

ASSAULT PLATOON

REGOLE OPZIONALI



MASSIMO TORRIANI – VALENTINO DEL CASTELLO - Copyright 2012

Tutti i diritti riservati

Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.

Per aggiornamenti: www.torrianimassimo.it

REGOLE OPZIONALI PER GIOCATORI ESPERTI

In questa sezione sono state raccolte una serie di regole opzionali, che arricchiscono il gioco di nuove sfumature. Valutate autonomamente quali utilizzare, accordandovi preventivamente con il vostro avversario. Per facilitare la ricerca, sono inquadrate in sezioni di riferimento.

COMBATTIMENTI NOTTURNI

Per salvaguardare l'incolumità dei fanti e dei mezzi, durante la fase di avvicinamento al nemico, alcune operazioni venivano effettuate di notte. Ovviamente, in condizioni di visibilità ridotta, la possibilità d'individuare unità nemiche è molto limitata, pertanto chi effettua un Test Individuare deve ritirare i 6 ottenuti nel primo lancio di dadi. La *linea di vista* si estende al massimo di 80 cm. Il combattimento notturno, oltre a influenzare la *linea di vista*, costringe i veicoli a esporre il comandante, se il veicolo muove ad una distanza superiore al movimento cauto. La massima distanza percorribile di notte è quella relativa all'ordine *Ingaggio*.

✪ Un Autoblindo M8 potrà quindi muovere al massimo 35 cm anche se sta utilizzando un Ordine *Movimento Veloce*. Un fante può muovere al massimo di 15 cm.

I fanti, all'interno di strutture illuminate, possono ignorare questo limite.

Se un'unità fa esplodere una mina perde l'eventuale segnalino *Nascosto*.

Siete liberi di giocare ogni scenario in notturno purché concordato preventivamente con il vostro avversario. Se giocate all'alba, prima di ogni turno tirate 2d6: se ottenete dadi doppi il sole sorge e non si applicano più le limitazioni notturne. Se giocate al tramonto, prima di ogni turno tirate 2d6: se ottenete dadi doppi il sole tramonta e si applicano le limitazioni notturne.

Fari notturni e razzi illuminanti

Negli scenari notturni è possibile acquistare fari notturni e razzi illuminanti.

Faro notturno. Durante la fase di dichiarazione delle intenzioni, un fante, posizionato adiacente al faro e immobile, con qualsiasi Ordine, può posizionare la sagoma A(5) su qualunque modello in *linea di vista* entro 100 cm, anche se è *nascosto*. Tirate 2d6 + VT: 11 o più il bersaglio è centrato; 10 o meno, il fascio devia applicando il valore del d10 x 2. Considerate l'unità bersaglio e tutti i modelli compresi nell'area, come *illuminati* (perdono il segnalino *nascosto*). Se avete utilizzato un Ordine *Fuoco o Ingaggio*, l'unità del modello che utilizza il faro, può sparare all'unità appena individuata. Le unità entro 100cm e in *linea di vista* dell'unità che usa il faro notturno non tengono conto dell'eventuale segnalino *nascosto*. Sacrificando quattro colpi a segno sull'unità, è possibile distruggere il faro.

Costo: 10 punti cad. Sagoma: A(5).

✪ Una squadra di fanteria americana spara a una postazione tedesca dotata di *faro notturno* e la colpisce (11+). Decide di eliminare il faro, quindi sacrifica 4 colpi prima di verificare i risultati sulla *Tabella Danni Fanteria*.

Razzi illuminanti. Mortai e pistole possono essere dotati di *razzi illuminanti*. Potete sparare un *razzo illuminante* a un modello che sia in *linea di vista*, ma *nascosto*, o a modelli di cui non siete in *linea di vista* a patto che abbiate ricevuto una comunicazione da parte di un'unità, in *linea di vista* con il modello bersaglio. Tirate 2d6 + VT: 11 o più il bersaglio è centrato; in caso di fallimento, applicate la deviazione del d10 x 2. Tutte le unità comprese nell'area sono considerate *illuminate* e perdono il segnalino *nascosto*. L'unità del modello che utilizza i *razzi illuminanti* può sparare all'unità appena individuata. Al termine del turno, rimuovete i segnalini *razzo illuminante*.

Costo: 10 punti per ogni razzo. Sagoma: A(5).

EDIFICI

Fanteria: scale, stanze e varchi

Mentre per gli edifici di modeste dimensioni è possibile simulare il movimento tra i piani in modo astratto, gli edifici grandi o enormi impongono l'utilizzo di scale. Le distanze, in questi casi, vengono misurate come di consueto, ma è necessaria una scala per accedere ai piani inferiori/superiori. Se parte dell'edificio è crollato e si sono aperti varchi tra un piano e l'altro, è possibile accedere ai piani superiori/inferiori scalando verticalmente. Per rendere il gioco più interessante, vi consigliamo di suddividere il perimetro interno dell'edificio in stanze, la cui dimensione massima sia all'incirca 10 x 15 cm. Siete ovviamente liberi di variare le dimensioni, in funzione del tipo di edificio; una fabbrica o una chiesa potranno presentare spazi più grandi, un albergo con molte stanze avrà certamente spazi più angusti. L'importante è che le stanze siano delimitate da muri perimetrali. Ogni stanza deve avere almeno una porta di collegamento. Se un modello nemico è posizionato sulla soglia di una porta, è impossibile varcarla senza prima averlo eliminato. Modelli dotati di *armi a forte impatto*, Gammon Grenade o sacche d'esplosivo possono transitare anche attraverso i muri perimetrali (immaginate che si aprano un varco con l'esplosivo). Ogni modello denominato cannone, può essere posizionato solo a pianterreno e solo se le porte o i varchi sono di dimensioni adatte al passaggio. Fanno eccezione le postazioni fisse, tipicamente inserite in scenari storici, che presuppongono un posizionamento anteriore, con l'eventuale ausilio di gru o montacarichi.

Definizione di edificio e dimensione

Gli edifici si suddividono in: piccoli, medi, grandi ed enormi. In una grande città, salvo insediamenti rurali o paesini, gli edifici si considerano sempre enormi. Per comodità, sia che si tratti di edifici o di rovine, è bene stabilirne il perimetro, onde evitare contestazioni. Ai fini del gioco, il perimetro di un edificio non cambia anche quando viene ridotto in rovina.

- ✪ Edificio piccolo: fino a 10 x 15 cm singolo piano
- ✪ Edificio medio: almeno 10 x 15 cm a due piani
- ✪ Edificio grande: almeno 20 x 20 cm a due piani
- ✪ Edificio enorme: almeno 30 x 40 cm a due o più piani

Effetti dell'artiglieria di grosso calibro sugli edifici

Colpi di grosso calibro possono sfondare un tetto o sventrare un edificio.

Quando un cannone spara con tiro diretto contro un'unità in un edificio, utilizzando un calibro 105mm o superiore, oltre ai danni consueti, tira 2d6 sulla *Tabella Demolizione Edifici* e applica il risultato.

TABELLA DEMOLIZIONE EDIFICI

2, 3, 4, 5: NE. L'edificio trema ma la struttura regge.

6, 7: Se l'edificio è piccolo, tutte le unità, all'interno dell'edificio, effettuano un *Test Addestramento*: tirano 2d6 e sommano il VT. Se ottengono 11 o più non accade nulla, altrimenti sono tutti *soppressi*. Se è medio, grande o enorme, non ci sono effetti.

8, 9: Se l'edificio è piccolo o medio, le unità che occupano la stanza colpita e le stanze adiacenti (comprese quella sopra e sotto) effettuano un *Test Addestramento*: tirano 2d6 e sommano il VT. Se ottengono 11 o più non accade nulla, altrimenti sono tutti *soppressi*. Se è grande o enorme, non ci sono effetti.

10, 11: Se l'edificio è piccolo, crolla. Consideratelo d'ora in poi un edificio in rovina. Tutti i modelli che occupano l'edificio, effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT4. Se l'edificio è medio o grande, le unità che occupano la stanza colpita e le stanze adiacenti (comprese quella sopra e sotto) effettuano un *Test Addestramento*: tirano 2d6 e sommano il VT. Se ottengono 11 o più non accade nulla, altrimenti sono tutti *soppressi*. Se è enorme, non ci sono effetti.

12: Se l'edificio è piccolo o medio, crolla. Consideratelo d'ora in poi un edificio in rovina. Tutti i modelli che occupano l'edificio, effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT6. Se l'edificio è grande, le unità che occupano la stanza colpita e le stanze adiacenti (comprese quella sopra e sotto) effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT5. Se è enorme, non ci sono effetti.

13+: L'edificio crolla a prescindere dalla dimensione. Consideratelo d'ora in poi in rovina. Tutti i modelli che occupano l'edificio, effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT6.

Modificatori alla Tabella Demolizione Edifici

Da calibro 110mm fino a 155mm: bonus +1 al tiro.

Da calibro 156mm fino a 200mm: bonus +2 al tiro.

Da calibro 201mm fino a 320mm: bonus +3 al tiro.

Se l'edificio è ridotto in rovina, tirate comunque sulla *Tabella Demolizione Edifici*, applicando un malus di -2 al tiro, dato che la maggior parte dei muri, soffitti, tetti sono già crollati. Bombardamenti prolungati su aree urbane già distrutte si sono dimostrati largamente inefficaci. Gli americani hanno imparato questa lezione nel peggiore dei modi... cercando di conquistare Monte Cassino.

Nota: edifici grandi o enormi vanno in rovina a sezioni. Considerate ogni sezione della dimensione di 20 x 20cm, indipendentemente dal numero di piani. Se l'edificio è più grande di una sezione, marcate l'area di 20 x 20cm (ad esempio con un cartoncino nero) per individuare la parte ridotta in rovina.

Quando una casa crolla, sostituite il modello con uno delle stesse dimensioni ma in rovina. A causa del crollo, per 5cm dal perimetro della casa si estende una nube di fumo. Tutti i Test Individuare la cui linea di vista attraversi l'area (compresi i 5 cm esterni) devono ritirare i 6 ottenuti nel primo lancio di dadi.

Ai fini della *Tabella Demolizione Edifici*, considerate i Bunker come edifici enormi.

Quando un cannone, un mortaio, un lanciarazzi spara indirettamente ad un unità in un edificio, con un calibro 105mm o superiore, prima di verificare i danni, tirate 1d10 sulla *Tabella Demolizione Tetti* e applicate il risultato.

TABELLA DEMOLIZIONE TETTI

2, 3, 4, 5: Il tetto resiste al colpo. L'area non si applica, considerate il tiro come NE.

6, 7: Se l'edificio è piccolo, il tetto crolla; rimuovetelo definitivamente. Tutti i modelli che occupano il piano del tetto effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT4. Ogni colpo successivo non considera più il tetto: è irreparabilmente distrutto. Se l'edificio è medio, grande o enorme, il tetto resiste. L'area non si applica; considerate il tiro come NE.

8, 9: Se l'edificio è piccolo o medio, il tetto crolla; rimuovetelo definitivamente. Tutti i modelli che occupano il piano del tetto effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT5. Ogni colpo successivo non considera più il tetto: è irreparabilmente distrutto. Se l'edificio è piccolo, c'è anche il rischio che crolli. Tirate 2d6 sulla *Tabella Demolizione Edifici* con un modificatore di +1 cumulativo con il modificatore del calibro. Se l'edificio è grande o enorme, il tetto resiste al colpo. L'area non si applica; considerate il tiro come NE.

10, 11: Se l'edificio è piccolo, medio o grande, il tetto crolla. Tutti i modelli che occupano il piano del tetto effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT6. Ogni colpo successivo non considera più il tetto: è irreparabilmente distrutto. Se l'edificio è piccolo o medio, c'è anche il rischio che crolli. Tirate 2d6 sulla *Tabella Demolizione Edifici* con un modificatore di +1 cumulativo con il modificatore del calibro. Se l'edificio è enorme, il tetto resiste al colpo. L'area non si applica; considerate il tiro come NE.

12: Se l'edificio è piccolo, medio, grande o enorme, il tetto crolla. Se l'edificio è piccolo, medio o grande, il tetto crolla. Tutti i modelli che occupano il piano del tetto effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT6. Ogni colpo successivo non considera più il tetto: è irreparabilmente distrutto. Se l'edificio è piccolo, medio o grande, c'è anche il rischio che crolli. Tirate 2d6 sulla *Tabella Demolizione Edifici*, con un modificatore di +1 cumulativo con il modificatore del calibro.

13: Qualsiasi sia la dimensione dell'edificio, il tetto crolla e c'è anche il rischio che l'edificio crolli. Tutti i modelli che occupano il piano del tetto effettuano un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria*, senza considerare alcuna protezione e applicando un VT6. Tirate 2d6 sulla *Tabella Demolizione Edifici*, con un modificatore di +1 cumulativo con il modificatore del calibro.

Modificatori alla Tabella Demolizione Tetti

Da calibro 110mm fino a 155 mm: bonus +1 al tiro.

Da calibro 156mm fino a 200 mm: bonus +2 al tiro.

Da calibro 201mm fino a 320mm: bonus +3 al tiro.

Ai fini della *Tabella Demolizione Tetti*, considerate i Bunker come edifici enormi.

Nota: in caso di edifici grandi o enormi, rimuovete il tetto solo se l'edificio misura fino a 20 x 20cm. Se l'edificio è più grande, marcate un'area di 20 x 20, ad esempio con un cartoncino nero, per individuare l'area di tetto crollata.

PARACADUTISTI E ALIANTI

Paracadutisti e truppe aviotrasportate

Alcuni scenari storici prevedono l'utilizzo di paracadutisti o truppe aviotrasportate. Le regole che seguono vi permettono di utilizzare queste unità in modo semplice ma realistico. Se entrambi i giocatori vogliono usare truppe paracadutate in uno scenario a punti, questa possibilità sarà disponibile solo per il giocatore che ha speso più punti in questo tipo di truppa.

I veicoli (salvo specifiche eccezioni) non possono essere paracadutati né aviotrasportati.

PROCEDURA TRUPPE PARACADUTATE

Durante la fase di schieramento, posizionate sul campo ogni unità, ad eccezione delle squadre che saranno paracadutate; una volta piazzati tutti i modelli, utilizzate la procedura seguente:

1. Assegnazione unità e ordine di lancio
2. Selezione dei punti di atterraggio
3. Esecuzione lancio
4. Inizio del gioco

Come avrete notato, questa procedura avviene prima dell'inizio della partita e potrà portare alcune unità a separarsi irrimediabilmente.

Assegnazione unità e ordine di lancio

Posizionate le unità da paracadutare fuori dal campo ed assegnate ad ognuna un segnalino di identificazione

Posizionate in fila tutti i modelli che appartengono all'unità, in modo che sia chiaro quale sarà il primo modello a lanciarsi, il secondo, il terzo e così via.

♣ Mario dispone di una serie di unità paracadutate. Le dispone in linea e comincia ad assegnare loro il segnalino di identificazione. La prima unità verrà contraddistinta dal segnalino Unità A.

Nel caso utilizzate Sezioni, queste si paracaduteranno insieme; una volta sul campo dovranno ricevere Ordini differenti ed agire in modo autonomo.

Selezione dei punti di atterraggio pianificati

Posizionate sul campo un segnalino *Punto di Atterraggio* pianificato per ogni unità paracadutata

♣ Se si paracadutano le unità A, B, C, posizionate sul campo i segnalini *punti d'atterraggio* A, B, C.

Esecuzione lancio

Per ogni unità paracadutata, tirate 1d10 nero ed uno bianco.

- il risultato del dado nero rappresenta il numero di modelli atterrati.
- il risultato del dado bianco indica la deviazione dal punto d'atterraggio pianificato.

DADO NERO: MODELLI ATTERRATI

Ogni unità può essere composta da un numero variabile di modelli; prima di passare all'unità successiva, dovete atterrare con tutti i modelli che compongono l'unità.

♣ L'unità A (una squadra di 10 paracadutisti inglesi) tira il dado nero e ottiene 5: ciò significa che sono atterrati i primi 5 uomini della squadra. Dopo aver calcolato il punto d'atterraggio e averli posizionati in campo, tira nuovamente il dado e ottiene 3. In questo caso atterreranno 3 uomini. Se avesse ottenuto 7 sarebbero atterrati i restanti 5 modelli e lo scarto di due sarebbe stato ignorato.

DADO BIANCO: DEVIAZIONE

Il dado bianco rappresenta il punto d'atterraggio reale rispetto a quello pianificato. Una volta identificato il numero di modelli atterrati (dado nero), tirate il dado bianco.

- Con un risultato di 10, i modelli atterrati arriveranno esattamente nel *punto d'atterraggio* pianificato per l'unità.
- Con un risultato di 1-9, il *punto d'atterraggio* devierà, nella direzione indicata dal dado, di un numero di centimetri pari al valore moltiplicato per 3, (es. un risultato di 4 farà deviare di $4 \times 3 = 12\text{cm}$, nella direzione indicata dal dado stesso).

Una volta individuato il punto di atterraggio reale, il giocatore posiziona il primo modello atterrato sul punto d'atterraggio stesso ed i rimanenti modelli a 5 cm da lui. Il punto di atterraggio reale rappresenta il NUOVO punto da cui effettuare la deviazione dei modelli restanti nell'unità. Se il punto d'atterraggio devia fuori dal campo di gioco, considerate tutti i modelli coinvolti e quelli che restano dell'unità persi (eliminati).

Si procede quindi con una nuova unità, fino all'esaurimento di quelle disponibili.

Inizio del gioco

Procedete normalmente assegnando gli ordini come di consueto.

Paracadutisti: punto d'atterraggio in zone impervie

Le aree destinate all'atterraggio erano normalmente pianeggianti, per evitare infortuni o decessi. In casi particolari, o a causa di imprevisti vari, alcune unità vennero paracadutate all'interno di cittadine o in zone boschive. La mortalità, in questi casi, fu molto elevata. In termini di gioco, ogni modello atterrato in boschi, rovine, case, fiumi, bunker, muretti, ostacoli anticarro riceve un colpo automatico sulla *Tabella Danni Fanteria* con VT4, senza considerare la copertura. Dato che solo un modello deve essere posizionato esattamente sul *punto d'atterraggio*, mentre i compagni possono essere posizionati in coerenza (fino a 5 cm di distanza), appare ovvio che la scelta dei punti d'atterraggio è fondamentale per la riuscita di una azione paracadutata. Il primo turno di gioco i modelli appartenenti alla stessa unità e separati da più di 5 cm potranno tentare di ricongiungersi. Al termine del movimento i modelli fuori coerenza saranno eliminati (immaginateli che vagano senza meta in cerca dei compagni).

PROCEDURA ALIANTI

Durante la fase di schieramento, posizionate sul campo ogni unità, ad eccezione delle squadre che saranno aviotrasportate; una volta piazzati tutti i modelli e completata la procedura dei paracadutisti, utilizzate la procedura seguente per gli alianti:

1. Assegnazione unità e atterraggio
2. Pianificazione dei punti di atterraggio
3. Esecuzione lancio
4. Inizio del gioco

Come avrete notato, questa procedura avviene prima dell'inizio della partita e potrà portare alcune unità molto vicine al nemico.

Assegnazione unità e atterraggio

Posizionate le unità aviotrasportate fuori dal campo ed assegnate ognuna ad un aliante, rispettando la capacità di carico indicata. Non ci sono limiti nel trasportare unità differenti sullo stesso aliante ma non è consentito suddividere la medesima unità su più alianti. Assegnate a ciascun aliante un segnalino di identificazione e segnatevi quali unità vi sono imbarcate.

✪ Mario assegna all'aliante A le unità A, B e C pertanto, i segnalini corrispondenti, verranno associati a quelli dell'aliante A.

Pianificazione dei punti di atterraggio

Posizionate sul campo un segnalino *Punto di Atterraggio* per ogni aliante.

✪ Se si utilizzano gli alianti A, B, C, dovrete posizionare sul campo i segnalini *punti d'atterraggio alianti A, B, C*.

Esecuzione lancio

Per ogni aliante, tirate un dado bianco ed uno nero:

- il risultato del dado bianco indica la deviazione dal *punto d'atterraggio*.
- il risultato del dado nero lo "scivolamento".

DADO BIANCO: DEVIAZIONE

Il dado bianco rappresenta il punto d'atterraggio reale rispetto a quello pianificato. Tirate il dado bianco.

- Con un risultato di 10, l'aliante atterra esattamente nel *punto d'atterraggio* pianificato,
- Con un risultato di 1-9, il *punto d'atterraggio* devierà nella direzione indicata dal dado di un numero di centimetri pari al valore moltiplicato per 3 (es. un risultato di 4 farà deviare di $4 \times 3 = 12$ cm, nella direzione indicata dal dado stesso).

DADO NERO: SCIVOLAMENTO

Il dado nero rappresenta lo "scivolamento sul terreno" rispetto al *punto d'atterraggio* reale. Moltiplicate il valore x 2. Questi sono i cm di "scivolamento sul terreno" nella direzione data dal dado stesso. Una volta individuato il *punto di atterraggio* finale (dopo lo scivolamento), il giocatore posizionerà l'aliante e tutti i modelli trasportati entro 5 cm dall'aliante. Se il punto d'arrivo dello "scivolamento" o il *punto d'atterraggio* deviano fuori dal campo di gioco, considerate l'aliante distrutto e tutti i modelli al suo interno eliminati.

Ripetete la procedura, finché tutti gli alianti non saranno atterrati.

Inizio del gioco

Procedete normalmente assegnando gli ordini come di consueto.

Aliante come copertura

Considerate l'aliante come copertura leggera.

Alianti: punto d'atterraggio in zone impervie

Le aree destinate all'atterraggio erano normalmente pianeggianti, per evitare incidenti. In casi particolari, o a causa di imprevisti vari, alcuni alianti planarono in zone impervie, con conseguenze disastrose. In termini di gioco, ogni aliante atterrato o "scivolato" attraverso boschi, rovine, case, fiumi, bunker, muretti, ostacoli anticarro riceve un colpo automatico sulla *Tabella Schianto Alianti*. Posizionate il modello adiacente all'elemento scenico, interrompendo qualsiasi scivolamento; questo rappresenta il punto d'atterraggio finale. I modelli trasportati superstiti verranno posizionati in coerenza con l'aliante.

TABELLA SCHIANTO ALIANTI	
1d10	Effetto
1	2 fanti
2	4 fanti
3	6 fanti
4	8 fanti
5-6	veicolo + 10 fanti
7-8	artiglieria + 20 fanti
9-10	distrutto!

Legenda

- **Fanti (n° modelli):** selezionate i modelli e verificate gli effetti sulla *Tabella Danni Fanteria*.
- **Veicolo:** se nell'aliante è presente un veicolo, verificate gli effetti sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*, tirando 3d6 senza modificatori. Se ottenete un'esplosione (risultato 4 o meno) l'aliante è distrutto! vedi sotto.
- **Artiglieria:** se nell'aliante è presente un pezzo d'artiglieria, verificate gli effetti sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*, tirando 3d6 senza modificatori. Se ottenete un'esplosione (risultato 4 o meno) l'aliante è distrutto! vedi sotto.
- **Distrutto!:** l'aliante si schianta rovinosamente. Tutti i modelli imbarcati sono *morti*, veicoli e pezzi d'artiglieria distrutti.

Paracadutisti: container, ceste e realismo

I paracadutisti, per questioni di sicurezza, si lanciavano, normalmente, senza armi ingombranti e armi di supporto. Per ovviare questo inconveniente, vennero adottati molti sistemi. Alcuni utilizzarono container altri le tristemente famose sacche da gamba e così via. In termini di gioco, esistono due possibilità quando paracadutate in campo le unità:

- 1) considerate i modelli equipaggiati come nelle Armate (non storico ma immediato).
- 2) utilizzate un container/cesta per ogni squadra di fanteria, un container/cesta per ogni mitragliatrice, mortaio, pezzo d'artiglieria. Se optate per questa possibilità, ogni unità costa 50 punti in meno. In termini di gioco, l'unità sarà composta dai modelli originari più il numero di container/ceste previsti.

Americani e inglesi possono lanciarsi con le armi personali ma, dopo aver completato la procedura d'atterraggio, occorre tirare 1d10 per ogni modello; se il risultato è 1, eliminate il modello: è morto per lo schianto. Anche in questo caso, entrambi utilizzano le ceste per mitragliatrici, mortai e pezzi d'artiglieria. I tedeschi, a causa del modello di paracadute adottato, utilizzano sempre i container anche per le armi personali ma possono optare per paracadutarsi con il mitra MP40 sostituendolo a qualsiasi arma in dotazione.

Container, sacche, ceste

I container e le sacche sono i primi modelli per l'ordine di lancio. A parte i modelli armati di mitra, pistole e carabine speciali, tutti gli altri modelli si considerano armati solo di granate e baionetta, finché non recuperano il proprio equipaggiamento dal container/ceste. Per recuperare l'equipaggiamento dal container/ceste bisogna che almeno un modello passi un intero turno adiacente e immobile al container/sacche/ceste; l'unità di appartenenza può eseguire qualsiasi ordine. Tutti i modelli in coerenza con il modello adiacente alla sacca/container/ceste, il turno successivo, si considerano armati ed equipaggiati come previsto nella Lista Armate. In caso di pezzi d'artiglieria, mortai e mitragliatrici, un modello deve passare un turno immobile per assemblare l'arma. Un modello può raccogliere un container/cesto rinunciando a 2,5 cm di movimento. Il container/cesta può essere raccolto anche in movimento; non è necessario essere adiacenti all'inizio del movimento. Un modello può muoversi trasportando un container/cesto raccolto, sottraendo 1d6 al movimento. Questa procedura risulta particolarmente utile per portarsi al riparo dal fuoco nemico.

Jeep paracadutate

Se una jeep viene paracadutata, considerate il veicolo e il suo equipaggio separatamente. Due uomini possono sganciare una jeep dai supporti del paracadute, spendendo l'intero turno adiacenti e immobili; il resto dell'unità può agire normalmente. Come di consueto, i modelli potranno imbarcarsi, sacrificando 1d6 cm di movimento. Se viene paracadutata, la jeep costa 50 punti in meno. Ogni jeep atterrata in boschi, rovine, case, fiumi, bunker, muretti, ostacoli anticarro verifica i danni tirando 3d6 senza modificatori sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*.

Alianti e costo unità

Utilizzare gli alianti per trasportare in poco tempo mezzi e uomini era una tecnica molto sfruttata. Purtroppo, gli alianti erano scarsamente corazzati e tendevano a schiantarsi con grande facilità. Se decidete di utilizzare la procedura d'atterraggio alianti, ogni unità imbarcata costerà 50 punti in meno.

Elenco alianti

ESERCITO AMERICANO - ALIANTI

Horsa
PUNTI: 0

Copertura leggera.

Capacità di trasporto: 2 piloti più una delle scelte elencate:

- 29-32 fanti.
- jeep, 1 cannone medio M1 da 75mm (obice), 3 fanti.
- jeep, un cannone anticarro da 57mm, 3 fanti.
- 1 jeep e 16 fanti.

Waco
PUNTI: 0

Copertura leggera.

Capacità di trasporto: 2 piloti più una delle scelte elencate:

- 13 fanti.
- jeep, 6 fanti.

ESERCITO INGLESE - ALIANTI

Hamilcar
PUNTI: 0

Copertura leggera.

Capacità di trasporto: 2 piloti + una delle scelte elencate.

- Universal Carrier e un cannone anticarro da 6 pdr.
- Tractor e un cannone anticarro da 17 pdr.
- Tractor e un cannone anticarro da 25 pdr.
- 2 Universal Carrier.
- 2 Dingo Scout Car.
- Tetrarch.

Horsa
PUNTI: 0

Copertura leggera.

Capacità di trasporto: 2 piloti + una delle scelte elencate.

- 29-32 fanti.
- jeep, un trailer e 5 fanti.
- jeep, un cannone anticarro da 6 pdr, 3 fanti.
- 1 jeep e 16 fanti.

Waco
PUNTI: 0

Copertura leggera.

Capacità di trasporto: 2 piloti + una delle scelte elencate.

- 13 fanti.
- jeep, 6 fanti.

ESERCITO TEDESCO - ALIANTI

DFS 230
PUNTI: 0

Copertura leggera.

Capacità di trasporto: 2 piloti più una delle scelte elencate:

- 13 fanti.
- 1 sezione d'artiglieria Geb G36.
- 1 sezione anticarro 37mm Pak 36 con kettenkrad.