

# ASL SK #1 – SEQUENZA DI GIOCO

## 2 - PREP FIRE PHASE PFP (3.2)

SOLO ATT

### 1 - RALLY PHASE RPh (3.1)

ATT(PRIMA)+DIF

Ogni Azione è svolta da entrambi i giocatori nel seguente ordine:

**NB:** Ogni unità (eccetto Leader SMC) può eseguire una sola Azione.

**a) Rinforzi (SOLO ATT):** Posizionare fuori Mappa le unità Rinforzi adibite ad entrare nelle Fasi MPH o APH del Turno in corso (potrebbe essere necessario tirare 2d6 per eventuali Regole Speciali Scenario).

**b) Recupero SW: 1d6 (+1 drM se CX) < 6 → successo**  
Unità in GO (Good Order) nello stesso ESA di una SW abbandonata.

**c) Riparazione SW: 1d6 ≤ R → successo (6 = distrutta)**  
Unità in GO nello stesso ESA di una SW della propria nazionalità.

**d) Trasferimento SW:** tra unità in GO nello stesso ESA.

**e) Self Rallies: 2d6 +1 DRM ≤ Morale → successo**  
Solo unità Broken con capacità di Recupero (valore nel quadrato).

**NB:** un SMC non applica a se stesso il DRM Leadership.

**(SOLO ATT):** può tentare un Recupero con un qualsiasi MMC.

**NB:** l'unità non necessita della capacità di Recupero.

**f) Unit Rallies: 2d6 ≤ Morale → successo**

Recupero di qualsiasi MMC Broken nello stesso ESA di SMC in GO.

**NB:** SMC che hanno svolto Self Rallies possono Recuperare unità.

#### Mod. DRM Rallies

❖ Leadership SMC: +/- # DRM (no se Broken)

❖ **Morale disperato (DM):** +4 DRM

❖ ESA in Bosco/Edificio: -1 DRM

**Malus:** se 2d6 = 12 (6+6) → **Casualty Reduction**

**Bonus:** se MMC 2d6 = 2 (1+1) → **Promozione sul campo**

**FINE FASE:** Rimozione di tutti i segnalini DM ad eccezione di quelli sulle unità adiacenti ad almeno un'unità nemica nota (KEU).

**NB:** unità DM in ESA diversi da Bosco/Edificio possono mantenere lo status.

### 3A - MOVEMENT PHASE MPh (3.3)

SOLO ATT

**INIZIO FASE:** Rimuovere segnalini CX dalle unità.

**NB:** Queste unità non potranno fare Double Time nel Turno in corso.

Unità PREP FIRE non possono effettuare Azioni in questa Fase

• Muovere qualsiasi unità/stack in GO che non sia Broken, in C.C.

**NOTE:** Un ESA può contenere massimo 3 MMC e 4 SMC.

**NB:** Non è possibile muovere in ESA occupati dal nemico, inoltre trovarsi o muovere adiacente ad un'unità KEU Broken la rende DM.

**SMC = 6 MF/1 PP (3 MF Ferito); MMC = 4 MF/3 PP (3 MF Inesperti)**

**Costo:** 1 MF Open Ground; 1,5 MF Grano (Giu-Set); 2 MF Bosco/Edificio

#### Mod. Movimento per unità di Fanteria

❖ Double Time: +2 MF → segnalino CX (-1 PP)

**NB:** L'unità non può essere un SMC Ferito.

❖ +1 MF se intero movimento su Strada

❖ +2 MF se MMC intero movimento con SMC

❖ **Costo:** +1 MF in ESA con Smoke

• **Assault Movement** con unità di Fanteria → solo 1 ESA.

**NB:** il movimento non deve costare tutti gli MF disponibili dell'unità.

**Bonus:** l'unità non subisce FFNAM

• **Granate Fumogene** piazzamento con unità abilitate (con SE)

**Costo:** 1MF stesso ESA / 2MF ESA adiacente

**1d6 (+1 drM se CX) ≤ SE (Smoke Exponent) → successo**

**NB:** è possibile effettuare un solo tentativo per unità.

**Malus:** se risultato = 6 → l'unità interrompe la Fase

• **Recupero SW** nello stesso ESA → **Costo azione = 1MF**

**1d6 (+1 drM se CX) < 6 → successo**

**Malus:** -1 B# e X# se utilizzata da MMC Inesperti

**Malus per possesso SW nemiche:**

❖ -1 ROF

❖ -2 B# e X#

**FINE FASE:** Rimozione di tutti i segnalini Smoke e Residual FP.

• **Sparare** con le proprie unità (Fanteria ed SW) e posizionare il segnalino PREP FIRE su tutte le unità che hanno sparato.

**NB:** Sparare, anche fallendo, ad un'unità Broken la rende DM.

**NB:** le unità segnate non potranno muovere in MPh né sparare in AFPh.

**LOS:** Un'unità può sparare ad un'altra solo se quella è in LOS. Le tipologie di terreno nell'ESA dell'ATT e del DIF non bloccano la LOS (ma potrebbero ridurre la Visibilità es. Smoke). Nessuno dei giocatori può verificare la LOS finché l'attacco non è dichiarato.

**NB:** Se da più combinazioni di ESA con Smoke e/o Terreni risulta DRM Hindrance > 6 → LOS bloccata.

**ROF:** Quando una SW MG spara, se il d6 Rosso ≤ ROF (Frequenza di Fuoco) potrà continuare a sparare nel corso della Fase, fintanto che mantiene la ROF, dopodiché sarà segnata PREP FIRE.

### 3B - DEFENSIVE FIRST FIRE DFF (3.3.3)

SOLO DIF

**a) DFF (Defensive First Fire)** permette al DIF di interrompere la MPh dell'ATT per sparare alle unità KEU che stanno spendendo MF.

**NB:** Le unità DIF che sparano devono essere in GO.

**NOTE:** Qualsiasi unità ATT che spende MF in un ESA è potenziale bersaglio per un DFF anche se non si muove (es. Recupero SW). L'attacco deve essere effettuato prima che l'unità lasci l'ESA in cui si trova (nel caso di movimento l'ATT deve dichiararlo prima).

• Un'unità che sopravvive al DFF, prima che spenda altri MF, può essere attaccata ancora nello stesso ESA da unità diverse oppure se ha speso almeno 2MF può essere attaccata ancora (con SFF) dalla stessa unità che ha appena svolto il DFF.

• Un'unità può fare DFF, SFF o PPF verso lo stesso ESA tante volte quanti sono gli MF spesi dall'unità in quell'ESA.

**RESIDUAL FIRE:** Posizionare nell'ESA bersaglio un segnalino Residual FP pari a ½ FP IFT -1 per ogni ESA Hindrance (max 12) dell'attacco avvenuto (SW MG che Rompe/mantiene ROF non lascia Residui).  
**NB:** Se un'unità, dopo aver subito un attacco da Residui, spende altri MF in quell'ESA subirà un nuovo attacco da quei Residui.

• **Posizionare** il segnalino FIRST FIRE sulle unità Fanteria che hanno sparato e solo sulle SW MG che hanno perso la ROF.

**NB:** Una SW MG che mantiene la ROF può sparare ancora, cambiare bersaglio o sparare a piena potenza nella successiva DFPh.

#### Mod. DRM (solo per questa Fase)

❖ FFMO: -1 DRM (l'unità muove in Open Ground)

**NB:** non è applicabile se la LOS attraversa ESA con Hindrance

❖ FFNAM: -1 DRM (l'unità non effettua Assault Movement)

#### b) SFF (Subsequent First Fire)

Le unità FIRST FIRE possono continuare ad attaccare le unità che spendono MF a condizione che il bersaglio non sia ad una distanza maggiore rispetto alla KEU più vicina e sia entro la Gittata Base.

• **Posizionare** il segnalino FINAL FIRE sulle unità che hanno sparato e sulle eventuali SW possedute, anche se non sono state usate.

**NB:** Il segnalino è posizionato anche sulle SW che mantengono ROF.

**Malus:** (½ FP Area Fire)

**NB:** Gli eventuali FFMO e FFNAM continuano ad essere applicati se la stessa unità subisce ulteriori attacchi nello stesso ESA.

#### c) PPF (Final Protective Fire)

Le unità FINAL FIRE possono attaccare (sempre in Area Fire) solo unità che si sono mosse, in questa Fase, in ESA a loro adiacenti.

**NB:** Non c'è limite agli attacchi PPF di un'unità (in GO) fintanto che l'ATT spende MF muovendo in ESA adiacenti.

**NOTE:** Un'unità che compie PPF deve usare le SW MG utilizzabili, inoltre può formare FG (Fire Group) con unità che non usano PPF.

**NB:** Solo le unità che usano il PPF subiscono gli eventuali Malus

#### Malus:

❖ **Dopo l'attacco:** le unità che hanno effettuato il PPF (eccetto SW) utilizzano il DR IFT originale dell'attacco per un NMC.

## 4 - DEFENSIVE FIRE PHASE DFPh (3.4) SOLO DIF

• **FF (Final Fire)** permette alle unità in GO non segnate **FIRST** e **FINAL FIRE** (incluse le SW MG che hanno mantenuto la **ROF**) di sparare a piena potenza ad unità KEU.

Posizionare il segnalino **FINAL FIRE** sulle unità che hanno sparato.

**NB:** Gli attacchi colpiscono tutte le unità presenti nell'ESA bersaglio.

**NOTE:** I Mod. FFMO e FFNAM non sono più applicati.

• **FF** permette anche alle unità già segnate **FIRST FIRE** di sparare a potenza ridotta (½ FP) solo alle KEU in ESA adiacenti (x2 FP per PBF). Posizionare il segnalino **FINAL FIRE** sulle unità che hanno sparato.

**NB:** Un SMC che ha già utilizzato la Leadership nella DFF può usarla ancora ma solo sulle unità che aveva diretto in precedenza.

**FINE FASE:** Rimozione di tutti i segnalini **FIRST** e **FINAL FIRE**.

## 5 - ADVANCING FIRE PHASE AFPh (3.5) SOLO ATT

• **AFPh** permette alle unità in GO non segnate **PREP FIRE** di sparare a potenza ridotta ½ FP (Area Fire) ad unità KEU.

**Mod. Assault Fire (+ 1 FP)**

Solo unità con FP sottolineato che attaccano in gittata base.

**NB:** Le eventuali frazioni si arrotondando per eccesso e si applica il +1 singolarmente ad ogni unità che spara.

**NB:** SW MMG e HMG non possono sparare se sono state mosse in MPh.

**FINE FASE:** Rimozione di tutti i segnalini **PREP FIRE**.

## 6 - ROUT PHASE RTPh (3.6) ATT(PRIMA)+DIF

**a) Posizionare segnalini DM (ATT+DIF INSIEME):**

• Segnare **DM** le unità Broken (non in **Melee**) in Open Ground e in LOS (gittata base e senza Hindrance) di KEU in GO (non **PINNED**).

**NB:** Unità in questa condizione sarebbero soggette ad **Interdizione**.

• Segnare **DM** le unità Broken (non in **Melee**) adiacenti o nello stesso ESA di unità KEU in GO.

**b) Rottare tutte** le unità **DM** (non in **Melee**), se non è possibile farlo secondo le Regole di Rotta → **eliminarle**.

**NB:** Unità in **Rotta** abbandonano SW con IPC eccedente rispetto al proprio.

**Low Crawl:** Movimento unico di 1 ESA → evita **Interdizione**

**NB:** Un'unità non può mai fermarsi adiacente ad una KEU.

**INTERDIZIONE:** Un'unità in **Rotta** è Interdetta quando muove in Open Ground e in LOS (gittata base e senza Hindrance) di KEU in GO (non **PINNED**) capace di sparare in quell'ESA almeno 1 FP.

**NB:** Unità in **C.C.**, con segnalino CX oppure SMC solo che utilizza una SW MG, non possono **Interdire**.

Un'unità in **Rotta** può essere Interdetta solo una volta per ESA.

**Unità Interdetta subisce NMC: se fallisce → Casualty Reduction**

**NB:** Se il NMC è superato ma l'unità è **PINNED** deve fermarsi.

**NB:** Se l'Interdizione fallisce l'unità può continuare la **Rotta**.

**Regole di Rotta:**

• Movimento = 6MF (SMC ferito = 3MF)

• L'unità deve muovere verso l'ESA Bosco/Edificio più vicino entro 6MF

**NB:** l'ESA deve poter contenere l'unità secondo i **limiti di raggruppamento**. Se non è presente un ESA con queste caratteristiche l'unità può muovere coerente con le **Regole di Rotta**.

• L'unità non può:

- muovere verso una KEU se con essa riduce gli ESA di distanza.

- muovere verso un'unità nemica (anche Broken) se durante questa Fase è stata nella sua LOS.

- muovere adiacente ad unità nemica eccetto quando si esce da C.C.

**NB:** In qualsiasi altro caso può muovere verso un'unità nemica.

• Se l'unità raggiunge l'ESA Bosco/Edificio più vicino (non adiacente ad unità nemica) deve fermarsi a meno che non possa continuare muoversi in ESA adiacenti con le stesse caratteristiche.

• Un SMC in GO può accompagnare un'unità in **Rotta** ma viene **eliminato** se l'unità fallisce un'eventuale NMC di **Interdizione** in cui beneficia della sua Leadership.

## 7 - ADVANCE PHASE APH (3.7) SOLO ATT

• **Trasferire SW** fra unità in GO.

• **Muovere di 1 ESA** unità in GO (non **PINNED**).

**NB:** è possibile muovere in ESA occupati da unità nemiche inoltre se l'ESA è Bosco/Edificio nella successiva CCPh si verificherà **Ambush** a meno le unità non abbiamo mosso in un ESA già con **Melee**.

**Malus:** Status CX per un'unità che muove in ESA che richiederebbero la spesa di tutti gli MF disponibili.

**NB:** Un'unità già CX non può muovere in un ESA che richiederebbe la spesa di tutti i suoi MF.

• **Posizionare segnalini C.C.** su tutte le unità che hanno mosso in ESA occupati da unità nemiche.

## 8 - CLOSE COMBAT PHASE CCPh (3.8) ATT+DIF

**a) Ordine svolgimento C.C. (SCEGLIE ATT):** dichiarare tutti i C.C.

**NB:** in seguito ogni C.C. sarà risolto prima di passare al successivo.

**b) Verifica Ambush → entrambi i giocatori tirano 1d6**

Il giocatore che ottiene almeno 3 meno dell'altro ha **successo** e potrà risolvere tutti gli attacchi del C.C. per primo.

**NB:** solo le unità nemiche che sopravvivono potranno rispondere.

**Mod. Ambush** (validi per entrambi i giocatori):

❖ +1 drM se almeno un'unità del gruppo è CX

❖ +1 drM se almeno un'unità del gruppo è **PINNED**

❖ +1 drM se almeno un'unità del gruppo è Inesperta

❖ Leadership SMC (miglior Leader presente): +/- # DRM

**Bonus C.C. per il vincitore** (fino ad eventuale **Melee**)

❖ -1 DRM nei suoi attacchi

❖ +1 DRM negli attacchi contro di lui

**c) Risolvere i C.C.** designando le unità per ogni attacco (prima ATT) e risolvendo singolarmente ogni combattimento. Le unità di ogni C.C. possono combinarsi formando più gruppi di attacco ma ogni unità può attaccare ed essere attaccata solo una volta per Fase.

**NOTE:** Il C.C. è simultaneo, entrambe le fazioni assegnano i danni, anche se una delle due sarebbe eliminata (ecc. **Ambush**).

**NB:** Possono attaccare solo unità in GO mentre unità Broken possono solo difendere inoltre non si utilizzano SW.

**Mod. non ci sono Mod. TEM e PBF**

❖ ½ FP se unità **PINNED**

❖ +1 FP per ogni SMC che partecipa sia in **att** che in **dif**

❖ -2 DRM se **dif** ha unità Broken

❖ +/- 1 DRM se **att** da/verso unità CX

❖ Leadership SMC (miglior Leader presente): +/- # DRM

**Bonus:** se MMC 2d6 = 2 (1+1) → **Promozione sul campo**

**CLOSE COMBAT:** Per ogni C.C. i giocatori scelgono le proprie unità **att** e le unità bersaglio. Per ogni gruppo, da entrambe le parti calcolare i rapporti **Odds** = FPatt / FPdif e tirare per ogni attacco.

**se 2d6 = Kill Number → Casualty Reduction** per un'unità **dif**

**NB:** la selezione dell'unità è sempre casuale.

**se 2d6 < Kill Number → tutte le unità dif sono eliminate**

Un SMC può dirigere il C.C. del gruppo con cui attacca e difende applicando la sua Mod. Leadership oltre ad aggiungere 1FP.

**NB:** Può essere usato anche da solo ma se **attacca** dovrà anche **difendere** inoltre non potrà utilizzare il Mod. Leadership.

• **Melee (Mischia):** Se dopo la risoluzione degli attacchi, unità di Fanteria nemiche condividono ancora lo stesso ESA e almeno una parte, di ogni schieramento, non è Broken, saranno considerate bloccate e potranno svolgere solamente il C.C. al Turno successivo

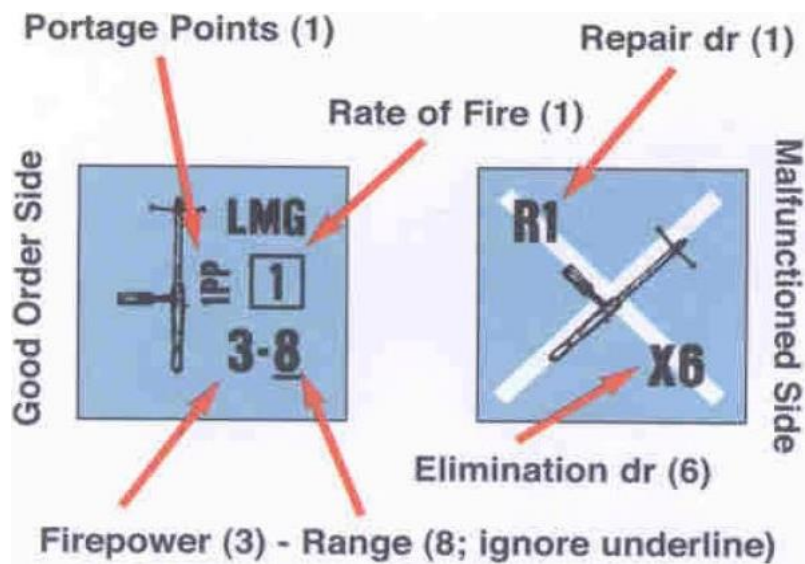
**NOTE:** Le Unità fuori da ESA **Melee** possono attaccare le unità all'interno durante una qualsiasi Fase di Fuoco ma l'attacco avrà effetto su tutte le unità presenti amiche e nemiche.

**NB:** Nuove unità potranno avanzare in ESA **Melee** nella successiva APh ma saranno obbligate ad entrare in CC.

**Rimuovere** il segnalino **Melee** appena tutte le unità sono Broken.

**FINE FASE:** Rimozione di tutti i segnalini **PINNED**.

# ASL SK #1 – ARMI DI SUPPORTO



## SW - Armi di Supporto (4.0)

- Un'unità può possedere qualsiasi quantità di SW.
- Una SW deve essere posseduta da una unità (SMC o MMC) per poter essere utilizzata e/o mossa. **NB:** nessuna SW può essere mossa più di una volta per MPH.
- Un MMC può usare qualsiasi SW senza perdere il proprio FP, oppure usare due SW contemporaneamente ma perdendo il proprio FP per la Fase in corso e le Fasi di Fuoco successive (eccetto che per SFF e FPF).
- NB:** Una MMC HS può usare una sola SW ma perderà il proprio FP.
- Un SMC può usare una sola SW ma perde ogni Leadership che poteva altrimenti utilizzare durante quella Fase.

## Abbandono, Recupero e Distruzione:

- Un'unità non Broken con MF sufficienti può raccogliere SW in qualsiasi ESA (lasciare SW non costa MF).
- Durante le Fasi PFPh e DFPh un SW può essere volontariamente distrutta dall'unità che le possiede, l'azione conta come uso della SW in quella Fase.

## Peso e Trasporto:

- Ogni SW ha un proprio PP (Portage Point) che incide sul PP di MMC e SMC.
- Un'unità perde 1MF per ogni PP trasportato in eccesso rispetto al proprio PP.
- NB:** Un SMC non può mai trasportare più di 2PP.
- Un SMC in GO può aggiungere 1 PP a quello di un MMC in GO se iniziano/muovo insieme la Fase MPH.

## Malus cumulativi:

- -1 B# e X# se utilizzata da MMC Inesperti
- per possesso SW nemiche: -1 ROF / -2 B# e X#



## MG - Mitragliatrici/Machine Guns (4.1)

- Un SMC da solo spara a ½ FP (Area Fire) mentre due SMC sparano a Piena Potenza.
- Se un MMC spara con il proprio FP ed una MG allo stesso bersaglio durante la stessa Fase devono formare un Fire Group (FG), non possono sparare separatamente a meno che la MG mantenga **ROF** (o il MMC attacchi in una Fase successiva senza usare la MG).
- Una MG è limitata a 16 ESA gittata massima a meno che l'attacco non è diretto da un SMC.
- NB:** gli attacchi oltre 16 ESA soffrono di ulteriore ½ FP (Area Fire) oltre al **Malus** Long Range.
- **B# (Breakdown Number):** Una MG senza un numero B# evidenziato ha B12.
- Se DR IFT originale dell'attacco è  $\geq$  B# → **guasto** (segnalino capovolto dopo l'attacco)
- se **d6 Rosso**  $\leq$  ROF → l'unità MG può sparare ancora nel corso della Fase.
- **Malus:** -2 B# solo nella Fase DFPh per MG segnate **FIRST** o **FINAL FIRE**
- se DR IFT originale dell'attacco è = B# (originale) → **distrutta** (dopo l'attacco)



## FT - Lanciapiamme/Flamethrowers (4.2)

- Un FT non raddoppia FP per PBF (Point Blank Fire) ne lo divide per Area Fire.
- NB:** se però spara in Long Range subirà ½ FP (Area Fire).
- Gli attacchi con FT non ricevono DRM per Leadership e TEM
- NB:** vengono conteggiati, invece, i Mod. per Hindrance, Smoke e Status CX.
- Un'unità **PINNED** non può usare FT.
- Un'unità non può usare insieme due FT.
- Un FT non può mai combinarsi con altri attacchi, né formare Fire Group (FG).
- **Bonus per ATT:** -1 DRM per ogni FT (SW) posseduto dall'unità Bersaglio.
- **Malus:** Se **2d6** (originale)  $\geq$  X# → **distrutto** (dopo l'attacco)
- Se FT è utilizzato da unità non Elite → X# = 8



## DC - Cariche Esplosive/Demolition Charges (4.3)

- Una DC attacca durante la Fase AFPh lo stesso ESA in cui è stata piazzata nella MPH.
- NB:** una volta effettuato l'attacco la DC è rimossa dal gioco.
- Una DC non raddoppia FP per PBF (Point Blank Fire) ne lo divide per Area Fire.
- Gli attacchi ricevono solo il TEM dell'ESA.
- NB:** vengono conteggiati, invece, i Mod. per Hindrance, Smoke e Status CX.
- Un'unità che ha piazzato DC può usare il proprio FP nella AFPh.

## Piazzamento DC:

- Un'unità può tentare di piazzare una DC in un ESA adiacente durante la propria MPH spendendo tanti MF pari a quanti ne servirebbero per entrare in quell'ESA.
- NB:** L'Azione è considerata movimento (ai fini del DFF) nell'ESA da cui l'unità piazza la DC.
- Un'unità non può piazzare una DC se è marcata **PREP FIRE**, **PINNED** o è Broken.
- Se una unità che tenta di piazzare una DC sopravvive ad eventuali attacchi **DFP**, **SFF** e/o **FPF** senza diventare **PINNED** o Broken potrà completare il piazzamento.

- **Malus:** Se una DC è piazzata da unità non Elite → -2 al X#
- **Malus:** Se **2d6** (originale) = X# → **distrutta** (non esplose ed è rimossa dal gioco)
- **Malus:** +1 DRM se l'unità che ha piazzato la DC era CX.

**Coworing** se MMC attacca senza SMC (no per C.C., DC o attacchi da **Residual FP**)

**Se 2d6 = numeri uguali** → 1Sx IFT dell'FP originale (se l'unità è **Inesperta 2Sx**)

**Fire Group:** può essere formato da unità (non SW FT) in ESA diversi solo se ogni unità partecipante è in ESA adiacenti. Tutte le unità di un FG devono avere LOS sul bersaglio altrimenti vengono rimosse dal FG. Il Mod. DRM Leadership può essere applicato al FG solo se in ogni ESA del FG è presente un SMC (si applica il DRM peggiore).

**NB:** Un ESA con solo un SMC non può far parte di FG, ne può fungere da collegamento. Unità di Fanteria nello stesso ESA che attaccano lo stesso bersaglio non possono attaccare separatamente.

**Casualty Reduction:** elimina una mezza squadra (HS), riduce ad HS una squadra a piena forza e ferisce un SMC (SMC Ferito = peggioramento di 1 a Leadership/Morale). SMC appena Ferito se 1d6 (+1 drm se già Wound) = 1-4 → Wound / 5-6 → **eliminato**

**Moral Check (MC):** Il miglior SMC nell'ESA deve effettuare per primo il MC.

**NB:** un SMC che passa indenne il suo MC e rimane GO e non **PINNED** applica il DRM Leadership a tutte le unità che effettuano MC compresi altri SMC di Morale inferiore.

**Se 2d6 > Morale** → fallimento = Broken DM (il **Malus +4 DRM** si applica solo in RPh)

**Malus:** se unità già Broken fallisce → DM + Casualty Reduction

**Malus:** se 2d6 = Morale → **PINNED** (interrompe qualsiasi Fase)

**Malus:** se 2d6 = 12 (6+6) → Broken DM + Casualty Reduction

**NB:** Se l'unità che tira è già Broken → **eliminata**

**Malus:** se unità in GO 2d6 > Morale + ELR → Broken DM + Livello Inferiore.

**NB:** MMC con Morale sottolineato non sono soggetti ad ELR.

**Leader eliminato (LLMC):** Se un SMC viene eliminato, dopo la risoluzione dell'attacco che ha causato l'eliminazione, tutte le unità nello stesso Gruppo (non in C.C.) con Morale inferiore effettuano un MC (il DRM Leadership diventa un **Malus** al tiro).

**Leader Broken (LLTC):** Se un SMC diventa Broken, dopo la risoluzione dell'attacco che lo ha Brekkato, tutte le unità nello stesso Gruppo (non in C.C.) in GO e con Morale inferiore effettuano un PTC (il DRM Leadership diventa un **Malus** al tiro).

**#KIA**

• # = numero di unità **eliminate** (selezione casuale).

• Se l'unità eliminata aveva SW: 1d6 su stesso IFT → KIA = **distrutta** / K = **guasto**

• Unità rimanenti diventano Broken DM, se già Broken → **Casualty Reduction**

**K/#**

• Solo un'unità → **Casualty Reduction** (selezione casuale).

• Tutte le unità (compresa l'eventuale ridotta) → **MC con + #DRM**

**NMC**

• Tutte le unità → **MC**

**#MC**

• **MC con + #DRM**

**PTC (Pin Task Check)**

• Se 2d6 > Morale → fallimento = unità **PINNED**

**NB:** Se l'unità è Broken o già **PINNED** non esegue il PTC

Il miglior SMC nell'ESA deve effettuare per primo il PTC.

**NB:** un SMC che passa indenne il suo PTC applica il DRM Leadership a tutte le unità che effettuano il PTC compresi altri SMC di Morale inferiore.

INFANTRY FIRE TABLE (IFT)												
DR/FP	1	2	4	6	8	12	16	20	24	30	36+	FP/DR
≤ 0	1KIA	2KIA	2KIA	3KIA	3KIA	3KIA	4KIA	4KIA	5KIA	6KIA	7KIA	≤ 0
1	K/1	1KIA	1KIA	2KIA	2KIA	2KIA	3KIA	3KIA	4KIA	5KIA	6KIA	1
2	1MC	K/1	K/2	1KIA	1KIA	1KIA	2KIA	2KIA	3KIA	4KIA	5KIA	2
3	1MC	1MC	2MC	K/2	K/2	K/3	1KIA	1KIA	2KIA	3KIA	4KIA	3
4	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	K/3	K/4	1KIA	2KIA	3KIA	4
5	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	1KIA	2KIA	5
6	-	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	1KIA	6
7	-	-	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	7
8	-	-	-	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	4MC	8
9	-	-	-	-	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	3MC	9
10	-	-	-	-	-	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	2MC	10
11	-	-	-	-	-	-	PTC	NMC	1MC	1MC	2MC	11
12	-	-	-	-	-	-	-	PTC	NMC	1MC	1MC	12
13	-	-	-	-	-	-	-	-	PTC	NMC	1MC	13
14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	PTC	NMC	14
≥ 15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	PTC	≥ 15

**Mod. FP:**

- ❖ ½ Area Fire (solo per Long Range)
- ❖ x2 Point Blank Fire PBF (ESA adiacenti)
- ❖ ½ unità **PINNED**
- ❖ **Coworing** (2d6 = uguali e se attacco senza SMC)

**Mod. DRM:**

- ❖ +1 status CX
- ❖ +/- # Leadership SMC (no se Broken/**PINNED**)
- ❖ -1 per ogni FT (SW) trasportato dal Bersaglio

**TEM:**

- ❖ +1 Bosco
- ❖ +2 Edificio (Marrone)
- ❖ +3 Edificio (Grigio)
- ❖ +1 Hindrance Frutteto/Grano (Giu-Set)  
(per ogni ESA attraversato/tangente al lato)
- ❖ +2 Smoke Hindrance  
(da/in/attraverso ogni ESA)

**Mod. DRM** validi per tutta la Fase DFF

- ❖ FFMO: -1 DRM
- ❖ FFNAM: -1 DRM

**NB:** vengono applicati anche al DRM dei **Residual FP**

**Malus** validi solo per unità che usano **SFF** e **FPF**

- ❖ ½ FP (Area Fire)
- ❖ -2 B# solo per SW segnate **FIRST** e **FINAL FIRE**  
se DR IFT originale = B# (originale) → **distrutta**

**Malus** valido solo per unità (no SW) che usano **FPF**

- ❖ NMC utilizzando il DR IFT originale dell'attacco

**Malus** in DFPh solo per unità segnate **FIRST FIRE**

- ❖ ½ FP (Area Fire)

**Mod. in AFPH**

- ❖ ½ FP (Area Fire)
- ❖ +1 FP (Assault Fire)

**NB:** solo se l'attacco è in gittata base

**PROMOZIONE SUL CAMPO:** 1d6 se: ≥ 7 → Nessun effetto / 6 → 6+1 / 4,5 → 7-0 / 2,3 → 8-0 / ≤ 1 → 8-1

**Mod. drm:** -1 se Americani o Tedeschi / +1 se Russi / -1 se Morale unità ≥ 8 / +1 se Morale unità ≤ 6  
+1 se unità Broken / -1 se colonna Odds < 1-1 (solo se avviene in C.C.)

CLOSE COMBAT TABLE (CTT)														
Odds:	< 1-8	1-8	1-6	1-4	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	6-1	8-1	10-1	>10-1
Kill Number:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13