



TABELLE DI GIOCO

TABELLA DELLE LIMITAZIONI LAT

Tipo di LAT	VOF	Azioni Consentite			Livello di Esperienza	Restrizioni
		Movimento	Recupero	Combattimento		
Inchiodato	Ridotto a Tutti Inchiodati	<ul style="list-style-type: none"> Tentativo di Cercare Copertura Muovere in una Carta Adiacente, ma solo se essa è Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF 	Tentativo di Rimuovere un segnalino Inchiodato	Nessuna	Come se non Inchiodato	<ul style="list-style-type: none"> Supera le altre restrizioni LAT. Applicare +1 NCM come per la pedina.
Gruppo di Assalto	Indicato sull'unità	Tutte le azioni eccetto azioni di PLT	<ul style="list-style-type: none"> Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco. Squadra supplementare Tentativo di Ricostituire la Squadra. 	Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT	Linea	Limitato a Raggio a Bruciapelo
Gruppo di Fuoco	Indicato sull'unità	<ul style="list-style-type: none"> Muovere in una carta adiacente se è l'Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF. Non possono esplorare in carte che hanno PC. Tutte le altre azioni eccetto azioni di PLT 	<ul style="list-style-type: none"> Tentativo di Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco. Squadra supplementare. Tentativo di Ricostituire la Squadra. 	Tutte le azioni eccetto le azioni di PLT & avvistamento	Inesperto	Limitato a Raggio Ravvicinato
Gruppo Inutile (Litter Team)	Nessuno	<ul style="list-style-type: none"> Muovere in una carta adiacente (o Infiltrarsi) ma solo se quella carta è in Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF. Tutte le azioni eccetto azioni di PLT. 	Tentativo di Convertire un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco.	Nessuno	Inesperto	Soggetto a cattura per 3.5
Gruppo Paralizzato	Nessuno	Muovere in una carta adiacente (o Infiltrarsi) ma solo se quella carta è in Area di Raduno o è amica occupata e non ha VOF.	Tentativo di Convertire un Gruppo Paralizzato in Gruppo Inutile.	Nessuno	Inesperto	Soggetto a cattura per 3.5

TABELLA DELLE CAPACITA' DELLE ARMI

Tipo di Arma	Registrare Munizioni?	Può Infiltrare?	Fuoco Radente? §	Spara da Struttura?*	Fuoco Concentrato?	VOF	Commenti
Armi Leggere	No	Si	No	Si	Si	S o A/S	A/S usa A solo a Bruciapelo
MG bipiede	Si	Si	No	Si	Si	A	-
MG Treppiede	Si	No	Si	Si	Si; +1 pesca	A →	Può effettuare una Azione FPL/FPF. Non spara se Esposto
Mortaio	Si	No	No	No	Si	G! o H	Raggio minimo è Ravvicinato. Non spara da Bosco o Giungla +3
Lancia Leggero	Si	Si	No	No	No	G!	Può usare il PF solo in ruolo anticarro.
-razzi Pesante o RCL	Si	No	No	No	Si	H	Non può sparare se Esposto
Bomba a Mano o a Frammentazione	No	Si	No	Si	No	G!	Raggio max a Bruciapelo
Lanciagranate 40mm		No	No	No	Si	No	G!
Granata da Fucile o qualsiasi Lanciagranate	Si	Si	No	No	No	G!	Raggio max Ravvicinato
AFV o Carro Armato	Si	No	No	No	No	Vd. veicolo	Rimuovere dalla mappa quando Munizioni Esaurite

§ Fuoco Radente: Estende il VOF al raggio massimo dell'unità se la LOS non è bloccata ed il terreno è livellato
 * Struttura include edificio, Bunker o Fortino

MENU DELLE AZIONI

Nota: * Si applica ai LAT in alcuni casi (4.2.5)(+/-) = +1 se Veterano / -1 se Green

4.2.1. AZIONI DI COMANDO & CONTROLLO

Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente
a. Attivare un HQ o Staff subordinato	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi HQ o Staff subordinato
b. Esortare	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità subordinata
c. Usare dispositivi Pirotecnici	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine con dispositivi pirotecnici
d. Ricostituire un HQ PLT	1	Automatica	Qualsiasi HQ CO o Staff CO	Qualsiasi unità in buon ordine di quel plotone
e. Ricostituire il HQ CO	1	Automatica	HQ BN o Staff CO	Staff CO o HQ PLT
f. Creare una Staffetta	1	Automatica	HQ CO	Qualsiasi unità, Gruppo di Assalto, o Gruppo di Fuoco in buon ordine
g. Inviare una Staffetta	1	Automatica	HQ CO	Staffetta in buon ordine
h. Terminare una Staffetta	1	Automatica	HQ CO	Staffetta in buon ordine
i. Attivare un'unità per la Fase dei Veicoli	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff nella Catena di Comando	Un Veicolo non inchiodato o unità di fanteria con capacità AT
j. Passare con Radio / Telefono a Rete diversa	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Un'unità con radio o telefono
k. Riparare una Linea Telefonica tagliata	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff nella stessa carta della linea tagliata	Un'unità in buon ordine sulla stessa carta della Linea Telefonica tagliata
l. Designare un nuovo Controllo Tattico	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	L'HQ stesso

4.2.2 AZIONI DI MOVIMENTO

Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente
a. Muovere in una carta adiacente	1	Automatico	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta
b. Muovere un plotone in una carta adiacente	2	Automatico	HQ PLT	Tutte le unità in buon ordine di quel plotone sulla stessa carta che non sono indicate come Esposte.
c. Tentare di Infiltrare una carta adiacente	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta, e che non ha un simbolo di A & freccia su un valore VOF H.
d. Tentare di infiltrare una carta adiacente con un Plotone	2	2 (+/-)	HQ PLT	Tutte le unità in buon ordine di quel plotone nella stessa carta che non siano indicate come Esposte e che non abbiano un simbolo di A & freccia su un valore VOF H.
e. Tentare di Trovare Copertura	1	# Copertura (+/-)	Qualsiasi HQ o Gruppo	Qualsiasi unità in buon ordine * non sotto un segnalino di Copertura e la carta non eccede il potenziale di copertura
f. Muovere a o da Copertura	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine *
g. Tentare di Infiltrarsi da Copertura	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine * non indicata come Esposta
h. Raccogliere, Caricare, Scaricare, Salire, Scendere	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine *

4.2.3 AZIONI DI RECUPERO

Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente
a. Tentare di rimuovere un segnalino di Inchiodato	1	2 (+/-) Auto se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con segnalino Inchiodato
b. Tentare di trasformare un Gruppo Paralizzato in Inutile	1	2 (+/-) Auto se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo Paralizzato non inchiodato
c. Tentare di trasformare un Gruppo Inutile in Gruppo di Fuoco	1	2 (+/-) Auto se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi Gruppo Inutile non inchiodato
d. Tentare di convertire un Gruppo di Fuoco in Gruppo di Assalto	1	2 (+/-) Auto se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi LAT Fuoco non inchiodato
e. Convertire un Gruppo di Assalto in Gruppo di Fuoco	1	Automatico	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi LAT di Assalto non Inchiodato
f. Tentare di girare un'unità dalla parte Gruppo di Fuoco alla parte frontale	1	2 (+/-) Auto se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Il HQ o Staff stesso, o qualsiasi Gruppo di Fuoco non inchiodato con un Gruppo Arma, FO o HQ dalla parte in buon ordine
g. Distaccare un Gruppo	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi squadra in buon ordine con 3 - 4 Livelli
h. Integrare la squadra	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi squadra in buon ordine con 2 - 3 Livelli ed un Gruppo Fuoco o Assalto non inchiodato
i. Tentare di Ricostituire una Squadra	1	2 (+/-) Auto se no VOF	Qualsiasi HQ o Staff	Da 2 a 4 Gruppi di Fuoco o Assalto non inchiodati
j. Girare un'unità che ha un lato Gruppo di Fuoco da quel lato	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in buon ordine con un lato Gruppo di Fuoco

4.2.4 AZIONI DI COMBATTIMENTO

Nome	Costo	Pesca	Origine	Ricevente
a. Tentare di avvistare	1	2	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine *
b. Tentare di Concentrare il Fuoco	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine * con valore VOF S, A, A/S o H
c. Tentare di Ottenere una Concentrazione di Fuoco con un PLT	2	2 (+/-)	HQ PLT	Tutte le unità in Buon Ordine del PLT con valore VOF S, A, A/S o H e sulla stessa carta
d. Tentare di fare un Attacco con Granate	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità in Buon Ordine *
e. Tentare di Lanciare una Carica di Demolizione †	1	2 (+/-)	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con capacità Demo con una carica di demolizione
f. Piazzare una Carica di Demolizione †	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità con capacità Demo con una carica di demolizione
g. Attacco con Lanciafiamme †	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità Lanciafiamme con un Lanciafiamme
h. Tentare di fare un Attacco con Granate con un PLT	2	2 (+/-)	HQ PLT	Qualsiasi unità in Buon Ordine di quel PLT sulla stessa carta
i. Tentare di Chiamare il Fuoco da un Supporto Fuori Mappa	1	Secondo istruzioni missione	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi osservatore disponibile secondo le istruzioni della missione
j. Richiedere Fuoco da un mortaio in mappa	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Qualsiasi unità Mortaio sulla mappa
k. Cessare il Fuoco	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Tutti gli occupanti di una carta che siano in comunicazione con l'originante o no.
l. Spostare il Fuoco	1	Automatica	Qualsiasi HQ o Staff	Tutti gli occupanti di una carta con Valore VOF che siano in comunicazione con l'originante o no.
m. Sparare FPF/FPL	1	Automatica	HQ CO	Tutte le unità in buon ordine che hanno FPF e/o FPL nel corso di una Missione Difensiva

RIASSUNTO DELLE LIMITAZIONI AL COMANDO

Numero massimo di Comandi che un qualsiasi HQ o Staff...	Giorno	Visibilità Limitata*
...può spendere per Impulso	6	4
...può conservare, per Livello di Esperienza		
Inesperto	3	2
Linea	6	4
Veterano	9	6

TABELLA DEI MODIFICATORI ALLA PESCA DEL COMANDO*

Pescate una Carta Azione ed applicate il numero di Comandi appropriato (Attivato o Iniziativa); i comandi minimi risultanti sono 1 se attivato ma 0 se si usa l'iniziativa.

L'HQ o Staff è:	Modificatore
Inchiodato	-1
Inesperto	-1
Veterano	+1
Sotto Copertura	+1

Se la Carta dell'HQ o Staff ha:	Modificatore
VOF di S	-1
VOF di A	-2
VOF di H, G!, S! o In Arrivo	-3

Condizioni generali:	Modificatore
L'Attività Corrente è Nessun Contatto	+1

* Solo per le pesche di Iniziativa Generale, usate il numero di iniziativa non modificato. **Eccezione:** Se la Missione è Pattuglia da Combattimento, dimezzate la pesca di Iniziativa Generale ed arrotondate per difetto.

TABELLA DI PESCA DEL CONTATTO POTENZIALE

Tipo di Segnalino	Numero di Carte Pescate per verificare il Contatto			
PC	Nessun Contatto	Contatto	Ingaggiato	Pesantemente Ingaggiato
A	Auto	7	5	3
B	Auto	5	3	2
C	4	3	2	1

LIVELLI DI ATTIVITA'

Nessun Contatto: Nessun Segnalino VOF o PDF sulla mappa e nessuna unità nemica avvistata

Contatto: Una carta amica occupata o occupata dal nemico è sotto Segnalino VOF, o vi è sulla mappa almeno un'unità nemica avvistata.

Ingaggiato: 2+ carte amiche occupate o occupate dal nemico sono sotto segnalino VOF

Pesantemente Ingaggiato: Ingaggiato, ed almeno una carta ha sia unità amiche che nemiche.

Risultati:

Auto # Contatto automatico
Pescare quel numero di Carte Azione; se qualsiasi carta contiene la parola Contatto!, allora si ha il contatto.

Se viene effettuato il Contatto, verificate le Istruzioni della Missione per tipo di contatto.

ABBREVIAZIONI DEL VOLUME DI FUOCO (VOF)

S – Armi Leggere
A – Fuoco di Armi Automatiche
H – Fuoco di Armi Pesanti
G! – Fuoco di Granate / Lanciarazzi
S! – Fuoco di Cecchino

ABBREVIAZIONI DEL RAGGIO

Abbreviazione	Raggio	Carta
P	Bruciapelo	Stessa carta
C	Raggio Ravvicinato	Carta adiacente
L	Lungo Raggio	Seconda carta
V	Raggio Molto Lungo	Terza carta

TABELLA DI PROBABILITA' DI COPERTURA URBANA

R#	Campagna		
	WWII	Corea	Vietnam
1/5	Edificio Forte	Edificio Forte	Edificio Forte
2/5	Edificio Forte	Edificio Forte	Edificio Leggero
3/5	Edificio Forte	Edificio Leggero	Edificio Leggero
4/5	Copertura +1	Edificio Leggero	Edificio Leggero
5/5	Copertura +1	Copertura +1	Edificio Leggero

TABELLA DEI MODIFICATORI ALLA PESCA NEL TENTATIVO DI AVVISTAMENTO

La pesca base è di 2 Carte Azione, quella minima di 1

Chi tenta l'avvistamento è: Modificatore

Inesperto	-1
Veterano	+1
Su elevazione superiore	+1

Il bersaglio è: Modificatore

Sotto Copertura	-1
Un Cecchino o FO	-1
Veterano	-1
Inesperto	+1
Sulla stessa carta di chi avvista	+1
Esposto	+2
Unità con VOF di A	+1
Unità con VOF di H o G!	+2

La carta del bersaglio ha: Modificatore

Valore Copertura 3+	-1
Valore di Copertura +0	+1

TABELLA DELLE PROMOZIONI

Da	A	Costo (per livello)
Inesperto	Linea	1 Punto Esperienza
Linea	Veterano	3 Punti Esperienza

FARE LA MEDIA DEI LIVELLI ESPERIENZA

Livello 1	Livello 2	Livello 3	Risultato
Veterano	Linea	(nessuno)	Linea
Veterano	Inesperto	(nessuno)	Linea
Linea	Inesperto	(nessuno)	Inesperto
Veterano	Veterano	Linea	Veterano
Veterano	Veterano	Inesperto	Linea
Linea	Linea	Veterano	Linea
Linea	Linea	Inesperto	Linea
Inesperto	Inesperto	Veterano	Linea
Inesperto	Inesperto	Linea	Inesperto
Veterano	Linea	Inesperto	Linea

RAGGIO DI ATTACCO CON GRANATE

Un'unità che ha:	Può tentare un attacco:
Qualsiasi VOF stampata	Sulla stessa carta
VOF G! & Raggio stampato	Sino al Raggio stampato
Sovrascritta G! & altro VOF	Sulla stessa carta o in una adiacente

COMBATTIMENTO DI FANTERIA

MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO DI FANTERIA

I modificatori si applicano alla intera carta e sono cumulativi a meno che non sia indicato diversamente.

VOF		
Usate solo il modificatore più basso applicabile generato dalle unità nemiche		
VOF	Modificatore	Note
Tutti	+2	Supera il normale VOF
Inchiodati		
S	+0	
A	-1	
H	-3	
G!	-3 o -4	Se ha successo, applicatela al bersaglio o gruppo sotto la stessa Copertura; il VOF G! è cumulativo con altri VOF G!
Mine	-4	
In Arrivo!	Varia	Vedere le Istruzioni della Missione

STATO DELL'UNITA' DIFENDENTE		
Applicatelo ad ogni unità bersaglio individualmente; usate tutti quelli che si applicano		
Stato	Modificatore	Note
Copertura della Carta	Varia	Vedere 5.2
Pedina di Copertura	Varia	Per pedina
Inchiodato	+1	
Per Livello > 3 sotto Copertura	-1	Si applica solo al VOF G! ed In Arrivo!
Icona di Scoppio sulla Carta	varia	Si applica solo al VOF In Arrivo!
Terreno		
Segnalino Esposto	-2	

Pescate una Carta Azione per ogni unità su una carta con segnalino VOF e confrontate il Modificatore Netto di Combattimento (NCM) sulla parte della risoluzione del combattimento della carta Azione (1.2.2C) per trovare il risultato del combattimento.

NCM = minore modificatore VOF + modificatore Visibilità netto + tutti i modificatori applicabili per lo Stato del Difensore + tutti gli Altri modificatori applicabili (minimo NCM -4; massimo NCM +6).

VISIBILITA'		
Usate tutti gli applicabili; non ridurre mai a meno di +0		
Condizione	Modif.	Note
Modificatore Corrente	Varia	Per Segnalino di Visibilità; si applica a tutte le carte; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.
Pioggia/Neve, Nebbia	+2	Si applica a tutte le carte; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.
Fumo	Varia	Usate solo il segnalino con il modificatore maggiore sulla stessa carta; non si applica al VOF G!, In Arrivo! o Mine.
Illuminazione	Varia	Non si applica con Pioggia/Neve, Nebbia; si applica solo il modificatore maggiore alle carte col segnalino, il modificatore inferiore a tutte le carte adiacenti.
IR Attivo*	Varia	Annulla il Modificatore Corrente sulla stessa carta; annulla il Modificatore Corrente in tutte le carte adiacenti se spara un veicolo.
IR Passivo*	Varia	Annulla il Modificatore Corrente
Visori Termici	Varia	Annulla il Modificatore Corrente, Fumo, Pioggia/Neve e Nebbia

* Per successive espansioni sulla guerra moderna

ALTRO		
Usate tutti quelli che si applicano		
Condizione	Modif.	Note
Cecchino	-3	Si applica solo al bersaglio; ponete il resto della carta sotto VOF S
Fuoco Concentrato	-1	Si applica solo al bersaglio; si può applicare più volte al bersaglio
Fuoco Incrociato (2+ PDF nella carta)	-1	Si applica una sola volta per carta
Mancato Razzo o Granate	-1	Si applica una sola volta per carta

RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO ANTICARRO E MODIFICATORI

1. Calcolare il Modificatore netto Anticarro* come segue:

Modificatore Netto AT = Modificatore al Fuoco dell'unità attaccante

+ Valore Difensivo dell'unità difendente

+ modificatore Copertura & Occultamento della Carta Terreno del difensore

+ modificatore Movimento & Fuoco (se applicabile)

+ qualsiasi dei seguenti se si applicano:

Bersaglio Inchiodato	-1	Il Fuoco è di Armi Leggere	+3
Il Fuoco è In Arrivo!	-1	Il Fuoco è di Armi Automatiche	+2
Attacco di Mine	-2	Il Fuoco è di Armi Pesanti	+1
Attacco di Granate!	-2	Il Bersaglio è in movimento	+1
Attacco Aereo	-3	Lo Sparante è Inchiodato	+1

2. Pescate una Carta Azione e sommate il numero AT sulla carta al Modificatore netto AT per determinare una somma finale.

3. Incrociate la somma finale col tipo di bersaglio nella tabella sottostante per trovare il risultato del Combattimento AT.

Somma Finale	Tipo Bersaglio = V	Tipo Bersaglio = H
-1 o meno	Incendiato	Abbattuto – Distrutto
0 - 1	Distrutto	Abbattuto – Autorotazione
2 - 3	In Ritirata	Annulla – Danneggiato
4 - 5	Inchiodato	Annulla – non Danneggiato
6 +	Mancato	Mancato

4. Se il tipo di bersaglio = V, l'unità attaccante ha capacità Fuoco Rapido, e la somma finale è -4, -2, 0, 2 o 4, allora l'unità può attaccare ancora.

* A differenza del NCM, non vi è modificatore Anticarro minimo o massimo.



FIELDS OF FIRE

GERARCHIE DI VERIFICA DELL'ATTIVITA' NEMICA

Trovate prima la tabella da usare. Usate sempre la Tabella LAT/Inchiodato per le unità LAT/Inchiodate indipendentemente dalla tattica usata. Per le altre unità, verificate i Dettagli della Missione per determinare quale gerarchia usare e quale colonna di tattica in quella gerarchia. Per le unità LAT/Inchiodate, usate la colonna Comandante se l'unità è nella stessa carta con un comandante nemico non inchiodato. Altrimenti, usate la colonna Iniziativa.

In ogni tabella di Gerarchia, iniziate dall'alto e procedete verso il basso. Usate il primo caso che si applica.

Legenda e Spiegazione di alcune Azioni

R#	Determinate quale azione si applica usando quel Numero Casuale
NA	Non applicabile
Auto	Nessuna pesca necessaria; effettuate automaticamente l'azione.
Arretrare	Muovere l'unità di una carta lontano dalle unità US alla carta con copertura migliore.
Avanzare	Muovere l'unità di una carta verso le unità US.
Dritto Avanti	
Ricostituire la Squadra	Usate tutti i Gruppi Fuoco /Assalto presenti (2 o 3)
Infiltrare	L'unità Tenta di Infiltrarsi se rispetta le condizioni. Altrimenti, Avanza Dritto Avanti.
Recupero	Se l'unità è Inchiodata, Tentare di Rimuovere la pedina Inchiodata. Se l'unità è un aLAT, tentate di convertirla nel gruppo immediatamente migliore (Paralizzato – Inutile – Fuoco)
Attacco con Granate (Concentrare il Fuoco)	L'unità Tenta di Fare un Attacco se possibile. Se non è possibile, Tenta di fare Fuoco Concentrato.

ABBREVIAZIONI GENERALI

BDE – Brigata	NCM – Modificatore Netto di Combattimento
BN – Battaglione	NET – Rete (Telefono o Radio)
CAS – Supporto Aereo Ravvicinato	PDF – Direzione Primaria di Fuoco
CO – Compagnia	PLT – Plotone
FAC – Controllore Aereo Avanzato	RCL – Cannone Senza Rinculo
FO – Osservatore Avanzato	RGT – Reggimento
FM – Missione (i) di Fuoco	RKT – Lanciarazzi
FPF – Fuoco Finale Protettivo	SGT – Sergente
FPL – Linea Finale Protettiva	SQD – Squadra
HQ – Quartier Generale	TCM – Segnalino di Controllo Tattico
LAT – Gruppo Azione Limitata	TM – Gruppo
LOS – Visuale	VOF – Volume di Fuoco
MTR – Mortaio	XO – Ufficiale Esecutivo

GERARCHIA ATTIVITA' DIFENSIVA NEMICA

R# per Tattica Difensiva

Ritardare	Speditiva	Preparata	Azione
Sulla stessa carta di una unità US e non sotto copertura			
1/5	1/4	NA	Nessuna Azione
2/5	2/4	1/3	Tentare di Trovare Riparo
3-4/5	3/4	2/3	Arretrare
5/5	4/4	3/3	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Sulla stessa carta di una unità US e sotto copertura			
1/4	1/3	1/3	Nessuna Azione
2-3/4	2/3	NA	Arretrare
4/4	3/3	2-3/3	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Unità con VOF A →, G! o H con segnalino Senza Munizioni			
NA	1/3	1/2	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	2/2	Arretrare
Non sotto fuoco e nessuna Visuale ad unità US			
Auto	Auto	Auto	Rimuovere l'unità; porre un Segnalino PC
Non sotto fuoco ma ha aperto il fuoco (ha posto PDF)			
1-2/3	1/2	NA	Nessuna Azione
3/3	2/2	Auto	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
Sotto fuoco ma non sotto copertura			
1/5	1/5	NA	Nessuna Azione
2/5	2-3/5	1-2/3	Tentare di Trovare Riparo
3-4/5	4/5	NA	Arretrare
5/5	5/5	3/3	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
Sotto fuoco da una direzione diversa della sua PDF			
1/5	1/5	1/4	Nessuna Azione
2/5	2/5	2/4	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
3/5	3-4/5	3-4/4	Spostare la PDF nella Direzione del Fuoco in Arrivo
4-5/5	5/5	NA	Arretrare
Unità con VOF A →, o H che ha aperto il fuoco (ha posto PDF)			
1/2	1/3	NA	Nessuna Azione
2/2	2-3/3	Auto	Tentare di Concentrare il Fuoco
Scambiare il Fuoco ed NCM della VOF dell'unità è migliore (inferiore) rispetto al migliore US			
1-2/3	1/2	1/3	Nessuna Azione
3/3	2/2	2-3/3	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
Scambiare il Fuoco ed NCM della VOF dell'unità è pari o superiore rispetto al migliore US			
1/3	1-2/5	1/2	Nessuna Azione
2/3	3-4/5	2/2	Attacco con Granate (Fuoco Concentrato)
3/3	5/5	NA	Arretrare

AMMONTARI TRASPORTABILI PER PUNTO DI CAPACITA'

DI TRASPORTO

Oggetto	Veicolo	Fanteria
Feriti Amici	1	1
Prigionieri	1	Illimitato
Munizioni MG	6	6
Munizioni Mortaio	2	2
Munizioni RCT o Razzi	3	3
Livello di Unità di Fanteria	1	0

GERARCHIA ATTIVITA' OFFENSIVA NEMICA

R# per Tattica Offensiva

Assalto	Sfondamento	Azione
Inchiodato non sotto copertura su carta occupata da US		
1/5	1/6	Nessuna Azione
2-3/5	NA	Tentare di Trovare Riparo
4/5	2/6	Arretrare
NA	3-4/6	Avanzare Dritto Avanti
5/5	5-6/6	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Sulla stessa carta di una unità US e sotto copertura		
1/5	1/6	Nessuna Azione
2/5	2/6	Arretrare
NA	3-4/6	Avanzare Dritto Avanti
3-5/5	5-6/6	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Unità con VOF A →, G! o H con segnalino Senza Munizioni		
1-2/3	1/2	Nessuna Azione
3/3	NA	Arretrare
NA	2/2	Avanzare Dritto Avanti
Unità con VOF A →, o H che ha aperto il fuoco (ha posto PDF)		
NA	1/4	Nessuna Azione
Auto	2-3/4	Tentare di Concentrare il Fuoco
NA	4/4	Avanzare Dritto Avanti
Tutte le altre situazioni		
1/4	NA	Nessuna Azione
2-3/4	1/3	Infiltrarsi Verso l'Unità US più Vicina
4/4	2-3/3	Avanzare Dritto Avanti

GERARCHIA ATTIVITA' LAT/INCHIODATO

R# per Disponibilità di Comandante

Comandante sulla Carta	No Comandante	Azione
Inchiodato non sotto copertura su carta occupata da US		
NA	1/5	Nessuna Azione
1-2/4	2/5	Tentare di Trovare Riparo
3/4	3/5	Recupero
4/4	4-5/5	Arretrare
Inchiodato sotto copertura su carta occupata da US		
1/3	1-2/5	Nessuna Azione
2-3/3	3/5	Recupero
NA	4-5/5	Arretrare
Inchiodato non sotto copertura		
1/3	1-2/5	Nessuna Azione
2/3	3/5	Tentare di Trovare Riparo
3/3	4/5	Recupero
NA	5/5	Arretrare
Inchiodato sotto copertura		
NA	1-2/4	Nessuna Azione
Auto	3/4	Recupero
NA	4/4	Arretrare
2 o 3 Gruppi di Assalto non in carta occupata US		
Auto	NA	Tentare di Ricostruire la Squadra
Gruppo di Assalto su carta occupata da US		
NA	1/2	Nessuna Azione
Auto	2/2	Tentare di Fare un Attacco con Granate
Gruppo di Assalto non su carta occupata da US		
1/3	1/2	Nessuna Azione
2-3/3	2/2	Infiltrarsi Verso l'Unità US più Vicina
Gruppo di Fuoco sotto Copertura su carta occupata da US		
1/3	1-2/5	Nessuna Azione
2/3	3/5	Tentare di Fare un Attacco con Granate
3/3	4-5/5	Arretrare
Comandante sul lato Gruppo di Fuoco		
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Recupero
Osservatore, Cecchino o Gruppo Armi sul lato Gruppo di Fuoco		
NA	1/2	Nessuna Azione
Auto	2/2	Recupero
Gruppo Inutile con ferito sulla carta		
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Arretrare per evacuare il ferito
Gruppo Inutile con ferito in Visuale		
NA	1/3	Nessuna Azione
Auto	2-3/3	Muovere verso il ferito più vicino
Gruppo Inutile senza ferito in Visuale		
1/2	1-2/3	Nessuna Azione
2/2	3/3	Recupero
Gruppo Paralizzato su carta occupata US		
Auto	Auto	Nessuna Azione
Gruppo Paralizzato non su carta occupata US		
1/2	Auto	Nessuna Azione
2/2	NA	Recupero



FIELDS OF FIRE

GRUPPI DI FORZE NVA

Nota: Le unità NVA e VC sono in gran parte sul lato sinistro del foglio di pedine 5. Comunque, hanno le stesse pedine LAT delle forze nord coreane.

N°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione
1	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai
2	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura
3	Trappole Esplosive	Si	Si	Sulla stessa carta	Trappole Esplosive
4	Trappole Esplosive + Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Trappole Esplosive / Cecchino
5	Avamposto	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra sotto Buche
6	Buche	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Buche / Squadra sotto Buche
7	Imboscata	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Copertura / Squadra sotto Copertura / Gruppo MG sotto Copertura
8	Complesso di Bunker	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Trincee / Squadra + Comandante sotto Bunker
9	Caposaldo	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra sotto Trincea / Squadra + Gruppo MG sotto Bunker
10	Bunker Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra + Comandante sotto Bunker
11	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo MG sotto Copertura + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura
12	Manovra	No	Si	A Visuale massima	Squadra + segnalino Esposto
13	Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Squadra + Tentativo di Infiltrazione
14	Ondata Umana	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra + segnalino Esposto
15	Ondata Umana +	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra + segnalino Esposto + Comandante
16	Gruppo Mortai Medi	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 82 mm sotto Buche
17	Gruppo Mortai Leggeri	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 60 mm sotto Buche
18	Gruppo RCL Leggero	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo RCL T36 (57mm) sotto Buche
19	Gruppo RCL Pesante	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo RCL T56 (75mm) sotto Buche
20	Gruppo HMG	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo HMG 12.7 mm sotto Trincee

GRUPPI DI FORZE VC

N°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione
1	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai
2	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura
3	Trappole Esplosive	Si	Si	Sulla stessa carta	Trappole Esplosive
4	Trappole Esplosive + Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Trappole Esplosive / Cecchino
5	Avamposto	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra* sotto Buche
6	Buche	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* sotto Buche / Squadra* sotto Buche
7	Imboscata	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura / Squadra* sotto Copertura / Gruppo MG sotto Copertura
8	Complesso di Bunker	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* sotto Trincee / Squadra* + Comandante sotto Bunker
9	Caposaldo	Si	No	Su carte adiacenti	Squadra* + Gruppo RPG/B40 sotto Trincea / Squadra* + Gruppo MG sotto Bunker
10	Bunker Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra* + Comandante sotto Bunker
11	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo MG sotto Copertura + Gruppo RPG/B40 sotto Copertura
12	Manovra	No	Si	A Visuale massima	Squadra* + segnalino Esposto
13	Assalto	No	Si	A Visuale massima	Squadra* + Tentativo di Infiltrazione
14	Ondata Umana	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra* + segnalino Esposto
15	Ondata Umana +	No	Si	A Visuale massima	3 Squadra* + segnalino Esposto + Comandante
16	Gruppo Mortai Medi	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 82 mm
17	Gruppo Mortai Leggeri	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Mortai 60 mm
18	Gruppo RCL 57mm	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo RCL T36 (57mm)

* Vi sono tre tipi di squadra VC: S-L, A/S-L e S_{GI}-L. All'inizio di ciascuna missione, ponete tutte quelle squadre in una tazza. Quando è necessaria una squadra per le tabelle PC, pescate una squadra a caso dalla tazza e ponetela in gioco sul lato a 3 Livelli di forza.

Gruppi Forze VC

GRUPPI DI FORZE TEDESCHE

N°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione
1	Mine!	Si	Si	Sulla stessa carta	Mine
2	Artiglieria in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -4) + FO Art (105 mm)
3	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai (81 mm)
4	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura
5	Mine / Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Mine + Cecchino in Copertura
6	Mine / Nido HMG	Si	SI	A Visuale massima	Mine + Gruppo HMG in Buca [Foxhole]
7	Nido LMG	Si	No	Sulla stessa carta	Gruppo LMG in Buca
8	Nido HMG	Si	Si	A visuale massima	Squadra* / Gruppo HMG in Buche
9	Posizione difensiva	Si	No	In carte adiacenti	Squadra* / Squadra*
10	Posizione difensiva +	Si	No	In carte adiacenti	Squadra* / Squadra* + comandante
11	Caposaldo	Si	No	In carte adiacenti	Squadra* in Trincee / Squadra + Gruppo HMG in Bunker
12	Posto di Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra* + Comandante in Bunker
13	Fortino	Si	No	Sulla stessa carta	HMG in Fortino [Pillbox]
14	Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Squadra* + segnalino Esposto
15	Manovra	No	Si	A Visuale massima	Tentativo di Infiltrazione di squadra
16	Illum + Nido LMG	Si	Si	A Visuale massima	Illum Mortai + Gruppo LMG
17	Illum + Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Illum Mortai + Squadra* + segnalino Esposto
18	Postazione di mortai	Si	No	A Visuale massima	Gruppo LMG + Sezione mortai 81 in buche
19	Gruppo Mortai	Si	No	A Visuale massima	Gruppo mortai 81mm in buche
20	Obice da fanteria	Si	Si	A Visuale massima	Obice da fanteria 75 mm
21	Gruppo Panzerschreck	Si	No	A Visuale massima	Gruppo Panzerschreck
22	Cannone AT	Si	No	A Visuale massima	AT 75 mm (PaK 40)
23	88	Si	Si	A Visuale massima	88 mm (FlaK 38)
24	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo LMG (No copertura, No Esposto)

* Vi sono due tipi di Squadre tedesche: S-L ed A-L. All'inizio delle Missioni 1, 6 e 7 ponete tutte le Squadre in una tazza. Quando ne è richiesta la pesca dalle Tabelle PC, prendetele alla cieca e ponetele in gioco dalla parte a 3 livelli di forza. Per le Missioni dalla 2 alla 5, usate solo le Squadre A-L.

GRUPPI DI FORZE NORD COREANE

N°	Nome del gruppo	Porre VOF/PDF?	Unità avvistata?	Piazzamento	Descrizione
1	Artiglieria in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -4) + FO Art (76 mm)
2	Mortai in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -3) + FO Mortai (82 mm)
3	Cecchino	Si	No	A Visuale massima	Cecchino in Copertura
4	Avamposto	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra
5	Posizione difensiva	Si	No	In carte adiacenti	Squadra / Squadra
6	Posizione difensiva +	Si	No	In carte adiacenti	Squadra / Squadra + comandante
7	Caposaldo	Si	No	In carte adiacenti	Squadra / Squadra + Gruppo HMG
8	Posto di Comando	Si	No	Sulla stessa carta	Squadra + Comandante
9	Base di Fuoco	Si	Si	A Visuale massima	Gruppo HMG sotto copertura
10	Pattuglia o Pattuglia	No	Si	A Visuale massima	Squadra + segnalino Esposto
11	Assalto	No	Si	A Visuale massima	Tentativo di infiltrazione di squadra
12	Ondata Umana	No	Si	A Visuale massima	3 Squadre + segnalino Esposto
13	Ondata Umana +	No	Si	A Visuale massima	3 Squadre + segnalino Esposto + comandante
14	Sezione Mortai	Si	No	A Visuale massima	Sezione mortai 82 mm
15	Gruppo mortai	Si	No	A Visuale massima	Gruppo mortai 82 mm
16	Carro	Si	Si	A Visuale massima	T-34/85
17	Carri	Si	Si	A Visuale massima	T-34/85 / T-34/85
18	Plotone carri	Si	Si	A Visuale massima	3 x T-34/85
19	Cannone SP	Si	Si	A Visuale massima	SU-76M
20	Cannoni SP	Si	Si	A Visuale massima	SU-76M / SU-76M
21	Autocarri	No	Si	A Visuale massima	Autocarro + squadra montata
22	Mortai pesanti in arrivo	Si	No	A Visuale massima	Segnalino In Arrivo (NCM -5) + Osservatore FO mortai (mortai 120 mm)
23	Mine!	Si	Si	Sulla stessa carta	Mine

Nota: le forze nord coreane sono principalmente nel foglio di pedine 4 e nella parte destra del foglio 5. Non condividono le pedine LAT con le forze NVA/VC.

