

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

## COMPENDIO DELLE REGOLE

### 1.0 Concetti generali

#### 1.3 Raggruppamento

Massimo 3MMC + 2 veicoli (o rottami) + 3 SMC

1 WT equivale a 1 MMC; 2 SMC equivalgono a 1 MMC

#### 1.5 Controllo Morale

Se  $2d6 \pm$  modificatori > morale il controllo fallisce

#### 1.6.2 Lanciafiamme

- può essere usato in mischia
- ritirata
  - ▶ Deve aumentare la distanza da TUTTE le unità nemiche nella LOS
  - ▶ Può scatenare il fuoco di opportunità
  - ▶ Mettere segnalino MOVE
  - ▶ Se impossibile → unità eliminata

#### 1.6.3 Cariche esplosive

SI possono utilizzare in mischia, verso un esagono adiacente o contro un veicolo

Rimosse comunque dopo l'uso

### 2.0 Turno

Composto da tre fasi. 1. Recupero 2. Operazioni (con impulsi alternati) 3. Amministrativa

#### 3.0 Recupero

1d6 per l'iniziativa (se = iniziativa a chi l'aveva al turno precedente)

Recupero: prima i Leaders poi truppe dello STESSO colore dei Leader in linea di comando

Se  $2d6 -$  leadership  $-2$  se su terreno con TM positivo  $\leq$  morale → recupero

Il Leader di un corazzato influenza il controllo solo per il proprio mezzo

AUTORECUPERO per squadre con SR o Eroe

2 mezze squadre dello stesso tipo con un Leader → unite a formare una MMC, NO se in mischia

MMC o SMC possono raccogliere/scambiarsi SW

Aprire o chiudere SW montate (MG su treppiedi)

## 4.0 Operazioni

Sequenza alternata di impulsi

Attivare 1 o + unità in un esagono + tutti gli esagoni adiacenti se c'è un Leader

Azioni: Muovere (SEMPRE insieme)

Sparare (SEMPRE insieme anche le SW escluso armi di artiglieria come bazooka ecc.)

DOPO porre il segnalino idoneo

Altre azioni → Ops Complete: possono però sparare per fuoco di opportunità a ½ FP arrotondato in basso (se 0 FP = -1) comprese le SW, se con OFT → +2 sul tiro per colpire

## 5.0 Combattimento

Necessari: ► LOS      ► Avvistamento      ► Range

Attaccante: FP + 1d6 + Leadership + bonus movimento – LOS riducente

Difensore: 1d6 + terreno (TEC)

Se Attaccante ≤ Difensore → nulla di fatto

Se attaccante > Difensore → controllo danni: prima il Leader poi squadre con 1d6 + (differenza Attaccante - Difensore) → controllo su DFT

### 5.2 Attacchi multipli

Unità guida a pieno FP + altre unità a ½ FP + MG/lanciafiamme a pieno FP (arrotondato per eccesso)

WT, armi con tabella per colpire, veicoli DEVONO sparare separatamente

### 5.3 Fuoco di opportunità

Unità che muovono nella LOS nemica → fuoco di opportunità (1 solo attacco x punto movimento speso), se STRISCIANO necessario avvistamento

Attaccante +1FP (0 se contro unità che striscia) per TUTTE le unità presenti nell'esagono

Se in rotta per fuoco di opportunità → STOP

## 6.0 Movimento

Unità nello stesso esagono se muovono o sparano devono farlo INSIEME

Squadre che hanno mosso (Moved o Assault Move) subiscono +1 in DFT

Una unità può SEMPRE muovere di almeno 1 esagono

### 6.1 Assalto: solo unità con quadrato ROSSO

Movimento a ½ MF + fuoco con - 2FP anche in un impulso successivo → segnalino Fired

### 6.2 Doppio passo

Se un Leader compie il proprio movimento con delle squadre (NO WT) → +2 fattori movimento

### 6.3 Strisciare

Movimento di solo 1 esagono

NON avvistamento automatico (SI se in campo aperto o adiacente)

NO bonus +1 all'attaccante; NO WT

### 6.4 Movimento furtivo: solo unità con quadrato GIALLO

Movimento a ½ MF + fuoco con -2FP anche in un impulso successivo → segnalino Fired

NO avvistamento anche se adiacente ma richiede tentativo di avvistamento

NO passo doppio; NO per eroi o Leaders

## 7.0 Fumogeni

Solo lanciati da MMC

Se  $1d6 \leq 2$  → piazzare fumogeno nell'esagono proprio o adiacente → Ops Complete

Fumogeno bloccante per LOS, TEC +1+ modifica del terreno

FP-1 per chi spara dal fumogeno

## 8.0 Mischia

FP attaccante/FP difensore (arrotondato in basso) →  $2d6$  per attaccante o difensore (se presente un Eroe spostare a destra 1 colonna) → segnalini MELEE → unità bloccate

Se al termine del turno tentativo di ritirarsi → controllo del morale (con modifiche per la leadership) → se OK unità si ritirano (possibile subire fuoco di opportunità) altrimenti si continua la mischia fino alla risoluzione

Unità non idonee se sole e/o squadre in rotta in mischia → automaticamente eliminate

Possibilità di rinforzo dal turno successivo all'inizio della mischia

MMC con 0FP in mischia con FP = 1 MA  $1d6-1$  quando attaccano e attaccante  $1d6+1$

Unità con M in mischia con FP + 1 in attacco e difesa

## 10.0 LOS e avvistamento

### 10.1 Avvistamento

Viene avvistato l'intero esagono o SINGOLO livello di edifici multilivello

Unità automaticamente avvistata se: ► Sotto segnalino spotted

► Adiacente unità nemica in linea di comando

► Se ha mosso o sta muovendo e/o spara

► In terreno aperto

NON viene avvistata automaticamente unità che muove strisciando o con movimento furtivo

Negli altri casi → tentativo di avvistamento:

Terreno bloccante →  $1d6 \leq 2$

Terreno riducente →  $1d6 \leq 3 - 1$  x ogni esagono riducente attraversato (max 2 poi come su terreno bloccante)

Possibile 1 avvistamento x impulso → Ops Complete

NON possono fare avvistamenti unità che hanno già sparato, mosso o sotto Ops Complete

Gli elicotteri sono sempre avvistati indipendentemente dall'esagono sottostante

### 10.2 Edifici e colline

Livello terra = livello 0

Costruzioni/edifici di 1 esagono = livello 0

Costruzioni/edifici di 2 esagono = livello 1

Costruzioni/edifici di 2 o più esagoni = livello 2

Per cambiare piano → 2 MP

### 10.3 Calcolo della LOS

Terreno bloccante non blocca SE: ► nell'esagoni dell'attaccante/difensore

► più basso dell'attaccante E del difensore

Terreno riducente in attacco  $1d6 - 1$  x ogni esagono riducente attraversato MAX 2 poi LOS bloccata

LOS bloccata/ridotta se incontra ostacolo alla STESSA altezza dell'attaccante

LOS NON bloccata se incontra ostacolo più basso dell'attaccante MA esagoni di livello 1 E 2

provocano effetto ombra di 1 esagono

## 14.0 Artiglieria

Tabelle per colpire sul retro; spara separatamente e NON obbligatoriamente allo stesso bersaglio  
Tiro per colpire =  $2d6 + TEC - LOS$  riducente  $\pm OFT \leq$  numero per colpire nel range

- Se bersaglio NON veicolo  
Attaccante  $1d6 + HE$ , + 1 se in movimento, NO TEC, NO leadership  
Difensore  $1d6$   
Se Attaccante > Difensore  $\rightarrow$  controllo danni con  $1d6 +$  differenza su DFT
- Se bersaglio È veicolo  
Attaccante =  $1d6 +$  penetrazione > Difensore =  $1d6 +$  armatura veicolo  $\rightarrow$  Wrek  
Difensore  $1d6 \rightarrow$  Pari  $\rightarrow$  Shaken Crew  
 $\rightarrow$  Dispari  $\rightarrow$  equipaggio eliminato

### 14.01 Colpi non penetranti

- Se Attaccante = Difensore  $\rightarrow$  Difensore controllo morale del veicolo (MC con  $2d6$ )  
se passa  $\rightarrow$  veicolo in rotta  
se NON passa  $\rightarrow$  veicolo abbandonato (inutilizzabile per tutti)  $\rightarrow$  equipaggio fuori e MC
- Se Attaccante < Difensore  $\rightarrow$  difensore MC del veicolo ( $2d6 - (\text{Attaccante} - \text{Difensore})$ )  
se passa  $\rightarrow$  nulla di fatto  
se NON passa  $\rightarrow$  veicolo in rotta ( 2 volte in rotta  $\rightarrow$  veicolo abbandonato)

### 14.1 Angolo e punto d'impatto

Considerare il valore della corazza in funzione dell'angolo d'impatto

In caso di dubbio sempre il valore + favorevole per chi spara

### 14.2 – 14.2.1 Munizionamento speciale

Simbolo H = munizioni HEAT

- valore penetrazione /2 se contro veicolo con armatura in ROSSO
- se attacca fanteria NON in edifici  $\rightarrow HE - 1$

### 14.3 Acquisizione del bersaglio

Se artiglieria spara e manca il bersaglio  $\rightarrow$  segnalino acquisizione  $-1$  (sottrae 1 al prossimo attacco)

Se veicolo bersaglio NON muove e artiglieria sbaglia ancora  $\rightarrow$  segnalino  $-2$

Se bersaglio si muove O artiglieria cambia bersaglio  $\rightarrow$  rimuovere segnalino

## 15.0 Veicoli

Aperti  $\leftrightarrow$  Chiusi  $\rightarrow$  cambio di stato all'inizio del proprio impulso

Movimento: vedi costo su TEC per mezzi Cingolati (T), Fuoristrada (O), Gommati (R)

Morale: se in rotta  $\rightarrow$  Chiusi, NO fuoco, MF/2, NO avvistamenti, Auto recupero, SI Leadership

Equivalente HE: FP contro bersagli NON veicoli

FP della mitragliatrice: se FP = 2  $\rightarrow$  range = 10; se FP = 4  $\rightarrow$  range = 14

se presente \* spara a  $360^\circ$  ma solo a veicolo Aperto, altrimenti spara nell'arco di fuoco

Armatura (scafo/torretta): 3 numeri indicano fronte, fianco e retro ( scafo/torretta, se presente)

### 15.1 Orientamento del veicolo e Movimento

I veicoli possono muovere individualmente; SOLO Movimento e Movimento d'Assalto

Orientamento verso un vertice dell'esagono → ruotare 1MF per vertice di esagono  
Possibile movimento all'indietro al costo doppio.  
Torretta dei veicoli (se presente): può ruotare senza penalità ma ha effetto su OFT  
Utilizzare segnalino torretta solo se orientata NON frontale

### 15.2 Movimento d'Assalto e Veicoli

MF/2 poi sparare con mitragliatrici (FP -2); sparare con il cannone → +2 al tiro per colpire  
NO movimento d'assalto per incursione; SI per caricare/scaricare passeggeri POI sparare

### 15.3 Incursione

Possibile per MMC/SMC/WT in campo aperto/coltivazioni basse; per entrare = MF +4  
Attaccante = 1d6 + HE + mitragliatrici (se \* solo a veicolo aperto) + 2 + ev. leadership  
Difensore = 1d6

- Se Attaccante > Difensore → controllo danni su DFT con 1d6 + (Attaccante – Difensore) applicando leadership
- Se MMC/Eroe sopravvive può effettuare Assalto Ravvicinato dopo Controllo Morale.
- Se Veicolo sopravvive all'Assalto Ravvicinato può rimanere nell'esagono o continuare a muovere; le truppe nemiche possono ritirarsi in esagono adiacente
- WT in rotta → eliminati
- Se veicolo eliminato → passeggeri ed equipaggio eliminati con il veicolo

### 15.41 Leaders di corazzato

Se veicolo è distrutto → Leader eliminato

Se presente Leader → utilizzare il suo morale anziché quello del veicolo

## 16.0 Passeggeri

### 16.1 Passeggeri all'interno del veicolo

Simbolo P = ½ squadra + 1 SW + 1 SMC; Simbolo PP = 1 squadra + 2 SW + 2 SMC

#### 16.1.1 Controlli di sopravvivenza

Se veicolo distrutto → 1d6 per ogni unità trasportata

Se 1d6 = pari → unità Shaken, segnalino Move

Se 1d6 = dispari → unità eliminate, SW eliminate

### 16.2 Passeggeri in cima ai veicoli

Simbolo OP = ½ squadra + 1 SW + 1 SMC; Simbolo PP = 1 squadra + 2 SW + 2 SMC

Se il veicolo spara con artiglieria → devono sbarcare con Controllo Morale → segnalino Move

Possono sparare con le proprie armi → FP -1 se veicolo fermo; FP -2 se veicolo ha mosso

Se unità sparano PRIMA che il veicolo muove, veicolo deve rimanere fermo.

### 16.4 Salire e Scendere

Costa il 50% dei MF del veicolo e dell'unità solo se iniziano la fase Operazioni insieme e solo se disponibili i MF

Dopo scese le unità possono muoversi autonomamente anche con Movimento d'Assalto

## 17.0 Fanteria e Artiglieria contro veicoli

### 17.1 Assalto ravvicinato

Possibile solo per MMC/Eroi → in esagono con un SOLO veicolo

Prima di entrare nell'esagono → controllo del Morale con 2d6 - 2 se vengono da esagono con TM positivo - Leadership

Se fallisce il controllo → attacco impossibile → Ops Complete

Attacco: ogni unità singolarmente → 1d6 + FP + Leadership (1 Leader per attacco) + ev. HE o Cariche esplosive

Difesa: 1d6 + valore PIÙ BASSO dell'armatura

Se Attacco > Difesa

- Veicolo distrutto con Equipaggio e Passeggeri; gli attaccanti rimangono nell'esagono
- Se Veicolo indenne → le unità tornano nell'esagono di provenienza → segnalino MOVE

### 17.2 Armi leggere contro veicoli corazzati

SOLO contro veicoli NON corazzati o corazzati ma APERTI ed elicotteri

Sparare al Veicolo OPPURE alle unità nell'esagono

Attaccante: 1d6 + FP + DFT + leadership

Difensore: 1d6 + fattore PIÙ BASSO dell'armatura + TEC

Se Attaccante > Difensore

- Veicolo e unità trasportate sopra o all'interno se APERTO → Controllo Danni con 1d6 + (Attaccante - Difensore) → DFT → passeggeri in Rotta scendono immediatamente.

### 17.3 Armi leggere contro veicoli non corazzati

Come sopra ma anche contro veicoli NON corazzati CHIUSI; possibile distruzione

Se veicolo PARZIALMENTE corazzato, utilizzare la procedura secondo l'effettivo lato colpito

## 18.0 Fuoco indiretto

### 18.1 Mortai sul campo

NO da edifici, giungla fitta o foreste

Fuoco diretto → scegli maggiore su 2d6 + FP mortaio → DFT

Fuoco indiretto → necessaria solamente LOS da Leader/Esploratore/Consigliere → scegli maggiore su 2d6 + FP mortaio, NO leadership, NO terreno riducente SI TM bersaglio → DFT → FFE attivo fino alla fase amministrativa.

NO fuoco di opportunità

### 18.2 Artiglieria fuori dal campo di battaglia

Leader → Impulso → Nella LOS → Round Spotting (punta esagono) → 2d6

Dado Bianco/2 + Terrene Degradante - Leadership = spostamento in esagoni

Dado Rosso = direzione spostamento del tiro → NO LOS → Via segnalino e Ops Complete Leader

Nella LOS → sposta di 1 esagono a scelta o annullare missione

→ FFE esagono + 6 esagoni intorno NO leadership

## 20.0 Combattimento notturno

Unità avvistate SOLAMENTE se:

- MUOVONO (NO strisciare o movimento furtivo) in terreno aperto entro 2 esagoni
- In terreno aperto ADIACENTE
- MUOVONO (NO strisciare o movimento furtivo) in terreno degradante/bloccante adiacente
- Nella LOS di unità nemica che spara

### 20.01 Fuoco diretto e attacco di artiglieria durante gli scenari notturni

Se nemico ADIACENTE → FP +2, altrimenti FP - 2

Unità che utilizzano OFT → - 2 dal tiro del dado

### 20.1 Bengala

Leaders/Eroi entro 3 esagoni → 1d6 (<3 o <2) → Ops Complete

Illumina l'esagono e i 6 intorno → rimosso nella fase amministrativa  
Anche i mortai entro il terreno di battaglia possono piazzare bengala

## 21.0 Fortificazioni

### 21.1 Bunker

- NO negli edifici o nelle capanne; TM = TM del terreno + 2
- Unità NEI bunker possono sparare solo anteriormente
- Unità sopra possono sparare a unità dentro; NO viceversa
- Possibile sia DENTRO che SOPRA; muovere da dentro a sopra e viceversa costa 2 MF

### 21.2 Trincea

- TM + 1

### 21.3 Filo spinato

- Entrare in un esagono con filo spinato MF = 4 come costo TOTALE
- Veicoli → vedi TEC

### 21.4 Mine

- Max 2 segnalini di mine nello stesso esagono, NO negli edifici,
- Attaccano unità nemiche con FP indicato, NON validi modificatori del terreno
- Con veicolo CORAZZATO come in 17.2
- Con veicolo NON CORAZZATO come in 17.3 contro parte NON corazzata
- Le unità che sbarcano subiscono gli attacchi delle mine
- Unità amiche non vengono attaccate ma MF +1