, le rimanenti unità in linea di comando possono continuare a muoversi.

6.0 Movimento



Le unità muovono da un esagono ad un altro pagando il costo in punti movimento per ciascun esagono in cui entrano. Questi costi vengono riassunti sulla tabella degli effetti del terreno (TEC). Tutte le unità che muovono dallo STESSO esagono, nello STESSO impulso, devono essere mosse insieme (eccetto se alcune unità nel raggruppamento in movimento sono in rotta – vedi 5.3)

Un esagono che contiene un Leader non in rotta, non ferito e che deve essere ancora attivato, può attivare le unità presenti nello stesso esagono e negli esagoni adiacenti. Unità nello stesso esagono ma su differenti livelli di un edificio multi-piano sono considerate adiacenti. Unità in un esagono adiacente ma su differenti livelli di un edificio multi-piano, non lo sono. Unità che partono in esagoni adiacenti al Leader sono libere di muovere e sparare separatamente dal Leader. Le unità in ciascun esagono, comunque, devono muovere o sparare insieme se fanno una delle due cose.

Per esempio: se tutte e tre le squadre tedesche 1-6-4 in un esagono vengono attivate, alcune possono muovere e alcune possono sparare, ma quelle che muovono NELLO STESSO IMPULSO devono muoversi insieme, e quelle che sparano NELLO STESSO IMPULSO devono sparare allo stesso bersaglio (eccezione: l'artiglieria può sparare ad un bersaglio diverso -14.0).

Il numero di punti movimento che una unità può spendere per ciascun turno è chiamato Fattore di movimento (*Movement Factor MF*) ed è segnato sul segnalino. Come descritto sopra, MMC, WT e SMC sotto un segnalino Move o Assault Move che sono bersaglio di fuoco nemico subiscono un modificatore di 1 da aggiungere al tiro di dado dell'attaccante sulla DFT

A meno che tale movimento non porti una unità in rotta ad avvicinarsi ad una unità nemica nella sua LOS, una unità con una capacità di movimento uguale o maggiore di 1 può sempre muovere di un esagono, indipendentemente dal costo, o cambiare di livello in un edificio multi-piano. Se una unità deve spendere TUTTI i propri punti movimento per muovere di un esagono non può strisciare (o fare un movimento d'assalto...ovviamente) nel nuovo esagono.

Le unità possono muovere attraverso un esagono contenente unità amiche (sottostando alle restrizioni per il raggruppamento), ma devono fermarsi appena entrano in un esagono occupato dal nemico e impegnarsi in una mischia (vedi sezione 8.0).

6.1 Movimento d'assalto



Le unità che hanno il fattore di movimento in un quadrato rosso – per esempio, un eroe, possono fare un movimento d'assalto. L'intenzione di queste unità è dichiarata all'inizio del proprio impulso e vengono contrassegnate con un segnalino Assault Move. Anche i Leaders possono effettuare un movimento d'assalto con le unità idonee che iniziano il proprio impulso con loro.



Unità che effettuano un movimento d'assalto possono spendere fino a metà dei punti movimento stampati sul proprio segnalino, modificato dal movimento doppio-passo se applicabile (frazione arrotondata per eccesso) e successivamente sparare (o fare fuoco di opportunità). Sottrarre 2 dal totale del potere di fuoco delle unità che attaccano utilizzando il movimento d'assalto. Per esempio, 2 squadre complete di paracadutisti americani che utilizzano un AM possono sparare con una potenza di fuoco di 1 (2 per la squadra

guida +1 per la seconda squadra -2 per l'AM =1). Le armi di supporto d'artiglieria, come il bazooka, ricevono una penalizzazione sulla tabella per il fuoco di artiglieria (OFT).

Nel momento che le unità sparano vengono contrassegnate con il segnalino Fired (in aggiunta al segnalino Assault Move); nessuno dei 2 segnalini viene rimosso fino alla fase amministrativa. Le unità non devono necessariamente sparare nello stesso impulso nel quale originariamente hanno mosso, ma possono essere attivate di nuovo più tardi o in alternativa possono impegnarsi in fuoco di opportunità se si presenta la situazione appropriata. Esse devono comunque muovere quando vengono attivate per la prima volta.

6.2 Doppio-passo

Le unità che iniziano il loro impulso e muovono l'intero impulso con un Leader in linea di comando possono aumentare la loro capacità di movimento di 2 punti. Le unità non possono muovere di più del fattore di movimento del Leader stampato sul segnalino. I gruppi d'arma non possono utilizzare il doppio-passo.

6.3 Strisciare

Una unità o un raggruppamento di unità può spendere il suo intero impulso per muovere di un esagono. Questo è un movimento strisciando. Le unità che strisciano non vengono avvistate automaticamente a meno che non si trovino in un terreno aperto o in un esagono adiacente ad una unità nemica. Nemici che sparano contro unità che strisciano non ricevono il bonus di +1 al loro potere di fuoco. Le unità che strisciano possono cambiare livello all'interno di un edificio multi-piano ma non possono cambiare livello E muoversi in un differente esagono. I gruppi d'arma non possono strisciare.

6.3.1 Gruppi d'arma e movimento speciale

I gruppi d'arma non possono strisciare né usufruire del doppio passo.

6.4 Movimento furtivo



Unità disegnate con un quadrato giallo che circonda il proprio fattore di movimento possono muovere fino a metà del loro movimento permesso (arrotondato per difetto) e successivamente fare fuoco. Questo fuoco subisce i modificatori al pari del fuoco del movimento d'assalto – sottraendo 2 dal totale del potere di fuoco dell'attaccante usando il movimento furtivo (esclusi gli esploratori). La capacità di movimento furtivo non porta automaticamente all'avvistamento quando viene effettuato il movimento, anche se adiacente ad una unità nemica: l'unità nemica deve comunque effettuare con successo un tentativo di avvistamento (10.0), l'unità capace di movimento furtivo deve sparare o muovere in terreno aperto nella LOS di una unità nemica in linea di comando. Le unità NON possono effettuare movimento furtivo durante il doppio passo (6.2), ma possono utilizzare il movimento furtivo per entrare in mischia. Gli eroi e i Leaders non possono utilizzare il movimento furtivo a meno che non sia specificatamente indicato.

7.0 Lanciare fumogeni

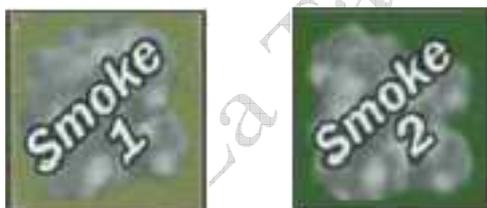
Segnalini di MMC in linea di comando che non sono contrassegnati da Move, Low Crawl, Fire o Ops Complete possono tentare di lanciare fumogeni nel proprio esagono o in quello adiacente.

Selezionare l'esagono e tirare 1d6. Se il tiro di dado è uguale o minore alla capacità dell'unità di lanciare fumogeni, piazza un segnalino Smoke 1 nell'esagono. Indipendentemente dalla riuscita del tentativo, piazzare un segnalino Ops Complete sull'unità che tenta di lanciare il fumogeno.

Capacità per il lancio di fumogeni

Tutte le unità di Bands of Honour	2
U.S. Vietnam	3
NVA, ANZAC, Inglesi (Falklands), Argentini	2
VC	1
ARVN	1

Il fumogeno è un terreno bloccante con un modificatore per il bersaglio di +1. Il modificatore di bersaglio è addizionato al modificatore di bersaglio dell'esagono dove si trova. Perciò un esagono di foresta con fumogeno avrà un TM di +3. Le unità che sparano da un esagono con fumogeno devono sottrarre 1 dal loro lancio di dado.



Nella fase amministrativa, dopo che è stato messo il segnalino Smoke 1, rimpiazzarlo con il segnalino Smoke 2. Nella fase amministrativa successiva rimuovere il segnalino Smoke 2.

8.0 Combattimento in Mischia

Quando si muove dentro un esagono dove si trova una unità nemica, si verifica un combattimento in mischia. Contrassegnare le unità che entrano nell'esagono con il segnalino Move. Le unità non possono utilizzare il movimento d'assalto per entrare nell'esagono. Le unità dentro un edificio multipiano devono trovarsi nello stesso livello per una mischia. Il combattimento in mischia è normalmente simultaneo (caratteristiche per la nazionalità, eventi e carte delle capacità possono alterare la sequenza) e le perdite non sono effettive fino a che il round della mischia si sia concluso.

I fattori di fuoco propri di tutte le unità attaccanti (le unità che si muovono verso l'esagono) e le armi di supporto utilizzabili (mitragliatrici, cariche esplosive e lanciafiamme) sono confrontati al potere di fuoco di ogni unità che difende (comprese le loro LMG, cariche esplosive e lanciafiamme) che l'attaccante sceglie e viene così determinato un rapporto, arrotondando per eccesso.

Per esempio 4 FP contro 2 FP equivale a un 2-1, mentre 5 FP contro 2FP non equivale a 2.5-1 ma ancora 2-1. Non tutte le unità difendenti devono essere attaccate, ma almeno una deve essere attaccata. Attacchi non modificati inferiori a 1-3 vengono comunque considerati come 1-3, ma non possono essere condotti contro unità multiple. Tirare 2d6 e consultare la tabella per la mischia

(MT). I modificatori per la leadership si applicano per le unità attaccanti e sono addizionati al loro tiro di dado. Se il tiro di dado dell'attaccante è uguale o maggiore del numero per uccidere (*kill number*), le unità difendenti sono eliminate. Le unità eliminate NON vengono ancora rimosse. Il difensore segue la medesima procedura contro ciascuna delle unità attaccanti a sua scelta. Dopo aver valutato i danni, si rimuovono le unità eliminate da entrambe le parti. Contrassegnare l'esagono con il segnalino Melee.



Se i combattenti in mischia includono degli eroi, questi ultimi spostano il rapporto di una colonna in proprio favore quando attaccano. Più eroi non danno spostamenti ulteriori.

Attaccante, nel contesto di questa sezione, significa che la propria unità sta facendo un attacco in mischia – questa non ha nulla a che vedere se sia entrata nell'esagono. Difensore significa che la propria unità è bersaglio di un attacco in mischia. Una unità che può solo difendersi non può fare attacchi in mischia ma non viene comunque automaticamente eliminata.

A meno di modifiche per Imboscata (Ambush 13.1) o per carte delle abilità, nel combattimento in mischia si utilizza la propria potenza di fuoco immodificata.

Per esempio: due squadre 2-5-4 hanno 4 FP in un combattimento in mischia o 3 squadre 1-6-4 e una MG42 montata hanno 5 FP.

Squadre e mezze squadre devono comunque rispettare le restrizioni nell'uso delle armi di supporto delineate nella sezione delle armi di supporto e dei gruppi d'arma (1.6). In altre parole, una squadra può utilizzare una SW e il proprio FP o 2 SW rinunciando al proprio FP. Una mezza squadra può sparare con 1 SW perdendo la propria potenza di fuoco.

Leaders/Consiglieri che trasportano un'arma di supporto utilizzabile in mischia (mitragliatrice o lanciafiamme) attaccano e difendono con la metà della potenza di fuoco dell'arma di supporto (p.es. 1 o 2) a meno che l'arma di supporto sia trasportata da 2 Leaders/Consiglieri, nel qual caso attaccano e difendono con la potenza di fuoco stampato sull'arma di supporto. Notare che i Leaders/Consiglieri che trasportano una carica esplosiva possono utilizzarne l'intero (6) potere di fuoco, ma rimuovendola dopo l'utilizzo. A chiarimento, le cariche di esplosivo vengono sempre rimosse dopo l'utilizzo. Gli eroi si difendono con il loro potere di fuoco stampato a meno che non stiano trasportando/usando un'arma di supporto. Notare che le regole speciali delle carte delle abilità possono rimpiazzare tale regola.

8.1 Dopo la mischia

Le unità che rimangono in mischia dopo il round di combattimento, sono bloccate nella mischia. Piazzare un segnalino Melee sulle unità per contrassegnarle. Le unità bloccate non possono muovere (a meno che si ritirino), non possono sparare, ma possono usare un impulso nel turno successivo sia per un'altra mischia o tentare di ritirarsi. Il segnalino Melee non può essere rimosso fino a che le unità di ambedue i fronti si trovano nell'esagono. Quando le unità di uno schieramento sono state eliminate, il segnalino Melee viene rimosso nella seguente fase amministrativa.

Le unità che vorrebbero ritirarsi devono annunciare la loro intenzione all'inizio del loro impulso successivo (prima di venire di nuovo ingaggiate in mischia dal giocatore avversario) e passare un controllo del morale (i modificatori per la leadership vengono applicati). Fallire il controllo del morale non comporta nessuna penalità. Le unità che superano il controllo del morale possono uscire

dall'esagono, pagando l'appropriato costo in punti movimento. Se un giocatore ritira tutte le proprie unità alleate dall'esagono, il segnalino Melee viene immediatamente rimosso e le unità nemiche rimaste sono autorizzate ad effettuare il fuoco di opportunità sulle unità che si stanno ritirando. Notare che un giocatore potrebbe lasciare intenzionalmente una unità indietro a retroguardia per prevenire che questo succeda.

I Leaders e i Consiglieri che **non** trasportano armi di supporto utilizzabili nella mischia (mitragliatrici, cariche esplosive o lanciapiamme), Cecchini, Cappellani, Medici e unità in rotta non effettuano attacchi, né possono essere attaccate in una mischia. Essi sono considerati unità che non hanno i requisiti per il combattimento in mischia. Se una MMC in linea di comando, un eroe, e Leaders/Consiglieri che trasportano una LMG o un lanciapiamme nell'esagono vengono eliminati, le unità non idonee alla mischia vengono rimosse. Se una unità entra in un esagono contenente solamente unità nemiche non idonee alla mischia, tutte le unità nemiche sono eliminate e l'unità che ha mosso si deve fermare.

Nota dell'autore: sebbene un uomo utilizza un lanciapiamme, l'operatore frequentemente utilizza un osservatore per dirigere il proprio fuoco. Perciò, senza l'osservatore, il FP è dimezzato.

8.15 Portare rinforzi in mischia

Le unità da ambedue i fronti possono rinforzare una mischia. Se lo fanno prima che sia stato combattuto un round di mischia nel turno corrente, possono partecipare normalmente alla mischia. Se essi rinforzano l'esagono dopo il combattimento in mischia, non possono partecipare alla mischia fino al turno successivo. Se le unità di rinforzo hanno la capacità Agguato (Ambush 13.1) il loro fattore di fuoco triplicato è aggiunto al normale potere di fuoco delle altre unità amiche, ma il round di combattimento in mischia è considerato simultaneo.

8.2 MMC con potenza di fuoco zero e classificate "M"



MMC con un potere di fuoco pari a zero (0) attaccano e difendono in mischia con un potere di fuoco di 1. Per ciascun MMC con potere di fuoco di zero che partecipa all'attacco, viene sottratto 1 dal tiro di dado. Per ciascuna unità con potere di fuoco pari a 0 che partecipa alla difesa, si aggiunge 1 al tiro di dado dell'attaccante.

Per esempio: 2 mezza squadre tedesche 0-5-4 attaccano in mischia una 2-5-4. Il rapporto dovrebbe essere 2 a 2 o 1-1 (ciascuna mezza squadra con 0 FP conta come 1 per l'attacco). I tedeschi devono comunque sottrarre 2 dal loro tiro di dado. Perciò il giocatore tedesco necessiterebbe di un tiro di dado di 10 o più ($10-2=8$, che è il minimo necessario per eliminare l'avversario in un attacco 1-1) per eliminare la squadra 2-5-4. Al contrario la squadra 2-5-4 dovrebbe attaccare le 2 mezza squadre tedesche con un 2 a 2 o 1-1, ma deve aggiungere 2 al suo tiro di dado. Conseguentemente egli eliminerebbe le 2 mezza squadre tedesche tirando un 6 o più ($6+2=8$).

Le unità con su impressa una "M" aggiungono 1 al loro potere di fuoco quando attaccano o difendono in una mischia.

9.0 Fase amministrativa

Una volta che tutte le unità hanno mosso o sparato oppure dopo 3 consecutivi “passo!” (per es. il giocatore uno passa, il giocatore due passa, il giocatore uno passa di nuovo), la fase delle operazioni termina. Nella fase amministrativa, i giocatori rimuovono tutti i segnalini Move, Assault Move, Low Crawl, Fire, Operation Complete e Spotted. Anche i segnalini FFE sono voltati sul loro lato Spotting Round o rimossi. I segnalini Smoke 1 devono essere voltati per diventare Smoke 2 e i segnalini Smoke 2 sono rimossi dalla mappa. Una volta che tutti i segnalini sono stati rimossi, avanzare il segnalino del turno di una casella e iniziare la fase di recupero.

10.0 Linea di Visuale e avvistamento

Una unità ha una LOS verso un'altra unità se, nel mondo reale, può vedere questa unità. Le unità non possono sparare a bersagli verso i quali non hanno una LOS. La LOS è tracciata dal centro dell'esagono dell'unità che spara al centro dell'esagono del bersaglio. Una linea di visuale che attraversa la silhouette di un pezzo di terreno bloccante o riducente viene considerata bloccata o ridotta. La LOS non è bloccata o ridotta da una piccola parte di terreno che si estende dall'esagono dell'unità che spara o dall'esagono del bersaglio in un esagono adiacente di terreno aperto. Vedere di seguito per ulteriori informazioni.

10.1 Avvistamento



Anche se una unità ha la LOS verso un bersaglio, l'attaccante potrebbe non vedere il nemico.

Per esempio: una squadra di soldati è nascosta in un edificio distante 2 esagoni. Potrebbe non esserci nulla che blocca la visuale della propria squadra verso l'edificio, ma questo non significa che essi vedono il nemico.

Per essere in grado di sparare su un esagono bersaglio, questo deve essere avvistato (*Spotted*). Sono gli esagoni, piuttosto che le unità, ad essere avvistati, perciò se una unità in un esagono è avvistata, l'intero esagono è avvistato.

Differenti livelli di un edificio multi-piano nello stesso esagono, vengono considerati posizioni diverse per l'avvistamento. In altre parole, avvistare le unità al secondo piano non consente di sparare ad unità del primo piano.

L'avvistamento dipende da certe condizioni. Un esagono (e tutte le unità in esso contenuto) è avvistato se si verifica una delle seguenti condizioni: l'esagono è contrassegnato con un segnalino spotted, una unità nemica in linea di comando si trova in un esagono adiacente, una unità amica sta compiendo un movimento o un movimento d'assalto attraverso l'esagono, l'unità nell'esagono è contrassegnata con un segnalino Move/Assault Move/Fire/Melee o l'esagono è terreno aperto. Notare che lo stato di un esagono può cambiare nel corso di un turno. Per esempio, se l'esagono è avvistato perché adiacente ad una unità nemica in linea di comando e questa unità poi va in rotta o si allontana, l'esagono non sarà più avvistato.

Notare che le unità che si muovono strisciando (*Low Crawling*) e unità che utilizzano il movimento furtivo non vengono automaticamente avvistate durante il loro movimento.

Se tutte le unità lasciano un esagono, qualsiasi segnalino Spotted viene rimosso.

Le unità (inclusi i veicoli aperti) possono tentare di avvistare unità non ancora avvistate verso le quali hanno una LOS. Unità in terreno bloccante sono avvistate tirando 2 o meno con 1d6. Quelle in terreno riducente sono avvistate con 3 o meno con 1d6.

Per esempio: se una unità sta tentando di avvistare un nemico su un terreno riducente la LOS, deve tirare con il dado 3 o meno per avere successo.

Si somma 1 al tiro di dado per tentare l'avvistamento per ogni esagono di terreno riducente che la propria LOS attraversa nel percorso verso l'unità bersaglio. Notare che la LOS deve realmente attraversare un pezzo di terreno riducente nell'esagono di terreno riducente.

Si somma 1 anche se questa passa attraverso la silhouette di terreno riducente che occupa parte di un esagono per altro di terreno libero. Se la LOS passa attraverso 2 o più esagoni di terreno riducente o silhouette di terreno riducente all'interno di due esagoni aperti, risulta bloccata. I modificatori della leadership si applicano e sono sottratti dal tiro di dado.

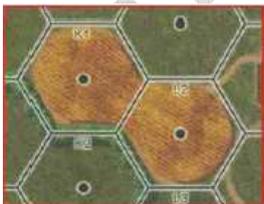
La LOS non è bloccata né ridotta da piccole parti di terreno che si estendono dall'esagono dell'unità che spara o del bersaglio dentro un esagono adiacente di terreno libero.

Dal momento che una unità (escluso l'elicottero) è avvistata, l'intero esagono è avvistato e un segnalino Spotted viene posizionato sull'esagono. I segnalini Spotted vengono rimossi durante ciascuna fase amministrativa oppure se tutte le unità lasciano l'esagono.

Un tentativo di avvistamento non richiede un impulso, ma durante un impulso amico può essere fatto soltanto un tentativo e l'unità che sta tentando l'avvistamento è contrassegnata con un segnalino Ops Complete indipendentemente dal risultato del tentativo. Le unità contrassegnate con i segnalini di Fire, Move, Low Crawl, Ops Complete, Stealth o Assault Move non possono eseguire avvistamenti.

Gli elicotteri (19.0) inclusi in altri moduli di Lock'n Load, rappresentano una situazione unica. I Choppers sono sempre avvistati, ma il loro stato non influenza le unità sotto di loro. In altre parole, sebbene un elicottero in hovering sopra un esagono di fitta giungla occupato da una squadra è avvistato, non vuol dire che la squadra nella giungla sottostante lo sia.

10.2 Edifici e colline



La maggior parte del terreno in Lock'n Load è a livello terra (livello 0). Ci sono comunque colline che sono a livello 1 o 2. Gradazioni di marrone progressivamente più scure rappresentano colline più alte. Ciascun livello al di sopra livello terra rappresenta un innalzamento di circa 2-5 metri.



Per la stessa ragione ci sono edifici di uno e due livelli. Tutti gli edifici in pietra di 3 o più esagoni sono considerati edifici a 2 livelli (multi-piano). Le scale si trovano in ogni esagono dell'edificio. Le unità possono muovere dal livello terra a un livello più alto del proprio esagono pagando 2 MP. Unità in edifici di un solo piano occupano il piano terra. Unità sul livello più alto di un edificio di due piani si trovano 2 piani sopra il terreno del resto dell'edificio.



Per esempio: unità sul livello più alto di un edificio costruito a livello del terreno (livello 0) sono al livello 2 o alla stessa altezza di una unità sul livello 2 di una collina.

Unità in esagoni adiacenti, ma a differenti livelli di un edificio multi-piano, **NON SONO** considerate adiacenti.

10.3 Calcolo della linea di visuale

Ci sono 2 tipi di terreno che influenzano la LOS in Lock'n Load: terreno che la blocca e terreno che la riduce. Esempi di un terreno che blocca sono edifici, foreste e *bocage*. Pensa al terreno bloccante come un oggetto alto 2-5 metri che sia solido (edifici) o semi-solido (foresta).

Esempi di un terreno riducente includono boscaglia e piccoli boschi. Il terreno riducente è un terreno semitrasparente o basso (alto 1 metro) che diminuisce la LOS tracciata che lo attraversa, ma non la blocca (eccetto come indicato appresso).

La LOS tracciata attraverso un terreno bloccante che si trova sulla stessa elevazione dell'attaccante e del bersaglio, è bloccata. Un terreno bloccante nell'esagono dell'attaccante o del bersaglio non blocca la LOS.

Una LOS tracciata attraverso un terreno riducente che è alla stessa elevazione dell'attaccante e del bersaglio, è ridotta. Sottrarre 1 dal tiro di dado dell'attaccante per ciascun esagono di terreno riducente attraverso cui passa la LOS dell'attaccante. Se la LOS attraversa più di 2 esagoni di terreno riducente oppure se la silhouette di un ostacolo riducente si estende in 2 esagoni per il resto liberi, la LOS viene considerata bloccata e non può essere effettuato un attacco o un tentativo di avvistamento. Un terreno riducente nell'esagono dell'attaccante o del bersaglio non riduce la LOS.

Notare che la LOS deve effettivamente attraversare la silhouette dell'ostacolo, non solo entrare nell'esagono dell'ostacolo, per essere bloccata o ridotta. Al contrario, se la LOS attraversa una silhouette bloccante o riducente che si estende in un esagono che è considerato terreno aperto per scopi difensivi, la LOS è ugualmente interessata.

Notare comunque che la LOS non è bloccata o ridotta da una piccola porzione di terreno che si estende dall'esagono dell'unità che spara o del bersaglio in un esagono di terreno aperto adiacente.

Nota dell'autore: perché allora si verificano questi "sconfinamenti" se ciò non influenza la LOS? Per due ragioni: HANNO EFFETTO sulla LOS. Infatti essi danno numerosi casi di linee di fuoco uniche e coperture. In secondo luogo l'effetto di sconfinamento aggiunge molto all'aspetto della mappa.

Una LOS tracciata attraverso terreno bloccante o riducente che si trova più in basso sia dell'unità che spara e del suo bersaglio non viene bloccata o ridotta. Una LOS tracciata attraverso un terreno bloccante (come una collina o un edificio a più piani) più alto sia dell'unità che spara che del suo bersaglio, è bloccata. Una LOS tracciata verso un terreno più basso è bloccata se deve attraversare la silhouette di un terreno bloccante che si trova allo stesso livello dell'esagono dell'attaccante. Una

LOS tracciata verso un terreno più basso è ridotta se deve attraversare la silhouette un terreno riducente che si trova allo stesso livello dell'esagono dell'attaccante. La LOS è bloccata se attraversa più di 2 esagoni con silhouette di terreno riducente.

Unità su un terreno più alto possono vedere e sparare sopra un terreno bloccante o riducente in un esagono ad un livello più basso. Comunque, esagoni di terreno bloccate o riducente a livello 1 o 2 creano una zona d'ombra di un esagono che blocca la LOS verso l'unità dietro questi ostacoli.

10.4 Caratteristiche del terreno

Ciascuna porzione di terreno ha vantaggi distinti per le unità che cercano riparo in esso e diversi costi di movimento per le unità che tentano di muoversi attraverso. Questi vantaggi e costi di movimento insieme ad altre informazioni, sono descritte sulla tabella degli effetti del terreno (TEC).

Il terreno che circonda il centro di un esagono non definisce l'elevazione dell'esagono e il tipo di terreno nell'esagono stesso.

Per esempio: 15F5 è un edificio in pietra.

11.0 Segnalini da uomo (o donna) singolo (SMC)



I segnalini di uomini singoli (SMC) rappresentano individualità significative che hanno il potere di cambiare il corso della battaglia. Questi segnalini includono Leaders, Eroi (o Eroine), Cecchini, Cappellani, Medici e Esploratori. Ci saranno altri tipi di SMC in moduli successivi.

11.1 Leaders



I Leaders sono individui con capacità eccezionali. Sono generalmente ufficiali o NCO distaccati. I Leaders non hanno potere di fuoco e non possono sparare individualmente a truppe nemiche (a meno che non stiano utilizzando un'arma di supporto) né entrare volontariamente in una mischia. Se unità nemiche muovono nell'esagono di un Leader solitario che **non** sta trasportando un'arma di supporto idonea per la mischia (mitragliatrici, cariche esplosive o lanciafiamme), il Leader viene eliminato.

Il modificatore per la leadership del Leader può essere utilizzato per aiutare il fuoco nell'attacco diretto, per modificare il controllo dei danni, per il recupero delle unità e per guidare le truppe in mischia, così come per le altre funzioni menzionate in queste regole.

11.11 Leaders e combattimento

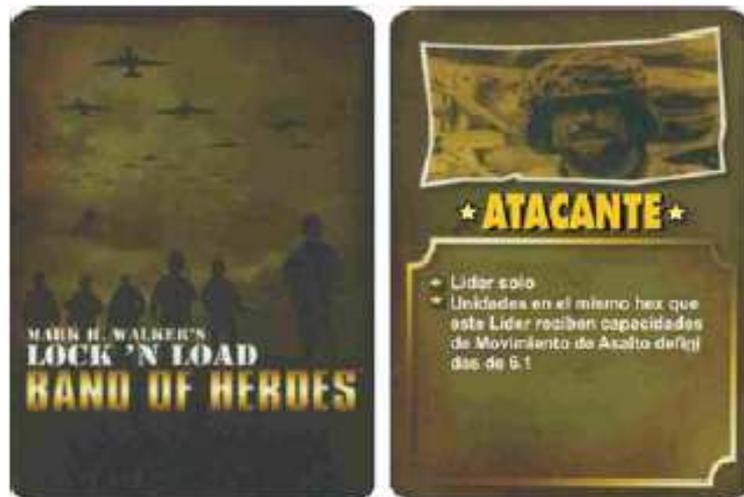
I Leaders che non si trovano sotto segnalini di Move, Low Crawl, Fire o Ops Complete possono aiutare TUTTI gli attacchi condotti dalle unità della stessa nazionalità/forze nel loro esagono durante il loro impulso. Un solo Leader può aiutare un solo attacco.

Il loro modificatore per la leadership è addizionato alla potenza di fuoco dell'unità che sta utilizzando la DFT e/o sottratto dal tiro di dado per colpire per le armi di supporto e i gruppi d'arma

che utilizzano l'OFT. Notare che il Leader può aiutare sia le squadre che utilizzano la propria potenza di fuoco/Armi di supporto (LMG, lanciapiamme ecc.) E armi di supporto o gruppi d'arma che utilizzano l'OFT e che sono state attivate nell'esagono del Leader nello stesso impulso. I Leaders che aiutano questo fuoco sono posti sotto in segnalino Fired.

I Leaders non possono chiamare il fuoco di mortaio o fuoco d'artiglieria da fuori il campo di battaglia e aggiungere la loro leadership per dirigere un attacco a fuoco nello stesso turno.

11.12 Leaders e carte delle abilità



Regole di scenario possono assegnare una carta delle abilità a un Leader. Queste carte garantiscono abilità speciali come un aumento del morale o della mira.

11.2 Eroi



Gli eroi sono soldati ordinari che compiono imprese di straordinario coraggio. Gli eroi possono far parte di forze presenti in uno scenario dall'inizio o essere creati durante il gioco. C'è la possibilità che un eroe venga creato quando viene tirato 1 durante un controllo per danni di una squadra o di una mezza squadra. Tirare 1d6 di nuovo. Se il numero è pari, viene creato un eroe. Prendere a caso un eroe e una carta delle abilità.



L'eroe appena creato assume lo stato di attivazione dell'unità che lo ha generato.

Per esempio: se la squadra che ha generato un eroe era già contrassegnata con un segnalino Move, l'eroe deve ricevere lo stesso segnalino Move.

Se viene creato da una MMC in movimento, si considera che l'eroe abbia speso lo stesso numero di punti movimento che aveva speso la squadra prima di generarlo. Se la creazione di un eroe potrebbe violare le limitazioni di raggruppamento, il giocatore deve piazzare l'eroe in un esagono adiacente senza unità nemiche.

Gli eroi possono effettuare il movimento d'assalto. Gli eroi possono assaltare i veicoli. Gli eroi aggiungono sempre la loro PIENA potenza di fuoco negli attacchi a unità multiple. Le unità nello stesso esagono di un eroe possono tentare il recupero, anche se non c'è un Leader presente. L'eroe

sposta il rapporto sulla tabella per la mischia di una colonna nel lato a proprio favore (oltre ad aggiungere i propri fattori di fuoco) quando attacca (non quando difende). Ricorda che in mischia l'attaccante non ha nulla da fare se stai muovendo nell'esagono, solo osservare che stai conducendo un attacco in mischia.

Ciascun eroe riceve una carta delle abilità a caso quando viene creato durante il gioco oppure gli viene assegnata una carta specifica delle abilità secondo le regole dello scenario. Se a un eroe che inizia il gioco sulla mappa non viene assegnata una carta delle abilità, egli non ne pesca una.

11.3 Medici



I medici rappresentano personale medico eccezionale. Non possono trasportare né utilizzare armi, né possono avvistare unità nemiche. Possono, comunque, usare il loro kit medico per guarire unità.

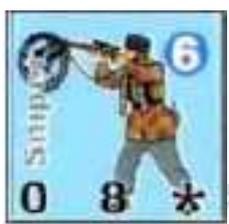


Durante ogni fase di recupero, un medico può tentare sia di rimuovere il segnalino Wounded da un SMC sia girare una squadra in rotta sul lato della linea di comando. In ambedue i casi, il soggetto delle attenzioni del medico, deve trovarsi nello stesso esagono del Medico. Per effettuare ambedue le funzioni, il Medico deve prima superare un controllo del morale tirando 2d6. Se il Medico si trova in un terreno con un modificatore del bersaglio positivo, si sottrae 2 dal tiro di dado. Non c'è penalità se si fallisce il controllo, ma il Medico non può effettuare nessuna azione in quella fase di recupero se lui (o lei) fallisce il controllo. Un Medico in rotta non può tentare di guarire SMC o

MMC fino a che non sia recuperato.

I medici non attaccano né si difendono nella mischia. Se tutte MMC amiche e le SMC idonee alla mischia nello stesso esagono del Medico sono eliminate, il Medico viene rimosso dal gioco.

11.4 Cecchini



I cecchini non hanno possibilità di movimento e non vengono piazzati all'inizio dello scenario. Dal momento che lo scenario è cominciato, il giocatore può piazzare il proprio cecchino in ogni momento in qualsiasi esagono di terreno con un modificatore positivo per il bersaglio, fintanto che una unità nemica non occupi l'esagono.



Una volta piazzato, il cecchino non può più muovere. Il cecchino deve attaccare immediatamente ogni nemico avvistato dentro la propria LOS utilizzando la procedura del combattimento con fuoco diretto. Il cecchino, comunque, tira 2d6 per il proprio attacco invece di 1d6. Se ci sono più unità nell'esagono bersaglio, determinare a caso quale viene attaccata dal cecchino. L'attacco del cecchino interessa una sola unità.

Per esempio: se il cecchino dichiara un attacco contro un esagono contenente una squadra nemica e un Leader, il giocatore dovrebbe determinare casualmente quale unità attacca il cecchino.

I cecchini possono essere presi di mira come qualsiasi altra unità, ma raddoppiano il modificatore del terreno del proprio esagono quando tirano il dado contro un attacco da tutte le unità eccetto il

bombardamento da artiglieria/mortaio e da cecchini nemici. I cecchini possono essere raggruppati con MMC, ma così facendo perdono il loro modificatore speciale per il terreno. Quando sono raggruppati con MMC possono attaccare nello stesso impulso della MMC, ma sparano separatamente durante l'impulso.

I cecchini in rotta possono auto-recuperarsi.

Un cecchino non può entrare in mischia volontariamente. Il cecchino non attacca né difende in mischia. Se tutte MMC amiche e le SMC idonee alla mischia nello stesso esagono del cecchino sono eliminate, il cecchino viene rimosso dal gioco.

11.5 Cappellani



I Cappellani non sono inclusi in Lock'n Load Band of Heroes. Il coraggio in combattimento dei Cappellani è leggendario. Molti accompagnavano le truppe in battaglia, spesso rischiando la propria vita per recuperare i feriti o consolare un soldato in rotta.

I Cappellani di Lock'n Load hanno un fattore di leadership proprio come i Leaders. Questo fattore può essere utilizzato solamente per recuperare delle truppe e non per assistere in un controllo dei danni né in un attacco a fuoco. I cappellani non possono tentare di avvistare unità nemiche.

I cappellani non attaccano né difendono in mischia. Se tutte MMC amiche e le SMC idonee alla mischia nello stesso esagono del cappellano sono eliminate, il cappellano viene rimosso dal gioco.

11.6 Consiglieri



I consiglieri non sono inclusi in Lock'n Load Band of Heroes. Durante tutta la guerra in Vietnam, gli americani fornirono consiglieri militari ai ARVN. Un consigliere ha un proprio fattore di morale e di movimento. Un consigliere aumenta il morale di tutte le unità ARVN radunate insieme di 1. I consiglieri possono effettuare avvistamenti e utilizzare armi di supporto.

11.7 Esploratori



Gli esploratori possono utilizzare il movimento furtivo (vedi 6.4) e sottrarre 2 da tutti i loro tiri di dado per l'avvistamento. Gli Esploratori **non** sottraggono 2 dalla propria potenza di fuoco dopo aver utilizzato il movimento furtivo. Gli esploratori hanno un FP di 0. Essi possono assistere nell'utilizzo di una SW, ma così facendo perdono le loro abilità. Gli esploratori sparano come una MMC con potenza di fuoco di 0 nella mischia.

Unità che muovono insieme un esploratore (p.es. durante lo stesso impulso radunate insieme) pagano soltanto un punto movimento per entrare in esagoni di giungla leggera/fitta, foresta, boscaglia, campi di grano ed erba alta.

Gli esploratori possono guidare il fuoco di artiglieria.

11.8 Leader di corazzati



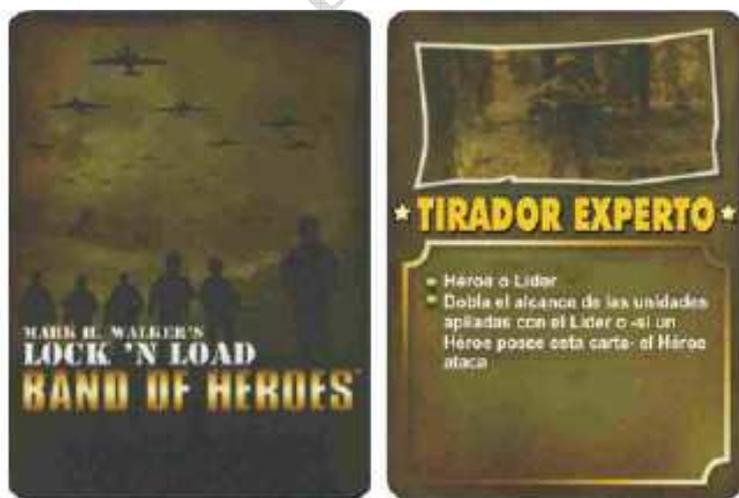
I Leaders di corazzato sono segnalini che rappresentano il Leader di corazzato, morale e il fattore per il morale. I Leaders di corazzato non hanno un fattore di movimento. In Band of Heroes i 2 Leader di corazzato sono Lt Rindt e il Sgt Darius.

I Leaders di corazzato sono unici poiché rappresentano completamente il destino del corazzato che comandano. Essi non possono essere feriti, ma piuttosto vanno in rotta, il che rappresenta la rotta dell'intero equipaggio del corazzato oppure sono obbligati ad abbandonare il veicolo che utilizzano, nel qual caso sono rimossi dal gioco.

I Leaders di corazzato possono recuperare soltanto il corazzato che comandano. Il corazzato con un Leader utilizza il morale del Leader stesso in tutte le occasioni e sottrae la leadership del Leader dal tiro di dado quando tenta il recupero o effettua un controllo per i danni. Veicoli con un Leader controllano il risultato sotto l'appropriata colonna sulla DFT: veicolo corazzato o veicolo non armato e NON utilizzano la colonna SMC in linea di comando.

Il fattore di leadership del Leader può essere sottratto dal tiro di dado per colpire e addizionato al tiro di dado per l'attacco con la mitragliatrice (ma non il SUO equivalente tiro di dadi per l'attacco). Egli può influenzare ambedue nello stesso turno. Se costretto ad abbandonare il corazzato, il Leader viene rimosso dal gioco.

12.0 Carte delle abilità



Le carte delle abilità individuano caratteristiche uniche alla SMC o MMC che utilizza la carta. Alcune carte danno caratteristiche o vantaggi che possono essere utilizzati una sola volta. Altre danno benefici che durano per l'intero scenario e altre ancora equipaggiano l'utilizzatore con armi uniche o attrezzature. Ciascuna carta spiega la propria peculiarità e quando/come può essere utilizzata. In molti scenari le carte delle capacità sono pre-assegnate a dei Leaders. Se a una unità non viene assegnata una carta delle abilità o non ne pesca una durante la creazione (Eroi), essa non possiede nessuna carta della abilità. Ovvio ? Sì...ma abbiamo ricevuto questa domanda.

13.0 Caratteristiche nazionali per Lock'n Load

In Lock'n Load sono rappresentate numerose distinte organizzazioni combattenti. In Band of Heroes sono incluse solo alcuni dei combattenti e per scoprire altre armate bisogna acquistare gli altri giochi della serie. Appresso sono elencate le armate contenute in Band of Heroes

13.8 Tedeschi

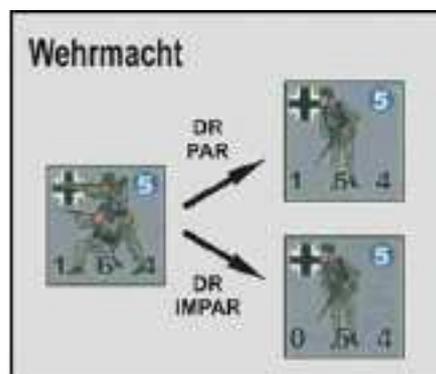
13.8.1 SS

Fanatismo: Le SS furono ben note per essere combattenti che non dovevano mai arrendersi. Per simulare ciò, non vengono automaticamente eliminati quando una squadra idonea alla mischia entra in un esagono con una unità in rotta idonea alla mischia. Al contrario le unità SS tentano un recupero. I Leaders tentano un recupero per primi, poi le altre unità nell'esagono. I Leaders in linea di comando possono applicare la loro leadership come descritto in 3.0, ma per le unità SS per tentare un recupero prima di una mischia NON è necessario un Leader in linea di comando. Le unità che falliscono il recupero sono automaticamente eliminate; quelle che effettuano il recupero possono combattere nella mischia normalmente. Nota: questo significa che se le sole unità in linea di comando che si trovano nell'esagono dopo il tentativo di recupero sono unità non idonee alla mischia (Leaders non equipaggiati con mitragliatrici, per esempio) sono eliminate.

Dedizione: Le SS erano completamente dedite a combattere per la Patria. Per rappresentare questo, in ogni fase di recupero, il giocatore Tedesco può sia tentare di recuperare una unità SS che non si trovi in un esagono idoneo al recupero oppure tirare di nuovo il dado per un tentativo fallito di recupero di una unità. In questo caso, esagoni idonei al recupero sono definiti come esagoni con un Leader amico o esagoni contenenti un eroe.

13.8.2 Creazione di mezze squadre delle Wehrmacht

Ogni volta che una mezza squadra tedesca viene creata tirare un dado. Se il risultato è pari essa è una squadra con un potere di fuoco di 1; se è dispari è una squadra con 0 FP. Vedere la tabella della riduzione delle squadre in fondo a questo manuale.



13.9 Americani della Seconda Guerra Mondiale

13.9.1 Ben riforniti

In ogni scenario nel quale gli americani hanno piazzato artiglieria, essi possono continuare a richiedere fuoco d'artiglieria dopo che hanno utilizzato il loro ultimo modulo come indicato dalla

MARK H. WALKER'S LOCK 'N LOAD

carta dello scenario. Per fare ciò essi richiedono una missione addizionale, come descritto in 18.2. Dopo aver piazzato il segnalino del round dell'avvistamento, ma prima di tirare per lo sparpagliamento, tirare 1d6. Se il numero tirato è ≤ 3 , continuare a risolvere il round di avvistamento e la seguente missione di fuoco normalmente. Se il numero è più grande di 3 gli americani non ricevono ulteriori missioni di fuoco per l'intero scenario.

13.9.2 Soldati Americani aviotrasportati

I soldati aviotrasportati (Squadre 1-6-4) sia della 101° e dell'82° divisione aviotrasportata erano equipaggiate come le squadre di fanteria a piedi – con un misto di fucile semiautomatico Garand M1, carabine M1 e una mitragliatrice Thompson. Le truppe aviotrasportate avevano un po' meno slancio dei paracadutisti, ma furono dotate del fucile automatico Browning (BAR) che non avevano i paracadutisti. Per simulare questa potenza di fuoco extra a lungo raggio, le squadre aviotrasportate MMC di fucilieri (o mezza squadre) che sparano dallo stesso esagono non dimezzano il loro FP. Per esempio, 3 squadre 1-6-4 hanno un fuoco combinato di 3. Squadre aviotrasportate di fucilieri (ma non mezza squadre) spostano una colonna a destra quando attaccano e una colonna a sinistra quando si difendono nel combattimento in mischia. Questo vale per attacco e non per squadra. Per esempio, 3 squadre aviotrasportate di fucilieri che attaccano una squadra di Fallschirmjager 3-3-4 in mischia dovrebbero attaccare con un 1-1, spostato nella colonna a destra in un 3-2.



Il giocatore americano, nel caso in cui squadre aviotrasportate di fucilieri partecipano con altre truppe ad una mischia con altri tipi di squadre –per esempio, paracadutisti Americani-, riceve il bonus per la mischia solamente se MMC dei fucilieri aviotrasportati costituiscono la maggioranza delle unità amiche in mischia. Per esempio, se 2 squadre aviotrasportate di fucilieri (o mezza squadre) e 1 squadra di paracadutisti (2-5-4) stanno attaccando in mischia, il giocatore U.S. usufruisce dello spostamento della colonna. Se sta attaccando con una sola MMC di fucilieri aviotrasportati insieme a una squadra di paracadutisti, non ne usufruisce.

13.9.3 Mezza squadre di Americani aviotrasportati

Se una squadra di fucilieri aviotrasportati (1-6-4) è ridotta a mezza squadra, tirare un dado. Se il risultato è pari piazzare sulla mappa una mezza squadra 1-5-4. Se il risultato è dispari, piazzare sulla mappa una mezza squadra 0-5-4. Vedere la tabella della riduzione delle squadre in fondo a questo manuale.



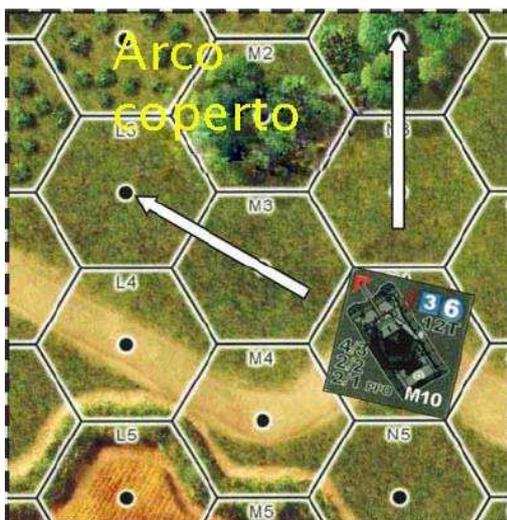
14.0 Artiglieria

Le armi di artiglieria hanno la tabella per colpire sul retro del loro segnalino. Sono comprese armi di supporto come il bazooka, gruppi d'arma, come il cannone anticarro da 75mm (ATG), e le armi montate sui veicoli (o montate sugli elicotteri sui moduli moderni) come il cannone da 75mm M4A1 dello Sherman. Quando è montata su un carro, arma di supporto, o l'intero gruppo d'arma, l'arma d'artiglieria spara separatamente dalle altre unità nell'esagono.

Non deve attaccare lo stesso bersaglio attaccato dalle altre unità che sparano dallo stesso esagono. Il fuoco d'artiglieria su un esagono che contiene sia veicoli sia unità non veicolo deve colpire uno specifico veicolo oppure tutti i bersagli non veicoli nell'esagono.



Armi d'artiglieria montati su un veicolo e gruppi d'arma devono sparare attraverso un arco di fuoco definito sia da un triangolo rosso nell'angolo del segnalino, o nel caso di arma montata su torretta che non spara attraverso l'arco di fuoco dello scafo del veicolo, sia attraverso l'arco di fuoco definito dall'orientamento dell'arma. Questo arco di fuoco è mostrato nel diagramma di seguito.



Ciascun pezzo di artiglieria ha 3 valori di range sul retro del segnalino. Sotto ciascuno di questi range è stampato un numero per colpire, e sotto ciascuno numero per colpire c'è il valore di penetrazione. L'attaccante utilizza la colonna più a sinistra dove il range è maggiore o uguale al range del bersaglio. Per determinare se un bersaglio è colpito da un'arma di artiglieria, tirare 2d6 e incrociare il risultato con il numero per colpire sotto la giusta colonna del range sul segnalino dell'arma.

Il tiro del dato è modificato aggiungendo il modificatore del bersaglio del terreno occupato dal bersaglio, aggiungendo 1 per ciascun esagono di terreno degradante (o silhouette di terreno degradante parte di un esagono peraltro libero) attraverso il quale passa la linea di fuoco, e altri fattori elencati sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria (OFT). Se il numero modificato dai modificatori applicabili è uguale o più basso del numero per colpire, il bersaglio viene colpito. Un 2 su 2d6 è sempre un colpo a segno. Un tiro di 12 è sempre un colpo mancato.

Range	H	1	3	4
Per colpire		10	7	4
Penetrazione		3	3	3

Importante: nei moduli moderni di Lock'n Load, dopo che un giocatore dichiara un attacco con un Missile Guidato Anti-Tank (ATGM) e prima di tirare i dadi per colpire, il giocatore avversario può sparare con qualunque unità idonea al fuoco di opportunità sull'esagono che fa fuoco con l'ATGM. Notare che l'esagono con l'ATGM è contrassegnato con un segnalino Fired quando l'attaccante dichiara l'attacco. Le unità ATGM sono indicate così sul loro segnalino. Non ci sono ATGM in Band of Heroes.

Se il bersaglio non è un veicolo, il bersaglio viene immediatamente attaccato sulla DFT con l'equivalente HE dell'arma di artiglieria + 1d6. Il modificatore del bersaglio del terreno del bersaglio

NON modifica quest'equivalente HE, né lo modifica la leadership, al contrario se il bersaglio si sta attualmente muovendo (non strisciando) o è contrassegnato con un segnalino Assault Move o Move, viene addizionato 1 all'equivalente HE. Il difensore tira 1d6 e confronta risultato con il tiro del dado dell'attaccante.

Se il tiro del dado modificato dell'attaccante è minore o uguale al tiro del dado modificato del difensore, il fuoco non ha effetto. Se il tiro del dado dell'attaccante è maggiore del tiro del dado modificato del difensore, ciascuna delle unità attaccate deve effettuare un controllo dei danni tirando 1d6 addizionando la differenza tra il tiro del dado modificato dell'attaccante e il tiro del dado modificato il difensore, e consultare poi la tabella del fuoco diretto (DFT).

Se il bersaglio è un veicolo, confrontare il valore di penetrazione al range appropriato + 1d6 (valore di penetrazione modificato) contro lo spessore dell'armatura del veicolo + 1d6 (valore dell'armatura modificato). Se il valore di penetrazione modificato supera lo spessore dell'armatura modificato, il bersaglio è distrutto (piazza un segnalino Wreck nell'esagono). Se il tiro di dado dell'attaccante è 1 e del bersaglio è 6, il round è nullo e il bersaglio non viene colpito. Se l'attaccante tira 6 e il bersaglio 1 il round rappresenta un colpo catastrofico e il bersaglio è distrutto.



Qualora il bersaglio sia stato distrutto, tirare 1d6; se il risultato è pari piazzare sotto il veicolo un segnalino Shaken Crew. Se il tiro di dado è dispari, l'equipaggio viene eliminato insieme al proprio veicolo.

14.01 Colpi non-penetranti

Se il valore di penetrazione modificato dell'attaccante è UGUALE al valore modificato dello spessore dell'armatura del veicolo, il veicolo deve effettuare un controllo del morale (2d6). Se fallisce il controllo l'equipaggio abbandona il veicolo; se il veicolo supera l'MC, il veicolo va in rotta. Questa è l'UNICA situazione in cui superare il controllo dell'MC produce una unità in rotta. Se l'equipaggio abbandona il veicolo, piazzare un segnalino Equipaggio (*Crew*) sotto il veicolo. L'equipaggio effettua immediatamente un controllo del morale.

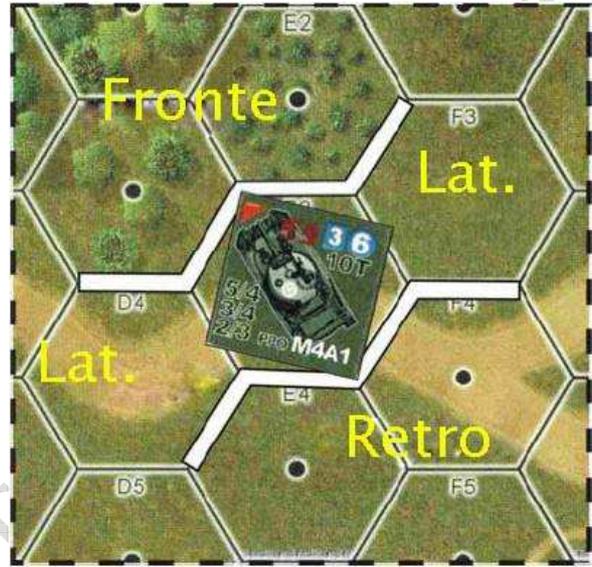
I veicoli abbandonati rimangono sulla mappa, ma non possono essere usati da nessuno dei due fronti. Se l'arma che ha effettuato l'attacco stava sparando come arma di supporto di un MMC, l'MMC, se possibile, può attaccare anche il veicolo o l'equipaggio sopravvissuto con le proprie armi leggere come descritto sotto.

Se il valore di penetrazione dell'attaccante è inferiore allo spessore dell'armatura del bersaglio, il veicolo subisce un controllo del morale (2d6). Se fallisce il controllo, il veicolo va in rotta. Se supera il MC, non ci sono effetti. Quando effettui questo tiro di dado prendi la differenza tra il valore di penetrazione modificato dell'artiglieria che spara e il valore modificato dell'armatura del bersaglio e sottrailo dal tiro di dado per il controllo del morale. Quindi, se il valore di penetrazione modificato è 4 e il valore dell'armatura modificato nel punto di impatto è 10, bisognerebbe sottrarre 6 dal tiro di dado per il controllo del morale. Un tiro per il morale di 12 non modificato produce come risultato un veicolo in rotta, indipendentemente dal morale dell'unità o del modificatore del tiro di dado. Un veicolo già in rotta che subisce un altro risultato di rotta viene abbandonato.

14.1 Angolo e punto di impatto.

Lo spessore dell'armatura di un veicolo varia. L'armatura frontale normalmente è la più spessa, l'armatura sui fianchi lo è meno, l'armatura posteriore è la più debole. Alla luce di ciò, non è soltanto importante sapere che il colpo ha colpito il suo bersaglio, ma dove lo colpisce (frontale, laterale o posteriore). Confrontare il diagramma sotto per determinare l'angolo di impatto. Il valore di penetrazione modificato dell'arma che spara è confrontato con il valore modificato dell'armatura al punto di impatto per determinare il risultato dell'impatto.

Se il colpo in arrivo viene tracciato esattamente lungo la linea di divisione della localizzazione dei colpi (fianco e retro, per esempio) il colpo si considera colpire la localizzazione più favorevole a chi spara. Se il tiro di dado per colpire è sia maggiore di 2 sia un numero pari, il colpo impatta la torretta del bersaglio, ammesso che ne abbia una. Se il bersaglio ha la torretta, utilizza l'armatura della torretta al punto di impatto per determinare se il bersaglio ha subito una penetrazione.



Se il bersaglio non ha una torretta, puoi ignorare tutto ciò. Risolvi la penetrazione utilizzando l'armatura dello scafo.

14.2 Munizionamento speciale

Armi di artiglieria contrassegnate con una H in un cerchio sul retro del segnalino sparano munizioni principali, munizioni HEAT (High Explosive Anti-Tank o cariche cave). La penetrazione di queste munizioni è dimezzata quando sono sparate contro veicoli con i fattori di armatura in rosso.

14.2.1 Effetto delle cariche cave sulla fanteria

Artiglieria che spara munizioni HEAT (contrassegnata con una "H" rossa sul retro del segnalino) non sono così efficaci contro la fanteria in campo aperto o riparate dietro alberi/rocce. Le regole di seguito indirizzano questa situazione.

Artiglieria che utilizza principalmente munizioni HEAT sottraggono 1 dal proprio equivalente HE quando attaccano fanteria **NON** localizzata in edifici, capanne o bunker. Notare che viene sottratto 1 dall'equivalente HE e non dal tiro di dado per colpire.

14.3 Acquisizione del bersaglio

Quando l'artiglieria -inclusa artiglieria a spalla, compresi i bazooka- spara e non riesce a distruggere il proprio bersaglio, piazzare un segnalino di acquisizione "-1" sul bersaglio. Nota, come per la regola 14.0, il fuoco di artiglieria spara sia a uno specifico veicolo sia a bersagli non veicolari nell'esagono. Se il bersaglio non muove e l'artiglieria spara durante il suo impulso successivo, si sottrae 1 dal tiro di dado per colpire dell'artiglieria. Se l'arma di artiglieria fallisce di nuovo nel distruggere il proprio bersaglio, piazzare un segnalino di acquisizione "-2" sul bersaglio. Se il bersaglio non muove e l'artiglieria spara durante il suo impulso successivo, si sottrae 2 dal tiro di dado per colpire dell'artiglieria. Rimuovere il segnalino di acquisizione se il bersaglio si muove o l'attaccante cambia bersaglio. Tutte le unità non veicolari (se erano bersagli) devono aver lasciato l'esagono per rimuovere il segnalino di acquisizione.



15.0 Veicoli

I veicoli giocano un importante ruolo in Lock'n Load e il modulo Band of Heroes non è una eccezione.

I segnalini dei veicoli sono quadrati di 7/8". Il segnalino contiene tutte le informazioni necessarie per giocare. Un segnalino con i suoi valori spiegati è illustrato qui.



I veicoli possono essere Aperti o Chiusi. Questa condizione è mostrata con i segnalini Open e Buttoned. I veicoli aperti hanno parte/tutti i propri portelli dell'equipaggio aperti e parte dei loro uomini di equipaggio viaggiano con la loro testa e spalle esposte al fuoco nemico. I veicoli chiusi hanno tutti i loro portelli chiusi. I veicoli aperti possono vedere meglio il nemico, ma rischiano dei danni agli uomini dell'equipaggio da parte delle armi leggere del nemico. I veicoli chiusi sono invulnerabili (se corazzati) per le armi da fuoco leggere, ma non possono combattere così bene come un veicolo aperto. I veicoli possono passare da Aperti a Chiusi o viceversa all'inizio del loro impulso. Di base, i veicoli sono considerati Aperti. Questo stato non deve essere necessariamente mostrato con un segnalino Aperto o Chiuso.

- **Movimento:** tipo e fattori di movimento del veicolo. Ci sono e tipi di movimento del veicolo: Cingolato, Fuoristrada e Strada. I cingolati sono interamente cingolati. I veicoli fuoristrada sono veicoli semicingolati o veicoli multiruote con capacità di fuoristrada. I veicoli da strada vanno meglio sulle strade. Vedi la TEC e il paragrafo di seguito per maggiori spiegazioni.
- **Morale:** è il morale dell'unità. I veicoli in rotta devono rimanere chiusi (tutti i portelli chiusi), non possono fare fuoco con le loro armi, dimezzano il loro fattore di movimento, e non possono effettuare avvistamenti. I veicoli possono auto-recuperarsi, e se il Leader del veicolo è a bordo, il veicolo utilizza il valore del morale del Leader per recuperare. Il Leader può anche sottrarre il proprio modificatore per la Leadership dal tiro di dado per recuperare.
- **Equivalente HE:** il valore in un quadrato rappresenta la potenza di fuoco che usa la principale arma di artiglieria del veicolo (cannone) per attaccare i bersagli non veicolari sui quali ha effettuato un colpo. Se "N x" precede l'equivalente HE, "N" è il numero di volte che la principale arma di artiglieria del veicolo/gruppo d'arma o elicottero può sparare nel proprio impulso.

Nota: i valori per colpire e penetrazione del cannone principale sono localizzati sul retro del segnalino del veicolo.

- **Potere di fuoco della mitragliatrice:** Questi valori sottolineati sono fattori astratti che rappresentano la potenza di fuoco delle mitragliatrici dei veicoli. Una potenza di fuoco di 2 comporta un range di 10. Una potenza di fuoco di 4 comporta un range di 14. Un asterisco dopo il numero indica un raggio di tiro di 360° (p.es. tutto intorno), ma la mitragliatrice può sparare solamente quando il veicolo è Aperto. Le mitragliatrici senza l'asterisco possono sparare nell'arco coperto della torretta, o in caso di veicoli senza torretta, nell'arco coperto dello scafo frontale. Il vantaggio di queste mitragliatrici è che possono sparare indipendentemente se il veicolo è Aperto o Chiuso. A meno che non sia indicato diversamente, un veicolo (o elicottero) equipaggiato con mitragliatrici può utilizzare qualsiasi mitragliatrice e il suo cannone principale nello stesso impulso, e può sparare allo stesso bersaglio. I veicoli con mitragliatrici multiple possono sparare anche separatamente.
- **Armatura (Scafo/Torretta):** I tre numeri alla sinistra del veicolo rappresentano l'armatura della parte frontale, fianco e retro del veicolo (elencati dall'alto in basso). Il numero prima della barra è l'armatura dello scafo; il numero dopo la barra è l'armatura della torretta. Se c'è solamente un numero, il veicolo non ha la torretta.
- **Nome del veicolo:** Indica la designazione del veicolo come un M10, PzIIIF, M4A1, ecc.

15.1 Orientamento del veicolo e Movimento

I veicoli si muovono come i soldati a piedi, ma più velocemente. Ci sono diversi tipi di terreno nei quali i veicoli non possono entrare, e alcuni edifici in cui i veicoli possono entrare trasformandoli in macerie. La Tabella degli effetti del terreno contiene i dettagli completi.

Ci sono, comunque, significative differenze nel movimento dei veicoli. I veicoli devono muoversi individualmente e i veicoli attivati simultaneamente non devono necessariamente muoversi insieme o terminare il movimento nello stesso esagono. I veicoli non possono strisciare (*Low crawl*) (ovviamente) o effettuare il Doppio Passo. Tutti i veicoli possono fare il Movimento d'Assalto.

I veicoli devono sempre essere orientati verso un vertice dell'esagono (l'angolo tra due lati dell'esagono). L'angolo/punta rossa sul segnalino del veicolo indica l'orientamento del veicolo. I

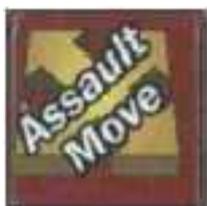
veicoli si muovono in uno dei due esagoni che stanno sui due lati del vertice verso il quale punta la freccia rossa. I veicoli possono, comunque, girarsi all'interno del proprio esagono. Il costo è di 1 punto movimento per vertice di esagono ruotato.

I veicoli possono anche muoversi all'indietro, entrando in uno dei due esagoni sul retro del veicolo. Questo movimento costa il doppio del normale costo del movimento.

Per Esempio: l'inversione in un esagono di terreno aperto costa due punti movimento.

La torretta punta il vertice dell'esagono dove punta l'arma. Per i veicoli con la torretta, cambiare l'orientamento della propria torretta non costa punti movimento. C'è però una penalità associata sulla Tabella per il Fuoco di Artiglieria (OFT). La torretta ruota automaticamente per puntare il bersaglio dell'attaccante, a meno che l'attaccante sceglie di ruotare l'intero veicolo e incorrere nella relativa penalizzazione sulla OFT. Non è necessario nessun segnalino di torretta per indicare una torretta orientata sulla parte frontale del veicolo. Il segnalino di torretta separata è utilizzato per indicare l'orientamento della torretta quando la torretta è ruotata verso una direzione diversa da quella frontale.

15.2 Movimento d'Assalto e Veicoli



A meno che non diversamente indicato, tutti i veicoli possono effettuare un Movimento d'Assalto. I veicoli che utilizzano un Movimento d'Assalto possono spendere fino a metà del loro movimento consentito (arrotondato per eccesso) e ancora sparare con le mitragliatrici idonee (sottrarre 2 dalla propria Potere di Fuoco come le regole per il Movimento d'Assalto). I veicoli che utilizzano il Movimento d'Assalto possono anche sparare con il loro cannone principale, ma aggiungono 2 al loro tiro di dado per colpire, come indicato nella OFT. I veicoli non possono utilizzare il Movimento d'Assalto per condurre una incursione (vedi avanti). I veicoli possono utilizzare il Movimento d'Assalto per caricare o scaricare passeggeri, il che sostituisce il movimento del veicolo, e poi sparare.

15.3 Incursione

I veicoli con mitragliatrici o con un'altra arma principale possono effettuare una incursione contro truppe di fanteria (MMCs, SMCs e Gruppi d'arma) localizzate in campo aperto, cespugli, coltivazioni basse, o erba alta (modulo Forgotten Heroes).

Per far ciò, il veicolo deve avere sufficienti punti movimento per entrare nell'esagono, e 4 MP addizionali per l'incursione. Dopo essere entrato nell'esagono, il veicolo somma il proprio equivalente HE e la potenza di fuoco della mitragliatrice (le mitragliatrici con "*" possono essere utilizzate solamente se il veicolo è aperto) a 2, effettua un tiro 1d6 e somma la Leadership di ogni Leader di Corazzato presente. Il difensore tira un dado e lo confronta con il tiro di dado dell'attaccante.

Se il tiro di dado modificato è minore o uguale al tiro di dado del difensore, l'incursione non ha effetto.

Se il tiro di dado modificato è maggiore al tiro di dado modificato del difensore, ciascuna unità del difensore deve fare un controllo dei danni tirando 1d6 e aggiungendo la differenza tra il tiro modificato dell'attaccante e il tiro modificato del difensore e consultando la tabella per il fuoco

diretto (DFT). Se è presente un Leader in linea di comando, applicare i modificatori della Leadership, ma i Leaders devono fare un controllo per i danni per primi.

In seguito ad un tentativo di incursione, ogni MMC/Eroe in linea di comando sopravvissuta può effettuare un assalto ravvicinato contro il veicolo come descritto sotto nella sezione 17.1. Ignorare ogni riferimento al movimento nell'esagono del veicolo come se il segnalino-attaccante si trovasse già lì. MMCs/Eroi che vorrebbero effettuare un Attacco Ravvicinato, comunque, devono sottostare ad un controllo del morale prima dell'Attacco Ravvicinato.

Se il veicolo sopravvive all'Assalto Ravvicinato, può rimanere nell'esagono. Se ha punti movimento sufficienti, può continuare –anche condurre un assalto successivo se ha i punti movimento sufficienti. Se il veicolo sceglie di rimanere nell'esagono, tutte le truppe nemiche, eccetto Gruppi d'arma in rotta, anche esse nell'esagono, posso ritirarsi in un esagono adiacente a scelta del giocatore che le utilizza. Gruppi d'arma in rotta vengono eliminate. Se l'Assalto Ravvicinato distrugge il veicolo, nessuna azione successiva è richiesta alla truppa sopravvissuta nell'esagono (sia in linea di comando che in rotta).

15.4 Equipaggio del veicolo e Leaders di corazzato



Ciascun veicolo ha un proprio equipaggio. Se il veicolo viene distrutto (eccetto attraverso un Assalto Ravvicinato 17.1), l'equipaggio deve sottostare ad un controllo di sopravvivenza. Tirare 1d6. Se il risultato è dispari, l'equipaggio viene eliminato insieme al veicolo. Se il numero è pari, sistemare nell'esagono del veicolo un Equipaggio in Rotta (*Shaken*

Crew). Gli equipaggi vengono automaticamente eliminati nei veicoli distrutti da un Assalto ravvicinato.

Se il veicolo è Abbandonato, piazzare l'equipaggio sotto il veicolo. L'equipaggio effettua immediatamente un controllo del morale. Equipaggi che superano il MC rimangono in Linea di Comando; quelli che non lo superano vanno in rotta. In tutti gli esempi citati sopra, l'equipaggio viene piazzato sotto un segnalino Move. Leaders di corazzato che appartengono ad un veicolo Abbandonato o distrutto vengono rimossi dal gioco.



15.41 Leaders di corazzato



I Leaders di corazzato sono segnalini da 5/8'' con rappresentato un Leader di corazzato e il valore della leadership. Carri con un Leader di corazzato prendono il morale del Leader di corazzato, e sottraggono la leadership del Leader dal tiro del dado quando recuperano o effettuano un Controllo dei Danni. Il valore della leadership del Leader può anche essere sottratto dal tiro di dado Per Colpire, e addizionato alla MG e ai tiro di dado dell'attaccante. Se costretto ad abbandonare il carro, il Leader viene rimosso dal gioco. Vedere anche 11.8.

16.0 Passeggeri

I passeggeri, sia che viaggino all'interno o all'esterno del veicolo, vengono piazzati in cima al segnalino del veicolo.

16.1 passeggeri all'interno dei veicoli

I veicoli contrassegnati con "P" possono trasportare fino a una mezza squadra, una arma di supporto, e una SMC. Quelli marcati con "PP" possono trasportare fino a una squadra (o un raggruppamento equivalente), due armi di supporto, e due SMC. In ogni caso, questi passeggeri vengono considerati trasportati all'interno del veicolo. I gruppi d'arma con un cannone o con un'arma di calibro superiore a 20mm non possono essere trasportati eccetto quando permesso da regole speciali dello scenario.



Note dell'autore: perché non consentire ai gruppi d'arma di viaggiare su/dentro i veicoli? Non lo facevano nella vita reale? Sì, lo facevano, ma raramente nel range delle armi leggere nemiche (p.es. una tipica battaglia di Lock'n Load). Perciò io avrei scritto e tu avresti letto una certa quantità di regole che sarebbero intervenute raramente nel gioco. Perché intestardirsi con loro?

16.1.1 Controlli di sopravvivenza

Se il veicolo viene distrutto (escluso se da un Assalto Ravvicinato 17.1), i passeggeri eseguono un controllo di sopravvivenza tirando 1d6 per ciascun segnalino trasportato sopravvissuto. In caso di tiro di dado pari, girare i MMC e i SMC sul loro lato Shaken e piazzarli nell'esagono del rottame. Contrassegnarli poi con un segnalino Move. Un tiro di dado dispari elimina le MMC/SMC. Anche le armi di supporto sopravvivono ad un tiro di dado pari e vengono eliminate con un tiro di dado dispari, ma ovviamente non possono andare in rotta. I passeggeri sono automaticamente eliminati nei veicoli distrutti da un Assalto Ravvicinato.

16.2 Passeggeri in cima ai veicoli

I veicoli contrassegnati con un "OP" possono trasportare fino a una mezza squadra, un'arma di supporto, e un SMC. Al contrario, quelli contrassegnati con "OPP" possono trasportare fino a una squadra (o un suo raggruppamento equivalente), due armi di supporto, e due SMC. In questo caso, comunque, i passeggeri vengono considerati trasportati AL DI FUORI (in cima) del veicolo. Se il veicolo spara con artiglieria (non con mitragliatrici), i passeggeri sbarcano immediatamente, vengono contrassegnati con un segnalino Move e devono sottostare a un controllo del morale per evitare di andare in rotta. Se il veicolo è distrutto, i passeggeri devono fare un tiro di dado di sopravvivenza come spiegato precedentemente.

I passeggeri che viaggiano all'esterno di un veicolo che viene colpito da Artiglieria che non distrugge il veicolo o ne causa il suo abbandono devono immediatamente sbarcare. Sono contrassegnati con un segnalino Move e devono passare un controllo sul morale per evitare di andare in rotta. I passeggeri che viaggiano in cima ad un veicolo possono essere attaccati da armi leggere come descritto nel paragrafo 17.2. Il veicolo non deve essere aperto (Open).

I passeggeri che viaggiano in cima a un veicolo possono attaccare bersagli idonei con il loro proprio potere di fuoco (no le armi di supporto). sottrarre uno (1) dal potere di fuoco delle unità se il veicolo non si è mosso, oppure sottrarre due (2) dal potere di fuoco delle unità se il veicolo sta muovendo o è contrassegnato con un segnalino Move o Assault Move. Le unità che fanno questo sono contrassegnate con un segnalino Fire. Se le unità in cima al veicolo sparano prima che il veicolo si

muove, il veicolo non può essere attivato per muovere o per un movimento d'assalto fino al prossimo impulso.

Per esempio: una squadra 2-5-4 che viaggia all'esterno di un M4A1 in movimento potrebbe sparare a 0 FP ($2 - 2 = 0$)

16.3 Passeggeri dei veicoli abbandonati

I passeggeri di veicoli abbandonati sbarcano ed effettuano un controllo del morale. Fallire vuol dire che le unità vanno in rotta. Contrassegnare le unità sbarcate con un segnalino Move.

16.4 Salire e scendere

Imbarcare (p.es. salire) o scendere dal veicolo costa la metà dei fattori di movimento sia del veicolo che della squadra. Le unità possono imbarcarsi solamente se iniziano la fase delle operazioni nello stesso esagono con il veicolo (compresi gli elicotteri) nel quale stanno salendo. Possono scendere allo stesso tempo durante l'impulso dell'unità trasportatrice a condizione che l'unità trasportatrice abbia almeno la metà dei suoi MP rimanenti. I passeggeri possono essere presi di mira nell'esagono dove stanno scendendo. Nota che quando un veicolo compie un movimento d'assalto, il loro parziale movimento è consumato

Unità che sbarcano possono muovere separatamente dal loro trasporto.

Per esempio: una Squadra 1-6-4 può sbarcare da una StuG III G, e poi muovere di due esagoni su un terreno aperto nello stesso impulso.

Lo StuG III G (fattore di movimento 10) potrebbe spendere in seguito 5 punti movimento per spostarsi in qualsiasi direzione. Questa è una eccezione alla regola che dice che unità che muovono da uno stesso esagono nello stesso impulso devono muovere insieme. Un segnalino Move è sistemato sopra la fanteria nel momento dello sbarco. Questa fanteria termina il suo movimento, e poi il veicolo può continuare il proprio movimento.

Unità idonee al movimento d'assalto possono utilizzare un movimento d'assalto per scendere e subito dopo sparare, ma così facendo non possono lasciare l'esagono dove sbarcano fino al turno seguente.

La fanteria può sbarcare da un veicolo in rotta, ma il veicolo in rotta non può muovere nel turno in cui la fanteria sbarca.

17.0 Fanteria e Artiglieria contro veicoli

La fanteria non è indifesa contro i veicoli armati corazzati. Già dalla fine della Prima Guerra Mondiale, erano apparse una serie di armi anti-carro portatili. Ma anche senza queste armi, la fanteria poteva effettivamente eliminare veicoli armati corazzati.

17.1 Assalto ravvicinato

Un MMC/Eroe può effettuare un assalto ravvicinato ad un veicolo nemico muovendo nell'esagono del veicolo. Non possono esserci MMC, Eroi, Consiglieri militari, Leaders o Esploratori nemici in linea di comando che trasportano LMG, cariche esplosive o lanciafiamme presenti nell'esagono del veicolo bersaglio. I passeggeri all'interno del veicolo non impediscono un assalto ravvicinato, ma passeggeri in linea di comando che sbarcano dal veicolo, lo possono fare.

Prima di entrare nell'esagono del veicolo, MMC/Eroe, e ogni Leader che li accompagna, devono subire un controllo del morale prima dell'assalto. Si sottrae 2 dal tiro di dado se le unità stanno entrando nell'esagono del veicolo attraverso un esagono con modificatore del bersaglio positivo.

Per esempio: unità che si muovono dall'esagono 15I5 per assaltare un veicolo in 15I4 devono sottrarre 2 dal tiro di dado per il loro controllo del morale prima dell'assalto.

Il Leader esegue il controllo per primo e, se lo supera, può utilizzare la propria leadership per aiutare gli altri MMC (non gli Eroi) nell'effettuare il proprio controllo sul morale. Le unità che falliscono il controllo rimangono nell'esagono che occupavano prima del controllo. Se queste unità vengono mosse, piazzare un segnalino Moved sopra. Altrimenti, piazzare le unità sotto un segnalino Ops Complete. Non vanno in rotta; semplicemente non partecipano all'attacco.

In seguito, muovere MMC/Eroi che effettuano l'assalto nell'esagono del veicolo. Ora ciascuno MMC/Eroe assalta individualmente il carro armato. Il MMC/Eroe che assalta tira 1d6, addiziona il proprio potere di fuoco, il modificatore per la leadership di ogni Leader che li accompagna, e l'equivalente HE di ogni singola arma anticarro posseduta (Bazooka, ecc) o cariche esplosive. Il Leader può assistere UNA sola squadra d'assalto. Il veicolo che si difende tira 1d6 e addiziona il PIU' BASSO fattore dell'armatura sul segnalino del veicolo (normalmente lo scafo posteriore). Se il tiro di dado dell'attaccante è superiore al tiro di dado del veicolo, il veicolo viene distrutto. Piazzare un segnalino Rottame sull'esagono.

Per esempio: una squadra della Wehrmacht 1-6-4 equipaggiata con un Panzerfaust (PzF 30) assaltando un M4A1 dovrebbe addizionare 2 (1 FP + 1 equivalente HE del Panzerfaust) al proprio tiro di dado. Il manovratore del carro dovrebbe addizionare 2 al proprio tiro di dado (il fattore della corazza dello scafo posteriore). Se il tiro di dado modificato del Tedesco è maggiore del tiro di dado modificato dell'Americano, il carro viene distrutto. Ripetere questo procedimento per ciascun MMC o Eroe, ma ricorda che il Leader può assistere solamente UN assalto di un MMC, a meno che naturalmente ci sia più di un Leader nel raggruppamento che attacca.

Se il veicolo viene distrutto, vengono eliminati anche i passeggeri e il suo equipaggio, l'MMC/ Eroi che hanno effettuato l'assalto rimangono nell'esagono del veicolo, e ogni unità nemica in rotta, Leaders o Consiglieri militari che non trasportano mitragliatrici (M-60, RPD, ecc), Cecchini, Cappellani o Medici sono eliminati (in altre parole ogni passeggero che avrebbe potuto sopravvivere). Se il veicolo non viene distrutto, gli MMC/Eroi che hanno effettuato l'assalto ritornano nel loro esagono dal quale hanno iniziato l'assalto e vengono contrassegnati con un segnalino Move.

17.2 Armi leggere contro veicoli corazzati

Le armi leggere sono armi che non hanno il numero per colpire (*To-Hit*) sul retro del loro segnalino e non utilizzano la tabella del fuoco di artiglieria. Esempi sono le mitragliatrici, lanciafiamme, cariche esplosive (non è un'arma leggera, ma quando viene utilizzata in questo contesto, viene raggruppata con loro) e il potere di fuoco proprio delle Squadre. Queste unità possono attaccare veicoli non corazzati, compresi veicoli con torretta scoperta come l'M-10 americano e TUTTI gli elicotteri (modulo *Forgotten Heroes*) con il loro proprio potere di fuoco.

I veicoli corazzati sono veicoli che hanno i fattori della corazza stampati sui loro segnalini. Di contro, i veicoli non corazzati hanno un asterisco al posto dei fattori della corazza.

Le armi leggere che sparano in un esagono che contiene sia veicoli sia unità non veicoli devono mirare a un veicolo specifico o a tutti gli obiettivi non-veicolari nell'esagono. I passeggeri vengono considerati parte del veicolo che li trasporta.

La risoluzione del combattimento è praticamente identica a quanto discusso nel combattimento a fuoco. Le unità attaccanti devono essere nel range e richiedono la linea di visuale. Il potere di fuoco delle unità attaccanti viene sommato e addizionato a 1d6. Il potere di fuoco delle unità attaccanti viene modificato come indicato sulla tabella DFT delle modificazioni al tiro di dado. Il veicolo attaccato tira 1d6. Il veicolo addiziona al proprio tiro di dado il modificatore del bersaglio del terreno del proprio esagono e il PIU BASSO fattore dell'armatura sul segnalino del veicolo (normalmente l'armatura posteriore). Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è minore o uguale al tiro di dado modificato del difensore, il fuoco non ha effetto.

Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è più grande del tiro di dado modificato del difensore, il veicolo bersaglio e i passeggeri trasportati sopra il veicolo devono effettuare un Controllo dei Danni (*Damage Check*). Se il veicolo è chiuso, effettuano il controllo sul morale solamente i passeggeri all'esterno. Tirare 1d6, addizionare la differenza tra il tiro modificato dell'attaccante e il tiro di dado modificato del difensore, e consultare la Tabella del Fuoco Diretto (DFT). Se è presente un Leader di corazzato in linea di comando, utilizzare il proprio morale al posto del morale del veicolo bersaglio. I Leader di fanteria che sono passeggeri possono sottrarre il proprio modificatore per la leadership dal controllo dei danni dei passeggeri, ma devono prima sottostare al loro proprio Controllo dei Danni.

Passeggeri in rotta devono scendere immediatamente, i passeggeri non in rotta possono scegliere di sbarcare con loro. Piazzare un segnalino *Move* sulle unità sbarcate.

17.3 Armi leggere contro Veicoli non corazzati

I veicoli non corazzati hanno un asterisco al posto dei fattori dell'armatura. Con 2 eccezioni, la procedura per attaccare i veicoli non corazzati è identica a quella usata per attaccare veicoli corazzati. Eccezione uno: armi leggere possono sempre sparare contro veicoli non corazzati. I veicoli non devono essere aperti. Eccezioni due: i risultati sulla DFT includono il risultato Distrutto.

Il potere di fuoco della unità attaccante viene sommato e addizionato a 1d6. Il potere di fuoco dell'attaccante è modificato come indicato sulle Modificazioni del Tiro di Dado della DFT. Il veicolo bersaglio tira 1d6 e addiziona il Modificatore del Bersaglio del terreno del proprio esagono. Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è minore o uguale al tiro di dado modificato del difensore, il fuoco non ha effetto.

Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è maggiore del tiro di dado modificato del difensore, il veicolo bersaglio deve effettuare un Controllo dei Danni tirando un dado (1d6), sommando la differenza tra il tiro di dado modificato dell'attaccante e il tiro di dado modificato del difensore, e consultando la Tabella per il Fuoco Diretto (DFT). Se è presente un Leader di corazzato in linea di comando, utilizza il suo morale al posto del morale del veicolo bersaglio. I passeggeri trasportati sopra il veicolo effettuano un controllo dei danni come descritto in 17.2.

In alcuni casi, un rivestimento del veicolo (usualmente il retro) potrebbe essere non corazzato, mentre gli altri sono corazzati. In questo caso, utilizzare la procedura appropriata al rivestimento attraverso cui si traccia il fuoco. In altre parole, se la fanteria spara attraverso un lato non corazzato, utilizzare la sezione delle regole armi leggere contro Veicoli non corazzati. Se la fanteria spara attraverso un lato corazzato, utilizzare la sezione delle regole armi leggere contro Veicoli corazzati.

17.4 Mortai e Artiglieria contro Veicoli corazzati e elicotteri

Il fuoco indiretto dei mortai sul campo di battaglia e al di fuori di esso (18.0) coinvolge i veicoli e gli elicotteri in hovering (Modulo Forgotten Heroes) (19.1) al pari del fuoco della armi leggere. I veicoli aperti confrontano il loro fattore di corazzatura più basso e il Modificatore del Bersaglio per il terreno + 1d6 all'equivalente HE dell'attaccante + 1d6. Un veicolo con un lato non corazzato di viene attaccato come se fosse non corazzato. I veicoli corazzati chiusi non vengono interessati dal fuoco dei mortai e dell'artiglieria.

18.0 Fuoco indiretto

A differenza del fuoco diretto di artiglieria descritto sopra, le armi per il fuoco indiretto possono o non possono vedere il bersaglio, ma in compenso lanciano i loro proiettili con una traiettoria a parabola.

Lock'n Load prevede sia il fuoco indiretto da fuori il campo di battaglia che dal suo interno. I segnalini sulla mappa rappresentano le armi sul terreno di battaglia, come i mortai leggeri. Le armi all'esterno della mappa sono qualsiasi arma dai mortai di grosso calibro ai cannoni da campo. Sia i mortai sul campo che il fuoco indiretto esterno possono colpire elicotteri in hovering (modulo Forgotten Heroes).

18.1 Mortai sul campo



I mortai non possono sparare da esagoni di costruzioni, di giungla fitta o foresta. I mortai sul campo possono sparare direttamente ai bersagli utilizzando le regole contenute nel paragrafo 5.0 contro esagoni avvistati nel loro range e nella LOS. Tirare 2d6 e scegliere il dado con il numero più alto, addizionarlo al potere di fuoco del mortaio e risolvere l'attacco normalmente (si applicano tutte le modifiche della DFT).

I mortai possono anche fare fuoco indiretto a bersagli che sono nella linea di visuale di Leaders/Esploratori/Consiglieri militari alleati in linea di comando. Leaders/Esploratori/Consiglieri militari possono anche chiamare il fuoco di un mortaio sul campo contro un esagono che essi avvistano durante l'impulso corrente. In questo caso, essi non vengono contrassegnati con Ops

Complete fino a che non hanno chiamato il fuoco del mortaio. I Leaders non possono però chiamare il fuoco di un mortaio sul campo e addizionare la loro leadership a un attacco a fuoco diretto nello stesso turno.



Quando un Leader/Esploratore/Consigliere militare chiama il fuoco del mortaio, il mortaio che spara NON deve avere necessariamente una linea di visuale verso l'esagono bersaglio, ma deve essere nel proprio range. Semplicemente dichiarare l'esagono bersaglio, contrassegnare con Ops Complete il Leader/Esploratore/Consigliere militare che ha chiamato il fuoco del mortaio e tirare 2d6. Scegliere il più alto dei dadi, addizionarlo al potere di fuoco del mortaio e risolvere l'attacco normalmente. La leadership NON

influenza il FP del mortaio quando spara indirettamente né il terreno riduce la influenza mentre le altre modifiche della DFT si applicano normalmente (incluso il TM dell'esagono bersaglio). Il segnalino FFE rimane sulla mappa fino alla fase amministrativa e attacca ogni unità che entra nell'esagono. I mortai non utilizzano il fuoco di opportunità.

18.2 Artiglieria fuori dal campo di battaglia



La disponibilità dell'artiglieria al di fuori del campo di battaglia è indicato dalla carta dello scenario o all'interno dei paragrafi evento. Per chiamare l'artiglieria esterna, un Leader/Esploratore/Consigliere militare alleato utilizza un impulso per piazzare un segnalino Spotting Round su un esagono sulla sua linea di visuale. L'esagono non necessita di avvistamento. La LOS del Leader/Esploratore/Consigliere militare è bloccata se passa attraverso più di 2

esagono di terreno riduce o la silhouette di terreno riduce all'interno di 2 esagono di terreno aperto. Dopo aver piazzato il segnalino, tirare ambedue i dadi ma non addizionarli. Addizionare il numero degli esagoni con terreno riduce che attraversa la LOS del Leader/Esploratore/Consigliere militare al dado bianco, sottrarre il valore della leadership del Leader e dividere il rimanente valore modificato del dado bianco (numero del dado bianco + terreno degradante - leadership) per 2 (scartando ogni frazione risultante). Questo rappresenta quanto lontano dall'esagono desiderato cade il proiettile sparato. Il dado colorato rappresenta la direzione dove devia il proiettile. 1 rappresenta il Nord, 2 il NE ecc. Piazzare il segnalino Spotting Round nell'esagono indicato dal dado per la deviazione. Se questo esagono non si trova nella LOS del Leader/Esploratore/Consigliere militare, rimuovere il segnalino Spotting Round e mettere un segnalino Ops Complete sul Leader/Esploratore/Consigliere militare.



Altrimenti il Leader/Esploratore/Consigliere militare può spostare il segnalino di un esagono in ogni direzione che si trovi nella sua LOS o annullare la missione di bombardamento. Se il Leader/Esploratore/Consigliere militare sceglie di continuare con la missione di bombardamento, spostare il segnalino Spotting Round nella direzione desiderata e sostituirlo con il segnalino Fuoco per Effetto (FFE). Il segnalino FFE attacca immediatamente tutte le unità nell'esagono di impatto E

TUTTI I 6 ESAGONI ADICENTI con il potere di fuoco indicato sulla carta dello scenario o il paragrafo evento. La leadership non influenza il potere di fuoco, ma le altre modifiche sulla DFT (incluso il TM per l'esagono bersaglio) si applicano normalmente. Il segnalino FFE rimane sulla mappa fino alla fase amministrativa e attacca ogni unità che entra nel suo esagono e nei 6 esagoni adiacenti. Se una unità già attaccata muove in un nuovo esagono con FFE, viene attaccata di nuovo. Notare che tutto questo avviene in UN SOLO impulso.

MARK H. WALKER'S LOCK 'N LOAD

Se il Leader/Esploratore/Consigliere militare decide di annullare la missione, rimuovere il segnalino Spotting Round. L'impulso del Leader/Esploratore/Consigliere militare è terminato. Solamente un Leader/Esploratore/Consigliere militare può chiamare per il fuoco indiretto. I Leaders possono non chiamare il fuoco d'artiglieria esterno e aggiungere la propria leadership a un attacco diretto a fuoco nello stesso turno.

18.3 Limitazioni della missione di bombardamento esterno al campo di battaglia

A meno che non venga diversamente indicato nelle regole speciali dello scenario, le missioni di bombardamento esterno vengono chiamate sequenzialmente. In altre parole, se un giocatore riceve due missioni di bombardamento in uno scenario, egli non può chiamarle simultaneamente anche se ha due Leaders/Esploratori/Consiglieri militari. Una missione di bombardamento deve essere conclusa prima di piazzare il segnalino Spotting Round della successiva. Se però sono state date missioni di bombardamento esterno a due differenti formazioni (per es. le compagnie A e B dello stesso battaglione) queste possono chiamare simultaneamente la propria missione di bombardamento.

I Leaders NON possono aggiungere la loro leadership agli attacchi di combattimento a fuoco (5.01) nello stesso impulso in cui dirigono il fuoco di artiglieria esterno al campo di battaglia.

19.0 Elicotteri

Gli elicotteri furono utilizzati per la prima volta come armi efficaci nella guerra del Vietnam e non sono inclusi nel modulo Lock'n Load: Band of Heroes. Comunque, nell'intento di fornire una versione completa del regolamento Versione 2 e di evitare lo spezzettamento (sic) delle regole, li abbiamo inclusi qui.



19.1 Modalità dell'Elicottero

Gli elicotteri in Lock'n Load possono volare o fare hovering. Volare si intende il movimento attraverso il terreno appena sopra gli alberi; hovering significa che l'elicottero è praticamente fermo, sospeso proprio sopra la più alta caratteristica dell'esagono. Il volo è la modalità di base per l'elicottero.

L'elicottero in modalità volo ha una capacità di movimento illimitata. Al contrario, in modalità hovering non può lasciare l'esagono correntemente occupato. Gli elicotteri possono cambiare modalità UNA sola volta durante il loro impulso. Soltanto un elicottero può occupare un esagono, sebbene un elicottero possa occupare un esagono con un rottame di elicottero. Un elicottero può

muovere in un esagono che contiene unità nemiche; non si impegna in Mischia, e se i combattenti si scambiano colpi sono considerati adiacenti.

19.2 Costi movimento degli elicotteri

Gli elicotteri spendono un punto movimento per ciascun esagono in cui entrano. Anche cambiare modalità (da volo ad hovering, e viceversa) costa un punto movimento. Questa è una cosa importante da sapere quando si effettua il fuoco di opportunità contro gli elicotteri.

19.3 Elicotteri, Terreno e Avvistamento

Importante: gli elicotteri sono sempre avvistati.

In termini di gioco, gli elicotteri sono sempre considerati un livello sopra la più alta componente dell'esagono.

Per esempio: un elicottero in hovering sopra terreno aperto con una collina di livello uno, deve essere considerato a livello due. Un elicottero sospeso sopra un esagono di giungla fitta su una collina a livello uno, sarebbe a livello 4.

Tutte le altre regole della LOS si applicano normalmente.

Gli elicotteri possono tentare di avvistare le unità nemiche e ancora muovere e sparare nel proprio impulso (p.es. per il tentativo di avvistamento non piazzare un segnalino Ops Complete sull'elicottero). Ricorda, comunque, un giocatore può tentare l'avvistamento una sola volta per impulso (vedi sez. 10.1 per altro sull'avvistamento). Elicotteri in volo non possono avvistare unità nemiche, anche unità nello stesso esagono o un esagono adiacente. Devono prima passare alla modalità hovering, ma elicotteri in hovering avvistano le unità senza penalità.

19.4 passeggeri

Gli elicotteri sono contrassegnati con "P" o "PP" per indicare la capacità di trasportare passeggeri, come i veicoli. Le squadre vengono sempre considerate trasportate all'interno dell'elicottero. Se l'elicottero viene distrutto, i passeggeri devono effettuare un tiro per la sopravvivenza, come descritto precedentemente in 16.1.1.

Un elicottero deve stare in hovering per imbarcare o sbarcare passeggeri, e può imbarcare/sbarcare passeggeri solamente in esagoni liberi, boscaglia o erba alta. Per imbarcare passeggeri, gli elicotteri devono iniziare il proprio impulso nell'esagono dove imbarcano le unità.

Salire/scendere costa ai passeggeri metà della loro capacità di movimento (arrotondato per difetto). Dal momento che gli elicotteri hanno una capacità di movimento infinita, non hanno nessun costo. I passeggeri scesi vengono immediatamente contrassegnati con un segnalino Move, e possono essere bersagliati nell'esagono dove sono scesi.

19.5 Elicotteri in combattimento

Gli elicotteri sono sempre avvistati. Elicotteri in volo (p.es. uno in modalità volo) non possono essere bersaglio di armi non guidate che utilizzano la Ordnance Fire Table. Le armi anti-aeree guidate, che vengono indicate con l'abbreviazione AAG sul proprio segnalino, possono colpire gli

elicotteri in volo. Le armi non guidate che utilizzano la Ordnance Fire Table possono colpire gli elicotteri in hovering. Si applicano normalmente i modificatori degradanti del bersaglio, ma gli elicotteri non ricevono modificatori del bersaglio per l'esagono che occupano.

19.5.1. Artiglieria contro Elicotteri

Se artiglieria che utilizza la OFT colpisce un elicottero, confronta il valore di penetrazione al giusto range dell'artiglieria che spara con lo spessore dell'armatura dell'elicottero. Se il valore di penetrazione supera lo spessore dell'armatura, l'elicottero viene distrutto. L'elicottero distrutto precipita. Tira 2d6 per determinare la direzione verso la quale l'elicottero precipita. Il dado rosso è utilizzato solamente per determinare la direzione. Un tiro di dado di uno indica Nord, due NordEst ecc. Tira il dado bianco e dimezza il risultato (arrotondato per eccesso). Questo è il numero di esagoni dall'esagono da dove è stato colpito dove l'elicottero precipiterà. Poni il segnalino di schianto nell'esagono. Tutte le unità presenti nell'esagono dell'impatto a terra vengono attaccate con potere di fuoco di 4. Questo attacco è risolto utilizzando un tiro di dado contrapposto come descritto nella sezione 5.0. I passeggeri nel relitto devono effettuare un tiro per la sopravvivenza, come descritto precedentemente nella sezione sui veicoli (vedi 16.1.1).

Se il valore di penetrazione dell'artiglieria che colpisce l'elicottero è UGUALE allo spessore dell'armatura, l'obiettivo viene danneggiato. Un elicottero danneggiato deve immediatamente uscire dal tavolo di gioco. Questo non potrà scaricare passeggeri o fare fuoco.

Se il valore di penetrazione dell'artiglieria che colpisce l'elicottero è minore dello spessore dell'armatura, non ci sono conseguenze.

19.5.2 Armi leggere contro Elicotteri

Le armi leggere possono sparare agli elicotteri utilizzando la procedura descritta in Armi leggere contro veicoli corazzati (17.2) ed elencata più avanti. Gli elicotteri non sono né "Aperti" né "Chiusi". Possono sempre essere attaccati dalle armi leggere idonee.

Le armi leggere, ma non artiglieria o armi con fuoco indiretto, hanno il loro range dimezzato quando attaccano gli elicotteri (arrotondato per difetto).

Per esempio: una squadra NVA 2-5-4 avrebbe un range di 2 ($5/2 = 2.5$ arrotondato per difetto a 2) quando attacca elicotteri, un RPD avrebbe un range di 4. Al contrario un RPG-2, che utilizza l'OFT per colpire i nemici, avrebbe ancora il massimo range di 6 contro gli elicotteri.

Le unità che attaccano devono soddisfare i requisiti per il range e la Linea di Visuale. Gli elicotteri sono SEMPRE avvistati. Il potere di fuoco delle unità attaccanti è sommato e addizionato a 1d6. Il potere di fuoco delle unità attaccanti viene modificato come indicato nella tabella delle modificazioni del tiro di dado DFT. Ricorda, gli elicotteri non ricevono le modifiche dell'obiettivo per il terreno che occupano. L'elicottero bersagliato tira 1d6 e addiziona il proprio fattore dell'armatura al proprio tiro di dado. Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è inferiore o uguale al tiro modificato dell'elicottero, il fuoco non ha effetto.

Se il tiro di dado modificato dell'attaccante è maggiore del tiro di dado modificato dell'elicottero, l'elicottero deve effettuare un controllo dei danni tirando 1d6, addizionando la differenza tra il tiro

di dado modificato dell'attaccante e il tiro di dado modificato del difensore, e poi consultare la Tabella del Fuoco Diretto (DFT).

19.6 Movimento dell'elicottero e fuoco

Gli elicotteri possono muovere e sparare senza restrizioni durante il proprio impulso.

Per esempio: un elicottero può volare attraverso il tavolo di gioco, sparare i propri missili (compreso la penalità OFT +2 sparando in modalità volo) e poi volare ovunque desidera.

Un elicottero potrebbe anche volare attraverso il tavolo di gioco, entrare in modalità hovering, fare fuoco con la propria mitragliatrice al nemico più vicino, e poi scaricare passeggeri. Dopo che è stato contrassegnato con il segnalino Fire, l'elicottero non può sparare ancora in quel turno. Un elicottero può sparare con tutte le proprie armi nello stesso impulso.

Contrassegna un elicottero che muove in un nuovo esagono, cambia modalità o scarica passeggeri, con un segnalino Operazioni Completate. Piazza un segnalino Fire su quello che ha fatto fuoco, sostituendo il segnalino Ops Complete, se consentito.

19.7 Elicotteri e fuoco di opportunità

Gli elicotteri possono effettuare fuoco di opportunità come le altre unità. Gli elicotteri contrassegnati con un segnalino Ops Complete sparano con le loro mitragliatrici a ½ potere di fuoco (in aggiunta agli altri modificatori applicabili). Gli elicotteri con Ops Complete che sparano con l'artiglieria aggiungendo "2" al proprio tiro di dado per colpire.

20.0 Combattimento notturno

Il tramonto del sole non ha mai significato la cessazione dei combattimenti. Manovre avversarie, brevi, cruenti scontri a fuoco, soldati uccisi.

Durante gli scenari notturni, le unità possono soltanto tentare l'avvistamento ad unità adiacenti; neanche le unità che utilizzano il Movimento o il Movimento d'Assalto sono automaticamente avvistate. Durante gli scenari notturni, le unità vengono avvistate quando/se:

- Le unità che muovono (escluso Strisciare o Movimento furtivo) o contrassegnate con segnalino Movimento o Movimento d'assalto in terreno aperto entro 2 esagoni della linea di visuale dell'unità che avvista.
- Unità in terreno aperto, indipendentemente dallo status, adiacenti all'unità che avvista.
- Le unità che muovono (escluso Strisciare o Movimento furtivo) o contrassegnate con segnalino Movimento o Movimento d'assalto in terreno degradante/bloccante adiacente all'unità che avvista.
- Unità dentro la Linea di Visuale di una unità nemica che spara, indipendentemente dalla distanza dall'unità che avvista.

- Unità contro le quali è stato fatto con successo un tentativo di avvistamento. Nota: non puoi tentare un avvistamento a una unità di notte a meno che non sia adiacente all'unità che avvista.

20.01 Fuoco diretto e attacco di artiglieria durante gli scenari notturni

Sottrarre 2 dal fuoco (utilizzando la DFT) a meno che il bersaglio non sia adiacente all'attaccante. Questo vale per attacco, non per unità. E sì, questo significa che ci sono 4 FP che ballano per unità adiacenti negli scenari notturni (p.es. le unità non subiscono più la penalità da fuoco notturno, e ottengono il bonus per la vicinanza). Unità che utilizzano la OFT (p.es l'artiglieria) aggiunge 2 al tiro del dado per colpire - a meno che il bersaglio non sia adiacente all'attaccante. Le unità effettuano la mischia normalmente durante gli scenari notturni.

20.1 Bengala



I Leaders, Consiglieri o gli Eroi non contrassegnati con Move, Low Crawl, Fire, Ops Complete possono tentare di sparare un bengala in qualsiasi esagono entro tre esagoni dalla loro posizione.

Selezionare l'esagono e tirare 1d6. Se il tiro del dado è uguale o minore alla capacità di sparare bengala della nazionalità, modificata dalla leadership del Leader, piazzare un segnalino "Star Shell" nell'esagono.

Capacità di utilizzo dei bengala:

- | | |
|--|---|
| • U.S. (epoca del Vietnam), Argentina (epoca delle Falkland) | 3 |
| • NVA, ANZAC (Vietnam), U.S., Tedeschi (WW2) | 2 |
| • VC | 1 |
| • ARVN | 1 |

Indipendentemente dal successo che possa avere, il Leader, Consigliere o l'Eroe, viene contrassegnato con un segnalino Operazioni Complete.

Il segnalino del bengala illumina il proprio esagono e i sei esagoni adiacenti come fosse giorno. Le unità in questi esagoni possono essere avvistate e bersagliate senza le penalità per l'avvistamento e il fuoco descritte in 20.0.

I segnalini bengala vengono rimossi durante la successiva Fase Amministrativa.

Anche i mortai sul tavolo di gioco possono piazzare bengala. Il Leader che sta dirigendo il fuoco dichiara che sta per piazzare un bengala e poi segue le normali procedure per il fuoco indiretto sul campo, piazzando il Bengala al posto dell'attacco.

21.0 Fortificazioni

Avendo tempo, i soldati cercheranno sempre di migliorare le loro posizioni. Dopo tutto, anche una buca poco profonda può dare un minimo di protezione. Lock'n Load riflette questo con una larga varietà di fortificazioni fatte a mano.

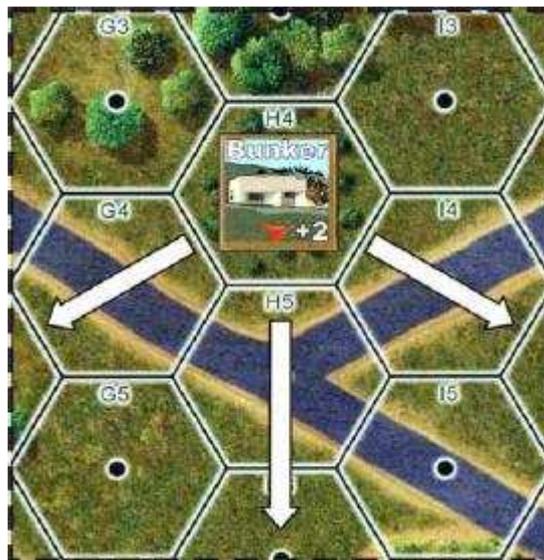
21.1 Bunker

I bunker forniscono una eccellente protezione. Ma le unità nei bunker possono solamente sparare direttamente lungo una linea di visuale tracciata attraverso i tre esagoni anteriori del bunker. Una freccia rossa indica la parte frontale del bunker.



Le unità nell'esagono bunker possono trovarsi sia dentro che sopra il bunker. Le unità all'interno del bunker sono sistemate sotto il segnalino bunker; quelle in cima al bunker, sono sistemate sopra il segnalino del bunker. Muovere dalla cima del bunker a dentro il bunker e viceversa costa 2 MP.

Le unità in cima ad un bunker non possono ingaggiare un combattimento di mischia le unità all'interno del bunker, e viceversa. Tutte le unità devono trovarsi all'interno o in cima al bunker per ingaggiare una mischia.



Unità in cima a un bunker possono sparare ad unità all'interno del bunker come se fossero in un esagono adiacente. Unità all'interno di un bunker non possono sparare ad unità in cima al bunker.

Se una unità si trova in un bunker, il TM del bunker è sommato al TM di quell'esagono. I bunker hanno un TM di +2. Se un esagono bunker viene avvistato, tutte le unità -sia che si trovino all'interno o all'esterno- sono avvistate. Mi dispiace, è una semplificazione. I bunker non possono essere piazzati negli edifici o nelle capanne.

21.2 Trincea

Le unità in un esagono con un segnalino Trincea (*Foxhole*) sono considerate all'interno della trincea. A meno di altra limitazione, le unità nella trincea non hanno un restringimento del campo di fuoco. Il TM della trincea si somma al TM del proprio esagono. Le trincee hanno un TM di +1



21.3 Filo spinato

Il filo spinato viene usato per impedire e canalizzare gli attacchi nemici. Entrare in un esagono con filo spinato costa alla fanteria quattro punti movimento. Questo è il costo totale, NON sommato agli altri terreni dell'esagono. Quindi il filo spinato piazzato nell'erba alta costerà 4 MP come se fosse stato piazzato in terreno aperto. Il costo del



movimento veicolare per entrare negli esagono con filo spinato è elencato nella TEC. Ricorda che le unità possono sempre utilizzare tutti i loro punti movimento per muovere di un esagono.

21.4 Mine

I segnalini di mina attaccano unità nemiche che si muovono nel loro esagono con il potere di fuoco stampato sul segnalino (normalmente "1"). Fino a due segnalini di mina possono essere raggruppati in un esagono.



Risolvere gli attacchi contro i veicoli corazzati utilizzando la procedura Armi leggere contro veicoli delineata in 17.2. In altre parole, il potere di fuoco delle mine + 1d6 è confrontato con il valore di armatura più basso del veicolo + 1d6. Le mine che attaccano contro veicoli non corazzati e parzialmente non corazzati utilizzano la procedura esposta in 17.3. Si considera che le mine attaccano la porzione non corazzata del veicolo. Le unità che vengono sbalzate o scaricate in un esagono minato vengono attaccate dalle mine. Le mine non influenzano gli elicotteri.

Le mine non possono essere piazzate negli edifici. Le unità amiche non vengono attaccate quando entrano nell'esagono, ma devono pagare un punto di movimento addizionale per entrare nell'esagono. Gli obiettivi attaccati dalle mine non ricevono Modificatori del bersaglio per il terreno che occupano (gli attacchi della mina Claymore sono una eccezione).

21.5 Mine Claymore

Le mine Claymore sono contenute in Forgotten Heroes. Le Claymore sono mine direzionali fatte detonare a distanza con una esplosione che spara proiettili simili a palle da caccia che può essere letale fino a 50 metri. Il segnalino di Lock'n load delle mine Claymore rappresenta 2-4 mine.

Le mine Claymore hanno 2 modalità: trasportate o piazzate. Come trasportate non hanno potere di fuoco; piazzate hanno potere di fuoco di 0 e range di 1. Un MMC deve spendere il suo impulso per piazzare una Claymore. Anche 2 idonee SMC possono spendere i loro impulsi per piazzare una Claymore. Singoli SMC, Cappellani e Medici non possono piazzare Claymore.

La mina viene piazzata nell'esagono della squadra; un MMC alleato in linea di comando, Leader, Eroe, Cecchino o Consigliere militare devono rimanere nell'esagono per attivare la Claymore. Se una unità nemica si muove nel range, il giocatore che utilizza la Claymore può attaccare l'unità nemica. Questo attacco si verifica PRIMA di un fuoco di opportunità. Si applicano i modificatori di Movimento e di Bersaglio. Fare esplodere la Claymore non conta come Fuoco di Opportunità o come impulso per l'unità che la attiva, e l'unità che la attiva non viene avvistata. Dopo che le mine Claymore attaccano, sono rimosse dal gioco.

Le Claymore sono considerate armi di supporto (1.6) per i costi di trasporto. Quindi una squadra ne può portare due, un equipaggio/mezza squadra ne può portare una e un SMC ne può portare una ma facendo ciò perde due Punti Movimento.

In un esagono può essere sistemata solamente una Claymore. Se una unità nemica entra in un esagono nel range di due o più Claymore, le Claymore vengono fatte detonare sequenzialmente. Se tutte le unità alleate escono dall'esagono dove è piazzata la Claymore (o sono distrutte), la Claymore viene rimossa.

Esempio di gioco: combattimento basico di fanteria

In questa mini-battaglia, hai la possibilità di imparare i meccanismi del combattimento di fanteria in Lock'n Load. Seguire i passi per praticare l'avvistamento, calcolare i poteri di fuoco, risolvere i danni, controllare il morale, recuperare le truppe, il movimento d'assalto, la mischia e altro. Oppure, se hai già preso confidenza con il sistema, prova a piazzare le tue truppe come nel primo diagramma di sotto, e viedi se ottieni un risultato differente.

Situazione

Soldati dell'US Airborne e i tedeschi del Fallschirmjager, ciascuno a livello di plotone, hanno appena cominciato uno scontro faccia a faccia. Nel precedente turno, l'unità americana in F5 stava per attraversare la strada quando ha subito dei danni da E3. Ora ci troviamo nella fase di recupero del prossimo turno.



Fase di recupero

Ambedue i contendenti tirano un 5 con il dado per l'iniziativa. Poiché il giocatore per i tedeschi aveva l'iniziativa del precedente turno, egli vince per l'iniziativa. Non ci sono unità candidate da ambedue i fronti per il recupero, cosicché il gioco procede con la fase delle operazioni.

Fase delle operazioni

Impulso del tedesco: il Cap. Weiss tenta un avvistamento sull'esagono G4. Poiché G4 è un terreno riducente, Weiss deve tirare 3 o meno con 1d6. Il proprio fattore di Leadership di 1 è sottratto dal tiro di dado per l'avvistamento perciò è necessario un tiro di dado di 4 o meno (vedi 10.1). Weiss

tira 5 e fallisce l'avvistamento. Un segnalino di Ops Complete è piazzato sopra Weiss. Il giocatore tedesco passa la mano. Egli avrebbe potuto muovere ogni unità eleggibile, o ingaggiare in combattimento in qualsiasi altra parte del tabellone di gioco dove ci sono bersagli disponibili.

Impulso Americano

Il CPL Medrow tenta l'avvistamento nell'esagono di Weiss. "Dove sono questi tedeschi?!". Egli non ha un bonus per la leadership e deve tirare 3 o meno. Medrow tira 1 e un segnalino di avvistamento è piazzato sull'esagono di Weiss. "Accidenti, questo può procurarci dei danni". Esclamò Weiss. Medrow ha ora completato le operazioni, ma può dirigere il fuoco (o guidare sul campo di battaglia il fuoco di mortaio) contro l'esagono avvistato in questo impulso. Egli attiva il proprio esagono e la squadra in rotta nell'esagono adiacente in F5. La squadra in linea di comando nel suo esagono sparerà sull'esagono di Weiss, mentre la squadra in rotta striscerà verso il medico in F6. Il giocatore sceglie di risolvere inizialmente il combattimento a fuoco. La sua squadra principale contribuirà con i suoi interi 2 fattori di fuoco, la squadra aggiunta dimezza i propri 2 fattori di fuoco, o 1, e la mitragliatrice M1919A6 spara con il proprio potere di fuoco intero di 2. Questo perché le squadre aggiunte che sparano da un esagono devono dimezzare il proprio potere di fuoco (le truppe americane aviotrasportate sono una eccezione), ma le mitragliatrici sparano sempre al pieno potere di fuoco. Il totale dei FP dell'attacco è dunque 2+1+2 o 5FP. Medrow non ha un bonus per la leadership, e non si applicano altri modificatori, così il giocatore USA tira 1d6+5. Un quattro uscito dal tiro di dado per un totale di 9.

I tedeschi ricevono un modificatore di +1 sul bersaglio per la boscaglia, così il giocatore tedesco tira 1d6+1. Un 4 uscito dal dado da un totale di 5. Il tiro di dado modificato dell'attaccante supera il tiro di dado modificato del difensore, così va condotto un controllo sulla tabella dei danni (*Damage check*) per ogni unità difendente nell'unità nell'esagono di Weiss. La differenza tra i tiri di dado modificati è 4, perciò il giocatore tedesco deve tirare 1d6+4 per ciascuna unità, cominciando dal Leader, e controllare i risultati sulla tabella per il fuoco diretto (DFT). Weiss tira un 6. 6+4=10. Controllando sulla DFT nella colonna per SMC in linea di comando si vede che un tiro di dado modificato più grande del proprio morale, ma non più del doppio del proprio morale, provoca il risultato di rotta. Weiss è rovesciato sul suo lato Shaken. La mezza squadra sotto Weiss tira 4. 4+4=8, e dal momento che il Leader è in rotta, il suo bonus per la leadership non viene applicata. Il morale della mezza squadra è 6, anche la squadra è in rotta.

L'americano piazza un segnalino Fired sul raggruppamento di Medrow. Egli finisce il proprio impulso strisciando la propria mezza squadra da D5 a E5. Non è la mossa più brillante possibile. Ma hey, questo è un esempio di gioco, non un torneo. Stanno riportando i loro feriti in zona coperta dal resto del fuoco del plotone. Un segnalino Low Crawl è piazzato sulla mezza-squadra.

Impulso Tedesco

Il giocatore tedesco decide di utilizzare il movimento d'assalto per muovere le sue 2 squadre da F2 a F3 e mettere sotto tiro l'esagono di Medrow. Poiché gli uomini nell'esagono di Medrow hanno sparato, l'esagono risulta avvistato per il resto del turno di gioco. La squadra Fallschirmjager può effettuare un movimento d'assalto come indicato dal quadrato rosso intorno il proprio fattore di movimento. Questo gli costa 1 punto movimento per squadra di Fallschirmjager per entrare nell'esagono di coltivazioni basse, ed essi possono usare fino a metà del proprio potere di movimento stampato di 4 per il movimento d'assalto. Perciò la mossa è permessa. Le squadre Fallschirmjager, insieme alla loro MG34, vengono mosse in F3 e un segnalino di Assault Move è piazzato sul raggruppamento.

A questo punto, se le unità americane sono in condizioni per il fuoco di opportunità e hanno la LOS, essi potrebbero fare fuoco di opportunità sull'esagono F3 con un modificatore di +1 per attacco a bersaglio in movimento. Ma dal momento che non ci sono unità in grado di effettuare il fuoco di opportunità, i Tedeschi possono portare a termine il loro assalto a fuoco. Se lo desidera, il giocatore Tedesco potrebbe anche permettere a 1 o ambedue le squadre di sparare in un impulso successivo oppure condurre un Fuoco di Opportunità durante un impulso Americano.

Il Fallschirmjager 2-3-4 con la MG34 raggiunge 4FP, la squadra Fallschirmjager in più aggiunge 1.5 FP, arrotondato a 2FP. Così la potenza di fuoco totale è $2+2+2=6$. Poiché le squadre hanno effettuato un movimento d'assalto, sottraggono 2 dalla loro potenza di fuoco per un totale di 4 FP. Non male per 20 uomini e una MG34 con una gittata di circa 50 metri attraverso alcune basse coltivazioni. Dunque il Tedesco tira $1d6+4$. Esce un 5 sul dado per un totale di 9. Un segnalino Fired è piazzato sul gruppo.

Le truppe Americane nella boscaglia ricevono un modificatore del bersaglio di 1, sicché lanciano $1d6+1$. Sul dado esce un 2 per un totale di 3. Sfortuna per gli Americani: devono sopportare un DC6 –un controllo dei danni (*Damage Check*) con un modificatore di +6 a loro svantaggio. Il Leader tira per primo e ottiene un 6 per un totale di 12. Il suo morale è 6 e il risultato è il doppio del morale. Così incrociando sulla DTF si vede che Medrow è ferito. Un segnalino Wounded è piazzato sopra di lui, il che riduce la sua leadership e il suo morale di 1, ed è capovolto sul lato Shaken. La squadra successiva, che possiede la M1919A4 calibro 30, tira anch'essa 6 per un totale di 12. Il suo morale è 6 cosicché controlla nella colonna per MMC in linea di comando al doppio o più del proprio morale. Il risultato è Perdite (*Casualties*). Il segnalino della squadra è rimosso e sostituito con una mezza squadra in rotta (*Shaken*). L'ultima squadra tira 1 con un totale di 7. Essa è capovolta sul suo lato Shaken.

Le cose si mettono male per gli Americani, ma aspettate un momento! L'ultimo tiro di dado DC è stato 1, prima delle modifiche. Questo significa che bisogna lanciare il dado per la creazione di un Eroe. La squadra ha successo tirando un numero pari e perciò il segnalino di un Eroe è sistemato nell'esagono. Egli pesca una carta delle abilità e si piazza nell'esagono con gli altri. L'Eroe assume lo stato della MMC che lo ha creato (11.2) perciò si piazza sotto un segnalino Fired.

Impulso Americano

Ambedue i giocatori passano fino alla fine della Fase delle Operazioni

Fase Amministrativa

Il diagramma sotto mostra il campo di battaglia all'inizio della fase amministrativa. I segnalini non necessari, come Moved, Assault Move, Low Crawl, Fired Spotted e Ops Complete vengono rimossi adesso. Il segnalino Wounded non viene rimosso. Il segnalino del turno viene avanzato e inizia la Fase di Recupero.



Fase di Recupero

Il giocatore Americano vince il lancio per l'iniziativa e inizia recuperando le truppe idonee. Inizialmente egli prova a recuperare Medrow. Medrow è ferito il che riduce il suo morale in rotta da 6 a 5. Dal momento che occupa un terreno con un modificatore del bersaglio positivo è sottratto 2 dal suo tiro di dado per il recupero, così egli necessita di un 7 per recuperare (3.0). L'Americano tira esagerato (p.es. 12) e fallisce. Normalmente le squadre nel suo esagono non sarebbero idonee per il recupero e i Tedeschi avrebbero potuto facilmente sopraffare delle truppe in rotta, scacciare le truppe aviotrasportate dal Carentan, costretto gli Americani ad abbandonare la costa della Normandia, vinto la Seconda Guerra Mondiale e io avrei dovuto scrivere questo in Germania. Ma le unità possono tentare il recupero se si trovano nello stesso esagono insieme ad un Eroe. La mezza squadra in rotta ha un morale di 5 e un modificatore TM positivo, così passa con 7 o meno. Tira 6 con 2d6 e passa. Anche la squadra in rotta sopra il gruppo passa tirando 3. Le cose si mettono meglio per i rossi, bianchi e blu.

Il medico deve superare un controllo del morale per curare la mezza squadra nel suo esagono e capovolgerla sul lato di squadra in linea di comando. Tira un 4 con 2d6 e perciò passa. Si trova in un terreno senza un TM positivo perciò deve ottenere un tiro di dado contro il suo morale semplice di 6. Tutti tranne Medrow vengono recuperati.

Ora il giocatore Tedesco recupera i suoi uomini. Ricorda che i Leaders sono sempre idonei per tentare di auto recuperarsi. Weiss ha in E3 una truppa in rotta con morale di 6. Poiché si trovano in un terreno con un TM positivo egli riceve una modifica di 2 a suo vantaggio. Necessita di un tiro di dado di 8 o meno con 2d6 per riuscire. Weiss tira 3 e si recupera. Il suo segnalino è capovolto sul

lato in linea di comando. La squadra ha un morale di 6, più 2 per il terreno più 1 per la leadership di Weiss. Necessita di un tiro di dado di 9 o meno, ottiene esattamente 9 e supera il controllo.

Fase delle operazioni

Impulso Americano: le unità devono essere nuovamente avvistate per essere fatte bersaglio di fuoco diretto in un nuovo turno di gioco. La squadra Americana in G4 tenta di avvistare l'esagono F3. L'esagono è un terreno riducente perciò è necessario un 3 o meno. Tira un 4 e fallisce l'avvistamento. Si trova ora sotto un Ops Complete. Stordito, il giocatore americano decide di passare per il resto del suo impulso e per consolarsi si avvia ad un vicino frigorifero e si prende una bibita fresca.

Impulso Tedesco

Weiss decide di focalizzare l'esagono F6, l'esagono con la mezza squadra e il medico. La mezza squadra nell'esagono di Weiss maneggia una MG34. In accordo con la tabella per il trasporto di armi di supporto, una mezza squadra può utilizzare una SW ma sacrifica il proprio FP (vedi 1.6). C'è anche un esagono di terreno riducente in F5 cosicché essi sparano a 2FP (MG34) -1 (terreno riducente) +1 (leadership di Weiss) per un totale di 1d6+2. Tirano un 4 che da un totale di 6.

Il giocatore Americano si difende con 1d6 dal momento che il terreno aperto non da un TM positivo. Egli tira un 3 che è inferiore di 3 rispetto al 6 totale del Tedesco, e perciò deve subire un DC3 (controllo dei danni con un modificatore di +3).

Il medico tira un 4 con 1d6, per un totale di 7. Va in rotta. Necessiterà di trovarsi in un esagono con un leader in linea di comando o un eroe prima di essere idoneo a tentare il recupero. La mezza squadra tira 1 che da un 4. Passa il controllo. Il tiro per controllare se viene creato un eroe da 5 che essendo dispari, fallisce nel generare un eroe. Gli Americani stringono il loro M-1 Garand accarezzandone il grilletto e aspettano il loro impulso.

Un segnalino Fired è piazzato ora sull'esagono di Weiss e il suo esagono è avvistato. L'eroe Americano e il suo esagono vengono attivati per sparare verso l'esagono di Weiss. E' tempo di vendetta. Sfortunatamente per gli Americani la squadra integra nel suo esagono ha tentato poco fa di avvistare un esagono differente e perciò è Ops Complete e non potrà partecipare a questo attacco (potrà fare un fuoco di opportunità contro unità nemiche in movimento in un impulso futuro). Se l'attacco a fuoco fosse stato portato verso lo stesso esagono, nello stesso impulso nel quale avevano tentato l'avvistamento, avrebbero potuto partecipare al fuoco. Solo le altre unità possono partecipare. L'eroe ha 1 FP e la mezza squadra utilizza il suo M1919A4, perdendo il proprio potere di fuoco, per un totale di 2FP. 1+2 da un totale di 6+3 per l'attacco. Esce un 6 con un lancio di 1d6 per un totale di 9. Ora si ragiona !.

L'esagono di Weiss si difende con 1d6+1. Tirano un 5 per un totale di 6 e la ruvida Fallschirmjager è in affanno... devono subire un DC3. Weiss tira un 4 che diventa 7 e va in rotta. La sua mezza squadra tira un 5 che diventa un 8. Questo da un risultato di rotta sulla DFT.

Un segnalino Fired viene piazzato sull'esagono dell'eroe ma ricordiamoci che la squadra non ha sparato, si trova sotto un segnalino di Ops Complete e non sotto un segnalino Fired.

Impulso Tedesco

Il gruppo di Fallschirmjager posizionato in F3 si muove, attraverso G3, su G4 per andare in mischia con l'unità Americana su quell'esagono. Quando il gruppo entra in G3, ma prima che muova in G4, il giocatore Americano annuncia il fuoco di opportunità. La sua squadra che non ha

sparato, sotto il segnalino di Ops Complete ha diritto al fuoco di opportunità a metà del suo potere di fuoco. Il bersaglio in G3 è adiacente, il che dà al fuoco dei paracadutisti americani un bonus di +2, e in movimento, che dà un +1. La metà del FP della squadra da 1 più 3 per il bersaglio in movimento e adiacente con un totale di 4FP. Ma i dadi sono contro l'Americano. L'attacco risulta in un Nessun Effetto e la mischia inizia.

Esempio di mischia

Le due squadre di Fallschirmjager (2-3-4 e 3-3-4) con una mitragliatrice MG4 piombano nell'esagono dell'eroe americano Tommy 2-2-6, una mezza squadra 1-4-4 con una mitragliatrice M1919A4, una squadra 2-5-4 e un Leader in rotta. Un segnalino Moved è piazzato sulle squadre tedesche. Queste possono adesso attaccare alcune o tutte le unità idonee alla mischia nell'esagono. Scelgono di applicare i loro 7FP contro la mezza squadra 1-4-4 con l'M1919A4. Questo dà loro un rapporto 7-2 o meglio 3-1 (precisamente sarebbe 3.5-1 ma va arrotondato in basso) sulla tabella per la mischia che corrisponde ad un numero per uccidere di 5. Lanciano 2d6 e ottengono 9 che è ovviamente uguale o maggiore del numero per uccidere. La mezza squadra americana viene eliminata alla fine di questa mischia. Ma prima il giocatore americano deve prendere parte alla mischia. L'eroe ha 2FP, la mezza squadra (al momento condannata) contribuisce con 2FP (2 per la sua M1919A4 – perde il proprio FP quando spara con una SW (1.6)), e l'altra squadra contribuisce con 2FP per un totale di 6FP. Tutto questo viene applicato contro la squadra tedesca che trasporta l'MG34 con un rapporto 6-4 o 3-2. Ma poiché tra di loro c'è un eroe, il rapporto è spostato di una colonna in proprio favore, a 2-1, il che dà un numero per uccidere di 6. Il giocatore Americano si sta prendendo un rischio. Egli avrebbe potuto scegliere di attaccare la squadra senza la MG34 e ottenere un rapporto migliore. Egli tira esattamente un 6 che vale la distruzione della squadra tedesca con la MG34. Le squadre distrutte di ambedue le parti vengono eliminate. La MG34 e la M1919A4 vengono lasciate nell'esagono senza un possessore e un segnalino di Melee è posto sull'esagono. Al prossimo turno, la mischia può continuare, oppure uno dei due potrebbe tentare una ritirata in osservanza delle regole della mischia (vedi 8.0).

Chi vincerà la scaramuccia? Riuscirà Medrow, ferito, a sopravvivere e a ritornare dalla sua amata moglie Susan? Oppure il Cap. Weiss condurrà i suoi Fallschirmjager alla vittoria? Io scommetto sugli Americani

Esempio di gioco: corazzati

La seguente mini-battaglia dimostra come calcolare le risoluzioni dei combattimenti che interessano i veicoli armati, artiglieria e artiglieria fuori del campo di battaglia.

La colonna Americana è avanzata attraverso il territorio Francese nella speranza di catturare una grande libro-paga della Wehrmacht che si vocifera trovarsi in un villaggio appena vicino il margine ovest della mappa. Il Tedesco intende proteggere le proprie ricchezze. Ci troviamo nella Fase delle Operazioni e nell'Impulso Tedesco.



Impulso tedesco

Il Gruppo d'arma del cannone anticarro tedesco da 75mm (ATG) spara allo Sherman M4A1 che sta avanzando sferragliando sulla polverosa strada di campagna. Il range è di 4 esagoni. Girato sottosopra il segnalino dell'ATG, il tedesco vede il numero base per colpire a 7 o meno esagoni è 9. Consultando la Tabella del Fuoco di Artiglieria (OFT) il Tedesco nota che riceve un modificatore di +1 al proprio tiro di dado per sparare ad un veicolo contrassegnato con un segnalino Assault Move e un altro modificatore +1 per sparare da un esagono adiacente attraverso un esagono con lato di bocage. Cosicché il numero finale che il Tedesco deve tirare con il dado per colpire il carro è 7, con 2d6. Il Tedesco tira un 6, e l'Americano gema. Dal momento che il numero del dado tirato è più grande di 2 ed è un numero pari, il proiettile colpisce la torretta. Non c'è il segnalino della torretta sul veicolo cosicché si da per scontato che la torretta è rivolta in avanti. Il proiettile colpisce la parte frontale della torretta. Il Tedesco adesso tira il dado per vedere cosa ha provocato al carro. Egli tira 1d6 + il fattore di penetrazione dell'ATG, che a quattro esagoni è 5. Il Tedesco tira un 4 per un totale di 9, il valore di penetrazione modificato. L'Americano tira 1d6 + il fattore della corazza al punto d'impatto, che in questo caso è la parte frontale della torretta (4). L'Americano tira un 6 per un risultato di 10, il valore modificato dell'armatura. Il proiettile del cannone ATG colpisce la torretta dello Sherman, ma non penetra. Dal momento che non è penetrato, l'Americano può effettuare un controllo del morale, sottraendo la differenza tra il valore di penetrazione modificato e il valore modificato della corazza. Questo valore è 1...(10 corazza modificata - 9 penetrazione modificato). L'Americano tira giù un 7 con 2d6, sottratta la differenza menzionata nella frase precedente e supera il controllo del morale. Lo Sherman non subisce danni e il Tedesco piazza un

segnalino Fired sul WT del 75mm a un segnalino Acquisizione -1 sullo Sherman. Se lo Sherman muove in un nuovo esagono o l'ATG inquadra un nuovo bersaglio, il segnalino Acquisizione sarà rimosso.

Impulso Americano

Ora tocca all'impulso dell'Americano che decide di fare qualcosa verso l'ATG. L'Americano omonimo di Idol nell'esagono F5 chiama l'artiglieria fuori campo di battaglia da 105mm (5 FP) del modulo. Clarkson piazza uno Spotting Round sopra l'ATG (C3), e il gruppo deglutisce. Clarkson sottrae la propria leadership dal dado bianco, diviso per due, e scarta ogni frazione ($((4-1)/2=1.5$, scarta la frazione e ottieni 1) il risultato è 1. Questa è la distanza della deviazione dell'artiglieria che effettua lo Spotting Round. Il dado colorato indica la direzione. 1 rappresenta il nord, 4 il sud, e così via. Perciò lo Spotting Round subisce una deviazione di un esagono verso nord a C2. Con un sorriso sornione Clarkson la corregge in D3, e lo gira sul lato FFE, buttando giù un mare di fuoco su D3 e sui 6 esagoni circostanti, attaccandoli ognuno con Potere di fuoco 5.

Clarkson decide di risolvere per primo lo sbarramento in C3. Egli tira $1d6 + 5$ (il potere di fuoco per lo sbarramento del 105mm). Il bocage che si stende attraverso il lato di esagono C3/D4 degraderebbe il fuoco diretto dall'esagono di Clarkson al C3, ma non in caso di fuoco indiretto fuori campo dell'artiglieria. La sua leadership non influenza il tiro di dado, lo ha già usato per modificare la deviazione dell'artiglieria. Egli tira un 4 per un totale di 9. Il giocatore tedesco non ha TM così tira $1d6$. Sfortunatamente tira un 1, e deve subire un Controllo dei Danni con +8. Egli tira un 5, che risulta uguale a 13. Questo è grande più del doppio del morale del WT, ciò provoca delle Perdite e la rimozione del WT.

Ora Clarkson si muove in E2. Qui tira un 2, e lo addiziona al potere di fuoco di sbarramento di 5, per ottenere un 7. Il Tedesco non ottiene alcun beneficio dal muro di pietra con l'artiglieria, ma trae beneficio dalla boscaglia. Perciò, tira $1d6 + 1$. Egli tira un 6 per un totale di 7, e il fuoco di sbarramento non danneggia i Tedeschi in E2. Notare che il segnalino FFE rimane in D3 per tutta la Fase Amministrativa, attaccando ogni unità che cerca di muoversi attraverso D3 o i 6 esagoni adiacenti.

Clarkson, attiva la squadra nel suo esagono e ordina loro di fare fuoco contro le StuG IIIG in D5, nella speranza di mandare in rotta il veicolo e costringerlo ad aprire i portelli. L'Americano utilizza il potere di fuoco della squadra di $2 + 1d6$. Egli tira un 3 per un totale di 5. Lo StuG IIIG tira il suo più basso fattori della corazza, che è 2, e $1d6$. Il veicolo tira 1 per un totale di 3 e deve effettuare un Controllo dei Danni +2. Lo StuG IIIG tira un 5, fallisce il Controllo dei Danni, ed è contrassegnato con i segnalini Shaken e Buttoned. Una grossa mano scorre sul campo di battaglia e contrassegna la squadra Americana in F5 con un segnalino Fired, e Clarkson con un segnalino Ops Complete. Il campo di battaglia ora si presenta come mostrato sotto.



Impulso Tedesco

Ora la Wehrmacht cerca qualche vendetta. La squadra in G3 sceglie un Assalto Ravvicinato (17.1) contro lo Sherman in G4. La squadra deve per prima cosa effettuare un controllo del morale pre-assalto. Si sottrae 2 da 2d6 dal momento che la Squadra si trova in un esagono con un modificatore positivo del bersaglio. La Squadra tira 5 e supera il controllo. La Squadra si muove nell'esagono dello Sherman. Somma il suo potere di fuoco a 1d6, tira un dado con 4, così da avere un totale di 5 (1 Potere di Fuoco proprio + 4). L'Americano tira 1d6 e addiziona il proprio fattore della corazza più basso dello Sherman (2). L'Americano tira 2, per un totale di 4. Il totale del tedesco (5) è maggiore del totale dell'Americano (4), cosicché lo Sherman viene distrutto e il suo equipaggio eliminato. (17.1).

Impulso Americano

Il sgt Darius con il suo Sherman vuole pareggiare i conti. Decide di sparare allo StuG III in D5. Il numero per colpire dello Sherman per 7 esagoni o meno è 8, il carro è aperto, e ha un Leader del corazzato (ambedue danno un -1 al tiro di dado per colpire), così egli può colpire con un 10 o meno con 2d6, ma –come direbbe John Madden – aspetta un minuto. La LOS passa attraverso l'esagono di terreno degradante F5, che AGGIUNGE 1 al tiro del dado, così Darius colpisce con un 9 o meno. Il giocatore Americano tira un 7 con 2d6. Fragore! Il cannone d'assalto tedesco oscilla per l'impatto contro del proiettile del 75mm Americano. L'Americano addiziona il proprio valore di penetrazione di 4 a 1d6. Egli tira un 4 per un valore di penetrazione modificato di 8. Il Tedesco e lo StuG III tira 1d6 + la propria corazza frontale di 4. Il tedesco tira un 3, per un totale di 7. Il valore di

MARK H. WALKER'S LOCK 'N LOAD

penetrazione è maggiore del valore della corazza modificato, cosicché il veicolo tedesco viene distrutto. Il Tedesco tira il dado per vedere se il proprio equipaggio sopravvive. Egli tira un 2..... un numero pari e piazza un segnalino Equipaggio in Rotta nell'esagono con un segnalino di rottame.

Esempio di gioco: elicotteri

Un cannoniere Huey approccia la squadra NVA in B3 non avvistata. In D4 l'Huey si assetta in hovering. Gli elicotteri in modalità volo non possono tentare l'avvistamento delle unità, ma questo in modalità hovering può farlo. Prima che l'elicottero possa dare una buona occhiata in B3, la squadra NVA punta il proprio RPG-2 e fa fuoco. A 2 esagoni, il numero base per colpire del RPG-2 è 9. L'attaccante consulta la OFT per le modificazioni del tiro del dado. Viene addizionato 1 al tiro del dado perché la RPG sta sparando a un elicottero in hovering (sarebbe stato +2 se l'elicottero fosse stato in volo). La NVA tira 2d6, ottiene 9, e addiziona 1 (per fuoco su un elicottero in hovering) per un totale di 10. Questo è maggiore del numero per colpire l'elicottero, perciò il razzo manca il bersaglio. Se l'RPG avesse colpito l'elicottero, il giocatore NVA avrebbe

confrontato la penetrazione del RPG, che è 5, all'armatura dell'elicottero, che è 1. La penetrazione sarebbe maggiore dell'armatura dell'elicottero, così l'elicottero sarebbe stato distrutto. Lo Yank avrebbe tirato il dado come indicato in 19.5 per vedere dove sarebbe precipitato e avrebbe tirato il dado per la sopravvivenza dei passeggeri/equipaggio come indicato in 15.4.

Poiché l'RPG della NVA ha mancato il bersaglio, la squadra decide di sparare all'elicottero con il proprio potere di fuoco. Il range della squadra è dimezzato contro l'elicottero. Così il loro range è 5/2, arrotondato per difetto, o 2. L'elicottero è nel range. La NVA spara con 2 FP + 1d6. Tira un 3 per un totale di 5. L'Americano tira 1d6 e addiziona l'armatura dell'elicottero, che è 1. Tira un 2, e addiziona 1 per un totale di 3. L'elicottero deve fare un controllo dei danni e aggiungere 2 (la differenza tra 3 e 5) al tiro di dado. Lo Yank tira 1d6 e ottiene un 5. Addiziona 2 al 5 e ottiene un 7 e consulta la DFT. Il 7 è di 1 maggiore del morale dell'elicottero. Di conseguenza, l'elicottero è danneggiato e deve lasciare il campo di gioco nel prossimo turno con la rotta più diretta. Gli elicotteri danneggiati



non possono sbarcare i passeggeri né sparare. L'Americano contrassegna l'elicottero con un segnalino Ops Complete e Damaged. Non può sparare perché danneggiato. La squadra NVA riceve un segnalino Fired.

L'Americano porta su un altro cannoniere Huey. Questo uccello muove in hovering in C4. Il cannoniere spara la propria artiglieria principale (razzi) alla squadra NVA. Il numero base per colpire è 8. Il tiro di dado viene modificato per il modificatore del bersaglio del terreno della NVA, che è 1. L'Americano necessita di un tiro di dado di 7 o meno con 2d6. Egli ha due tentativi perché l'elicottero può sparare con la propria artiglieria due volte per fase, come indicato dal "2x" davanti all'equivalente HE di 4. L'Americano tira 6 e 7, ottenendo due centri. Ciascuno viene risolto separatamente tirando 1d6 e addizionando l'equivalente HE dell'artiglieria, che è 4. Per primo lo Yank tira 1 che gli dà un totale di 5 (4+1), il giocatore NVA tira 1d6, ottenendo in questo caso 3. Il TM NON VIENE sommato al tiro del dado. Questo viene già considerato quando l'elicottero modifica il proprio tiro del dado per colpire. Il 3 della NVA è di 2 inferiore al 5 dello Yank, perciò la squadra NVA deve fare un controllo dei danni aggiungendo 2 al tiro del dado. Ripetere la procedura per il secondo colpo. Dopo aver risolto i colpi di artiglieria, l'elicottero potrebbe sparare con le proprie mitragliatrici (2 FP fino a un range di 10 esagoni). Contrassegna l'elicottero con un segnalino Fired.

Ora l'Americano porta il trasporto truppe Huey in D3, si mette in hovering, e sbarca una squadra. La squadra, che viene contrassegnata con un segnalino Move, avanza in C2. L'elicottero può completare il proprio impulso, nel qual caso sarà contrassegnato con un segnalino Ops complete o sparare con le proprie mitragliatrici alla squadra NVA.

Dizionario dei termini

1d6		Lancio di 1 dado
2d6		Lancio di 2 dadi
ARVN	Army of Republic of Vietnam	Esercito della repubblica del Vietnam
APC	Armored Personal Carrier	Trasporto truppe armato con armi leggere, p.es. M-113
DC	Damage Check	Lista dei danni
DFT	Direct Fire Table	Tabella per il fuoco diretto
FFE	Fire for Effect	Fuoco per effetto
FP	FirePower	Potere di fuoco
HEAT	High Explosive Anti-Tank	Esplosivo ad alto potenziale anti-carro
HE	High Explosive	Esplosivo ad alto potenziale
Infantry		Termine generico che comprende segnalini di MMC e SMC
Inherent Firepower		Il potere di fuoco stampato sul segnalino. Per esempio il potere di fuoco una squadra Airborn USA è 2
LAW	Light Anti-tank Weapon	Arma leggera anti-carro
LMG	Light Machine Gun	Mitragliatrice leggera, arma di supporto come MG42, MG34, M1919A6 .30 cal, BAR, M60 e RPD
LOS	Line of Sight	Linea di visuale
Ordnance		Si tratta di armi che hanno la tabella per colpire (To hit) sul retro del segnalino. Comprendono armi di supporto, come bazooka, Panzerfaust (Pzf30), Panzerschrek (RPzB54), LAW, Weapons team come il cannone anticarro da 75mm (ATG), 73mmRR, o armi montate su veicoli e elicotteri, come il cannone da carro M-4A1 o i razzi dell'Huey. Queste armi utilizzano l'OFT per determinare i modificatori al lancio di dai sulla loro tabella per colpire.
MF	Movement Factor	Fattore di movimento
MG	Machine-Gun	Mitragliatrici- Normalmente sinonimo di LMG, ma anche usato per indicare gruppi d'arma con mitragliatrice, come la mitragliatrice U.S: calibro 0.50.
MMC	Multi Man Counter	Segnalini di squadre con più uomini (squadra, mezza-squadra, equipaggio, gruppi d'arma)
MP	Movement Points	Punti movimento
MT	Melee Table	Tabella per la mischia
NVA	North Vietnamese Army	Esercito nord-vietnamita
OFT	Ordnance Fire Table	Tabella per il fuoco d'artiglieria
Panzerfaust		(Pzf30) Arma anti-carro tedesca alquanto rudimentale
Panzerschrek		(RPzB54) arma anti-carro tedesca simile, ma superiore al bazooka americano
RPG	Rocket Propelled Grenade	Razzo esplosivo
SMC	Single Man Counter	Segnalino di uomo singolo (Consigliere militare, Leader, Eroe, Cecchino, Medico, Cappellano)
SR	Self Rally	Auto-recupero
SSR	Special Scenario Rule	Regola speciale per lo scenario
SW	Support weapon	Arma di supporto

TEC	Terrain Effect Chart	Tabella degli effetti del terreno
TM	Terrain Modifier	Modificatore per il terreno anche conosciuto come modificatore per il terreno bersaglio.
Tripod Mounted		Sia la M1919A4 e la MG42 erano montate su un treppiedi per migliore precisione. La MG42 esisteva anche in una versione a bipede (2-10).
Unit		Termine che indica genericamente tutte le unità movibili. Per esempio Carri, MMC ecc.
USA	United States Army	Esercito degli Stati Uniti
USMC	US Marine Corps	Marine degli Stati Uniti
VC	Viet Cong	VietCong
WT	Weapons Team	Gruppo d'arma

R. Travaglini - La Tana dei Goblin

Tabella per la riduzione dei segnalini

La tabella di sotto illustra graficamente come ridurre ciascuna squadra in Band of Heroes.

Tabella per la riduzione delle squadre

Quando vengono provocate delle perdite, utilizzare lo schema qui sotto per ridurre una squadra alla mezza squadra appropriata.

