

Tabella per il Fuoco Diretto (DFT)

	MMC in linea di comando	MMC in rotta	SMC (Non eroe) in linea di comando	SMC in rotta (non eroe)	Eroe	Veicolo corazzato Leader di corazzato	Veicolo non armato	Elicottero
1d6 ≤ Morale	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto
1d6 > Morale < 2 x Morale	In Rotta	Perdite	In Rotta	Ferito	Ferito	In Rotta	In Rotta	Danneggiato
1d6 ≥ 2 x Morale < 3x Morale	Perdite	Perdite	Ferito	Ferito	Ferito	In Rotta	Distrutto	Distrutto
1d6 ≥ 3x Morale	Eliminato	Eliminato	Eliminato	Eliminato	Eliminato	Abbandonato	Distrutto	Distrutto

In rotta: una unità in rotta ruota il proprio segnalino sul lato Shaken (Eccezione: i veicoli vengono contrassegnati con un segnalino Shaken). Un unità in rotta può tornare in linea di comando tentando un recupero DR (2d6) in una successiva fase di recupero. Tutti i veicoli possono auto-recuperarsi. Le unità in rotta non possono fare fuoco con le proprie armi o qualsiasi arma di supporto in loro possesso. Unità in rotta non possono avanzare verso una unità nemica lungo la loro linea di visuale (LOS). Se ingaggiate in una mischia e non ci sono altre unità amiche nell'esagono idonee al combattimento corpo a corpo, sono automaticamente eliminate. (Nota: i veicoli non partecipano alle mischie).

- I Leaders in rotta non possono recuperare truppe, ma possono tentare di recuperare loro stessi. I Leaders in rotta non possono mai utilizzare la propria leadership.
- I medici in rotta non possono curare soldati (o loro stessi).
- I cecchini in rotta non possono sparare ma possono auto-recuperarsi (SR).
- I Cappellani in rotta non possono recuperare truppe.
- Gli eroi non vanno mai in rotta.
- I consiglieri militari USA in rotta non incrementano il morale delle truppe ARVN raggruppate con il consigliere.
- Veicoli in rotta devono avere i portelli chiusi, dimezzano il loro potere di movimento (arrotondato in basso) e non possono sparare con nessuna delle loro armi.

Veicoli in rotta che subiscono un altro risultato di rotta vengono abbandonati.

Abandoned (Abbandonato): i veicoli abbandonati sono proprio così: abbandonati. Piazzare un segnalino Abandoned sul veicolo. Esso non può muovere né sparare per il resto dello scenario... nessuno vuole salire su un possibile bersaglio. L'equipaggio è piazzato sotto il veicolo ed effettua un MC. Fallire il controllo del morale manda in rotta l'equipaggio (vedi le sezioni 14.0 & 15.4). I passeggeri di un veicolo abbandonato scendono e fanno un controllo del morale. Contrassegna le unità che sono scese a terra con un segnalino Move.

Damaged (Danneggiato): gli elicotteri danneggiati devono immediatamente uscire dal gioco. Non possono sbarcare i passeggeri né sparare.

Destroyed (Distrutto): i veicoli/elicotteri distrutti sono rimpiazzati con un segnalino Wreck (rottame). L'equipaggio e i passeggeri devono effettuare un controllo per il salvataggio (vedi sezioni 15.4, 16.1 e 16.2). Gli elicotteri distrutti precipitano. Tirare 2d6 per determinare la direzione dell'esagono dal quale è stato attaccato l'elicottero distrutto. Il dado colorato è utilizzato per determinare la direzione. Un tiro di dado di 1 indica nord, 2 il nordest, ecc. Dimezzare il numero del dado bianco (arrotondato per eccesso). Questo indica il numero di esagoni dall'esagono nel quale è stato attaccato l'elicottero precipitato. Piazzare un segnalino di schianto in questo esagono. Tutte le unità presenti nell'esagono dello schianto sono attaccate con un potere di fuoco di 4. Questo attacco viene risolto con una normale procedura (p.es. il potere di fuoco di 4 è sommato al tiro di dado ecc.)

Casualties (Perdite): rimpiazzare una squadra intera con una mezza squadra in rotta. Eliminare le mezze squadre o i WT.

Wounded (ferita): l'unità deve interrompere il movimento. Ruotare l'SMC sul lato Shaken (escluso l'eroe) e contrassegnarlo con un segnalino Wounded. I Leader feriti hanno il proprio morale, il modificatore per il morale e il raggio della leadership ridotto di 1 (p.es. possono solamente attivare unità nello stesso esagono). SMC sotto un segnalino Wounded che vengono ferite nuovamente sono eliminate. I medici possono curare SMC feriti.

Creazione di un eroe: c'è la possibilità che un eroe venga generato durante il gioco nel caso in cui durante un controllo per i danni causato dal fuoco nemico venga lanciato un 1. Tirare il dado nuovamente. Se esce un numero pari, viene creato un eroe nell'esagono (esclusi ARVN (vedi sezione 13.4)). Prendi a caso un eroe e una carta delle abilità (vedi segnalini di uomini singoli).

Caratteristiche delle forze

Eroe

- Viene creato se al DC $1d6 = 1$; altro $1d6$ se PARI viene generato 1 eroe con la propria carta abilità pescata a caso.
- Combatte sempre a pieno FP in attacchi multipli.
- Se in mischia sposta di 1 a destra la colonna del rapporto di forze in attacco (NO in difesa).

Medico → NON idoneo alla mischia

- Può guarire unità feriti (wounded) presenti nello stesso esagono: controllo del proprio morale (-2 se in un esagono con TM positivo) se OK → unità guarita altrimenti nessuna penalità.

Cecchino → NON idoneo alla mischia

- Non muove, viene piazzati solamente in esagoni con TM positivo.
- Spara con $2d6$ e a 1 solo bersaglio nell'esagono (se più bersagli viene scelto a caso con $1d6$).
- Quando attaccato → TM x 2
- Se raggruppato con altre unità perde i benefici MA DEVE sparare separatamente.

Cappellano → NON idoneo alla mischia

- Ha la leadership idonea SOLO per il recupero.
- Non può fare avvistamenti

Consigliere militare

- Aumenta di 1 il morale delle ARVN raggruppate nell'esagono.
- Può effettuare avvistamenti e utilizzare le SW.

Esploratore (Scout)

- Nel movimento furtivo NON applica il -2 nel fuoco.
- -2 nei tiri per avvistare. Può guidare il fuoco d'artiglieria.
- Può utilizzare SW ma perde i propri benefici.
- Unità che muovono insieme un esploratore solo 1 MP per giungla leggera/fitta, foresta, boscaglia, campi di grano ed erba alta.

Leader dei corazzati

- Si identifica con il corazzato e il suo equipaggio.
- Non subisce ferite ma va in rotta o abbandonare il veicolo → rimosso dal gioco.
- Può recuperare solo il corazzato che comandano.

Tedeschi SS

- Fanatismo: se subiscono la mischia in condizione di rotta NON vengono eliminati ma tentano un controllo del morale anche SENZA leader.
- Dedizione: possono tentare il recupero anche in esagono non idonei (senza leader né un eroe) OPPURE tirare i dadi una seconda volta in caso di fallimento.

Americani

- Possono usufruire di un ulteriore fuoco d'artiglieria esterno de $1d6 \geq 3$
- Aviotrasportati: non dimezzano i propri FP in caso di attacchi multipli.
- Le squadre intere (NO le $\frac{1}{2}$ squadre) in mischia, sulla tabella del rapporto, in attacco spostano 1 colonna a destra e in difesa 1 colonna a sinistra.