

ASSAULT PLATOON

FAQ E ERRATA

Questo documento contiene le errata del manuale e le risposte alle domande più frequenti per ASSAULT PLATOON.

Vengono anche riportate alcune nuove caratteristiche inserite nelle liste Armate pubblicate sul sito ufficiale.

Sebbene alcune errata siano state corrette nelle successive ristampe del manuale, vengono comunque mantenute nel presente documento. Vengono indicate in rosso le frasi aggiunte.

Errata Manuale

P. 9 Tiro indiretto su bersagli acquisiti che si muovono: come specificato a pag 9 del manuale, se viene indicato un bersaglio con una comunicazione, il bersaglio resta in campo anche se l'unità bersaglio muove. In questo caso è consentito far fuoco nei 2 turni successivi sul punto bersaglio. Il *Tiro per Colpire* sarà $3d6 + VT$ e dal risultato totale dovrete sottrarre $-1d6$ per il fatto di non essere in *linea di vista*; non si applicano altri modificatori. Come di consueto con 11o più avrete centrato il punto, con 10 o meno il colpo devia.

P. 10 Operatori radio: comunicare le coordinate di un bersaglio acquisito: la prima frase del paragrafo "Durante la *dichiarazione delle intenzioni*, un modello equipaggiato di *radio* può tentare di comunicare le coordinate di un *Bersaglio Acquisito* da un *leader QG* a un altro operatore *radio*." va modificata eliminando la parola *QG*.

Nella spiegazione viene erroneamente detto che solo i *leader QG* possono comunicare le coordinate di un bersaglio acquisito a un operatore radio, mentre, al contrario, ogni unità dotata di leader e radio può comunicare ad altre unità dotate di radio.

➡ Un'Automobile Kubelwagen a cui è stata acquistata la Variante *radio* può sfruttare il Caporale (leader) per trasmettere le coordinate di un *Bersaglio Acquisito* a qualsiasi unità dotata a sua volta di una radio.

Per lo stesso motivo vanno modificate alcune frasi contenute nei paragrafi relativi agli Ordini per i Veicoli (vedi correzioni p. 30 e 31).

P. 20 Tabella Armi Fanteria Esercito Americano: fra le caratteristiche del mortaio medio cal. 81mm (contro veicoli corazzati) è indicata erroneamente la caratteristica *colpo singolo*.

P. 22 Tabella Armi Fanteria Esercito Russo: il modificatore a Gittata Normale (40 cm) del RPG-1 contro fanteria e veicoli non corazzati è +1 e non -1.

P. 25 Fuoco indiretto: deviazione e distanze minime: la distanza minima indicata per effettuare il tiro indiretto, è rapportata al tavolo da gioco standard. Quelli che seguono sono i parametri corretti:

Granate a mano (qualsiasi tipo): distanza minima 10 cm. Se manca devia 1d10.

Mortai fino a 60 mm e Lanciagranate: distanza minima 40 cm. Se manca devia 1d10 x 2.

Mortai da 81 fino a 120 mm: distanza minima 60 cm. Se manca devia 1d10 x 3.

Cannoni e Obici fino a 75 mm: distanza minima 75 cm. Se manca devia 1d10 x 3.

Cannoni e obici da 76 a fino a 150 mm: distanza minima 100 cm. Se manca devia 1d10 x 4.

Lanciarazzi di qualsiasi calibro: distanza minima 100 cm. Se manca devia 1d10 x 5.

P. 25 Granate a mano ed armi ad area: la frase prima dell'esempio va cambiata come segue: Misurate il raggio in cm partendo dal *punto d'impatto* colpito per stabilire quanti modelli sono coinvolti nell'esplosione

P. 27 Corpo a Corpo: l'ultima frase dell'esempio va corretta come segue:

... Giorgio assegnerà a **due modelli** il segnalino *soppresso* poi ne eliminerà un altro.

P. 30 e 31 Ordini e Veicoli: per lo stesso motivo della correzione a pag. 10 eliminate da tutte le frasi contenute nell'esecuzione degli ordini la parola QG. La frase va cambiata come segue: Se si tratta di un veicolo, potrà *comunicare* ad altre unità le *coordinate del bersaglio* attraverso una *comunicazione radio* (se è presente).

P. 30 Movimento Cauto Veicoli: il segnalino *Nascosto* viene comunque rimosso se il veicolo muove più di 25 cm.

P. 33 Note Generali Movimento Veicoli: l'ultima frase del paragrafo va corretta come segue:

Ogni rotazione **fino a 45°** costa 2,5 cm di movimento.

P. 37 Sparare ai veicoli con armi di fanteria: la prima frase del paragrafo va corretta come segue:

Tutte le armi di fanteria (ad eccezione di quelle anticarro, i lanciarazzi, i cannoni, **i mortai medi e pesanti, i lanciarazzi**)...

P. 38 Danni: il secondo ed il terzo punto del paragrafo vanno corretti come segue:

- Se il bersaglio è un veicolo non corazzato (corazzato solo per i lanciarazzi) e chi spara non utilizza un cannone, un arma anticarro, **un mortaio medio o pesante o un lanciarazzi**, tirate sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* applicando i modificatori.

- Se il bersaglio è un veicolo e chi spara utilizza un cannone, un arma anticarro, **un mortaio medio o pesante o un lanciarazzi**, tirate 3d6 sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli* applicando i modificatori.

P. 39 Tabella Danni Pesanti Veicoli: il testo relativo al Risultato Finale di 10 o 9 va modificato come segue:

Se il *Risultato Finale* è 10 o 9, è stato colpito un cingolo o una ruota. Un veicolo con un *cingolo spezzato* non può più muovere ma può ruotare sul posto. Se si spezza un altro cingolo il veicolo è *immobilizzato*. **Se il veicolo è interamente ruotato considerate questo risultato come ruota forata (vedi Tabella Danni Leggeri Veicoli)**. In ogni caso, oltre al danno, il veicolo deve effettuare un *Test Nervi Saldi*.

P. 40-41 Tiro indiretto contro i veicoli: i paragrafi relativi al tiro indiretto contro i veicoli vanno sostituiti con i seguenti:

Tiro indiretto contro i veicoli

Gli obici, i lanciarazzi, i mortai medi e pesanti possono danneggiare tutti i veicoli utilizzando il tiro indiretto. Mortai leggeri e granate a mano, possono danneggiare solo i veicoli non corazzati e quelli corazzati scoperti (vedi sotto). Il *Tiro per Colpire* viene effettuato come di consueto utilizzando 3d6 ed applicando i modificatori previsti. Se non colpisce (10 o meno), il colpo devia; se colpisce (11 o più) posizionate la sagoma: oltre al veicolo bersaglio saranno colpiti tutti i modelli di altre unità eventualmente compresi nell'area. Verificate gli effetti sul veicolo tirando 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* in caso di tiro di mortai leggeri o granate a mano contro veicoli non corazzati; oppure 3d6 sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli* in caso di obici, lanciarazzi, mortai medi e pesanti contro qualsiasi tipo di veicolo. In ogni caso applicate i modificatori previsti. Se si tratta di un veicolo non corazzato e/o nel caso i componenti o le truppe imbarcate siano *esposte*, considerate colpiti 1d6 modelli (componenti o fanti di unità trasportate). Per verificare i danni sui modelli colpiti, tirate 1d6 per ciascuno sulla *Tabella Danni Fanteria* applicando tutti i modificatori, compresa la protezione.

➡ Un Mortaio leggero cal. 50 mm esegue un *Tiro per Colpire* contro una Jeep. Ottiene 12 e la centra. Tira 1d6 per verificare quanti modelli sono stati colpiti. Ottiene 3. Per ciascuno tira 1d6 sulla *Tabella Danni Fanteria* applicando un modificatore di +2 (+1 modificatore gittata dell'arma e +1 per la copertura media). Per gli effetti sulla Jeep, tirate 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* applicando solo il modificatore di +1 della gittata dell'arma (non si applica la sua copertura).

Se un colpo devia ma il *punto d'impatto* cade su un veicolo procedete come se aveste colpito verificando i danni come di consueto.

Se il *punto d'impatto* non è sul veicolo ma l'area lo copre (anche parzialmente) e l'arma che ha sparato è in grado di danneggiare il veicolo tirate 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* applicando i modificatori previsti, sia per i veicoli corazzati che per quelli non corazzati. Se non è in grado di danneggiarlo considerate il colpo come NE. Se si tratta di un veicolo non corazzato e/o nel caso i componenti o le truppe imbarcate siano *esposte*, considerate colpiti 1d3 modelli (componenti o fanti dell'unità trasportata). Procedete con i danni sulla fanteria, applicando i modificatori previsti (compresa la copertura).

Tiro indiretto contro i veicoli corazzati scoperti

Tutti i modelli all'interno di veicoli corazzati scoperti possono essere danneggiati se un colpo di mortaio, di obice, di lanciarazzi o una granata a mano centra il vano scoperto con un tiro indiretto (spiovente). Applicate le normali regole per il tiro indiretto considerando i modelli di fanteria all'interno come bersaglio. Ricordate che i veicoli sono considerati *aree di copertura*, quindi sottraete il valore di riparo dal *Tiro per Colpire*. Se mancate, il colpo devierà normalmente (applicare le regole del paragrafo precedente); se centrate, tutti i modelli all'interno saranno colpiti e per ciascuno tirerete 1d6 sulla *Tabella Danni Fanteria* applicando tutti i modificatori ma senza considerare la protezione. Non utilizzate l'area d'esplosione perché rimane circoscritta nel vano scoperto.

➡ Un'unità di fanteria americana (VT3), equipaggiata di mortaio, vuole centrare il vano scoperto di un semicingolato. Dovrà sottrarre 3d6 dal *Tiro per Colpire* perché l'equipaggio del veicolo è considerato all'interno di un'area di copertura pesante. In caso di successo i modelli all'interno non applicheranno i modificatori relativi alla protezione.

Se cercate di centrare il vano scoperto utilizzando una granata a mano il *Tiro per Colpire* si eseguirà con 4d6 + 1d6 per essere a 20 cm dal bersaglio; applicate normalmente gli altri modificatori. Non utilizzate l'area d'esplosione perché rimane circoscritta nel vano scoperto (anche in questo caso, non sarà considerata alcuna protezione nel calcolo dei Danni); se il *Tiro per Colpire* manca la granata non ha alcun effetto (esplode in una posizione in cui non fa danni).

In ogni caso, oltre a verificare i danni sui modelli di fanteria colpiti, verificate gli effetti anche sul veicolo: tirate 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* in caso di tiro di mortai leggeri o granate a mano contro i veicoli non corazzati; tirate 3d6 sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli* in caso di tiro di obici, lanciarazzi, mortai medi e pesanti contro qualsiasi tipo di veicolo. Applicate sempre i modificatori previsti.

P. 44 Unità trasportate: Test Nervi Saldi: la terza riga del paragrafo va modificata come segue:
... se il *Risultato Finale* è 10 o meno tutta l'unità è *soppressa*.

P. 46 Caratteristica Senza Scampo: il testo della caratteristica va modificato come segue:
un'arma di questo tipo non sottrae le coperture dei Ripari dal *Tiro per Colpire* e *sulle Tabelle Danni*.

P. 47 Caratteristica Veicolo a sei ruote: la caratteristica diventa *Veicolo a sei/otto ruote*.

P. 52 Sezione Mitragliatrice Media cal. .30: fra le caratteristiche del Caporale è indicata erroneamente la caratteristica *binocolo*.

P. 53 Plotone Base Fanteria: il costo della Squadra Comando Fanteria è di 235 punti, non di 220.

P. 54 Sezione Mitragliatrice Media Vickers: la sezione è una *Unità di Supporto*, non una Unità di Fanteria.

P. 54 Automobile Jeep: il costo base del veicolo è di 85 punti, non di 90.

P. 54 Autoblindo Humber Mk IV: il costo base del veicolo è di 500 punti, non di 480. Il VC del veicolo è 3, non 2.

P. 55 Squadra Fucilieri: il *Punto di Rottura* della Squadra è 3, non 4.

P. 58 Carro Sdkfz 161 Panzer IV: il costo della variante *shurtzen* è di 50 punti, non di 30.

Errata Tabelle Riassuntive

(È possibile scaricare le Tabelle Riassuntive aggiornate sul sito www.torrianimassimo.it)

P. I Terreni e Coperture: la frase finale della prima nota va modificata come segue:

Ogni rotazione **fino a 45°** costa 2,5 cm di movimento.

P. II Tiro per Colpire Sparare: i modificatori dell'unità che spara relativi al tiro indiretto di mortai e obici sono stati variati per maggiore chiarezza.

P. II Tiro per Colpire Sparare: il primo modificatore dell'unità bersaglio è -Xd6 e non +Xd6.

P. IV Caratteristica Veicolo a sei ruote: la caratteristica diventa **Veicolo a sei/otto ruote**.

P. V Tabelle Danni: il secondo ed il terzo punto del paragrafo vanno corretti come segue:

- Se il bersaglio è un veicolo non corazzato (veicolo corazzato solo per i lanciafiamme) e chi spara non usa un cannone, un'arma anticarro, **un mortaio medio o pesante o un lanciarazzi**, si tira 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* applicando i modificatori.
- Se il bersaglio è un veicolo e chi spara usa un cannone, un'arma anticarro, **un mortaio medio o pesante o un lanciarazzi**, si tirano 3d6 sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli* applicando i modificatori.

P. V Tabella Danni Pesanti Veicoli: il testo relativo al Risultato Finale di 10 o 9 va modificato come segue:

Se il *Risultato Finale* è 10 o 9, è stato colpito un cingolo o una ruota. Un veicolo con un *cingolo spezzato* non può più muovere ma può ruotare sul posto. Se si spezza un altro cingolo il veicolo è *immobilizzato*. **Se il veicolo è interamente ruotato considerate questo risultato come ruota forata (vedi Tabella Danni Leggeri Veicoli)**. In ogni caso, oltre al danno, il veicolo deve effettuare un *Test Nervi Saldi*.

P. VI Modificatori Tabella Danni Pesanti Veicoli: i modificatori relativi alla caratteristica *scarso addestramento* e alle protezioni devono essere modificati come segue:

- +1 Se il modello ha la caratteristica *scarso addestramento*.
- +1 Se il veicolo bersaglio è al riparo dietro copertura media (non applicate con caratteristica *devastante, senza scampo*).
- +2 Se il veicolo bersaglio è al riparo dietro copertura pesante (non applicate con caratteristica *senza scampo*; diventa +1 con caratteristica *devastante*).

P. VII Tabella Armi Fanteria Esercito Americano: fra le caratteristiche del mortaio medio cal. 81mm (contro veicoli corazzati) è indicata erroneamente la caratteristica *colpo singolo*.

P. VIII Tabella Armi Fanteria Esercito Russo: il modificatore a Gittata Normale (40 cm) del RPG-1 contro fanteria e veicoli non corazzati è +1 e non -1.

P. VIII Tabella Armi Fanteria Esercito Tedesco: il titolo della seconda tabella relativa all'Esercito Tedesco non è corretto: il titolo corretto è **Bersaglio: Veicoli corazzati** e non Bersaglio: Fanteria - Veicoli non corazzati.

Caratteristiche aggiuntive riportate nelle Liste Armate

(È possibile scaricare le Liste Armate aggiornate sul sito www.torrianimassimo.it)

Ronson: se viene colpito il motore a un veicolo con questa caratteristica (risultato 7 e 8 sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*) l'avversario può ritirare gli effetti dei colpi a segno sulla *Tabella Danni Fanteria*.

Tiro rapido: un'arma con questa caratteristica tira due volte per i danni per ogni punto di cadenza. Si esegue un solo *Tiro per Colpire* e il bersaglio è il medesimo. Tirare separatamente per i *Danni* applicando normalmente tutti i modificatori.

↻ Un cannone cal. 20mm a *tiro rapido* tedesco fa fuoco con proiettili esplosivi contro un'unità di fanteria americana composta da 10 uomini. Il *Tiro per Colpire* è positivo e 6 fanti americani rimangono compresi nell'area di esplosione di 5 cm di raggio. Il giocatore tedesco potrà tirare 12 volte sulla *Tabella Danni Fanteria* (2 volte per ogni fante compreso nell'area di esplosione).

↻ Un cannone cal. 20mm a *tiro rapido* tedesco fa fuoco con proiettili perforanti contro un Autoblindo M20 americano. Il *Tiro per Colpire* è positivo per cui il giocatore tedesco potrà tirare 2 volte sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*.

Wet: veicoli con questa caratteristica annullano la caratteristica *ronson*.

FAQ (domande frequenti)

Cosa succede se un'unità con PR 2 elimina volontariamente 2 modelli (uno per la specifica variante e l'altro per acquisire la caratteristica *Veterani*)?

L'unità viene schierata normalmente ma, prima dell'inizio del primo turno di gioco, dovrà sottoporsi ad un *Test di Panico*. Se l'unità fallisce il test sarà eliminata normalmente e sarà conteggiata fra le unità eliminate dall'avversario. L'unità potrà comunque usufruire di eventuali bonus o *Ritira* sul *Test di Panico*.

In che modo si applicano i modificatori al *Tiro per Colpire* se sia l'unità che spara che l'unità bersaglio hanno assegnato un segnalino *Movimento Veloce*?

L'unità che spara deve sottrarre 2d6: 1d6 per il proprio segnalino *Movimento Veloce* ed 1d6 per quello assegnato all'unità bersaglio. Naturalmente si dovranno applicare tutti gli altri modificatori previsti.

Il Tiro Danni sulla *Tabella Danni Fanteria* viene effettuato sul VT dell'unità che spara o su quello dell'unità bersaglio?

Sul VT dell'unità che spara. Un soldato bene addestrato ha più probabilità di eliminare i nemici...

Cosa succede se un'unità con la caratteristica *tankoviy desant* fallisce il *Test Nervi Saldi* mentre è imbarcata su un carro che è stato colpito da un'arma che non sia un anticarro, un lanciafiamme o un cannone?

In questo caso i modelli sbarcano e vengono *soppressi* accanto al veicolo (come se il *Test Nervi Saldi* fosse stato effettuato in seguito al fuoco di un anticarro, di un lanciafiamme o di un cannone).

Un Carro Sherman vuole sparare a un Panzer IV con il suo cannone da 75mm. Deve applicare la riduzione di 1d6 al *Tiro per Colpire* se il Panzer ha il segnalino *Nascosto* ma è visibile per oltre il 50%?

No, come da regola a pag. 31 non viene considerato *nascosto* e non dovrà sottrarre nulla. Il Panzer manterrà comunque il segnalino per eventuali altri casi.

Facendo riferimento all'esempio precedente: cosa succederebbe se il Panzer IV si trovasse dietro un muretto che cela più del 25%?

Continuerebbe a non essere considerato *nascosto* ma applicherebbe la riduzione della copertura. Dato che chi spara utilizza il cannone, che ha la caratteristica *devastante*, applicherà solo una riduzione di -1d6 anziché -2d6 del riparo.

Facendo riferimento allo stesso esempio: ammesso che lo Sherman colpisca il Panzer IV, applicherà il malus di -1 per essere dietro un riparo medio sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*?

No, perché la caratteristica *devastante* abbassa di un livello il riparo trasformandolo in leggero.

Quale arco di tiro hanno i cannoni delle unità d'artiglieria?

Se non specificato diversamente, sono considerate *armi a brandeggio limitato*, per cui hanno un arco di tiro di 45° (22,5° a destra, 22,5° gradi a sinistra). Se hanno la caratteristica *contraerea* applicano l'arco di fuoco specifico delle armi *contraeree*.

Cosa succede se un'unità di fanteria dichiara di caricare un veicolo corazzato ma fallisce il Test di Coraggio?

Un'unità di fanteria che carica un veicolo corazzato scoperto o non scoperto e fallisce il Test di Coraggio (10 o meno) resta immobile e non può agire in alcun modo. Ricordatevi di assegnare il segnalino *Ordine Eseguito* anche se non ha fatto nulla.

Tutti i leader delle unità QG sono considerati leader QG?

Considerate tutti i leader delle unità QG come *leader QG*. Finché almeno uno dei *leader QG* rimane in campo l'unità continuerà a fornire i bonus relativi alle altre unità dell'Esercito.

Un veicolo che rimane compreso in un'area di esplosione può subire dei danni?

Soltanto se l'arma che fa fuoco è in grado di danneggiare il veicolo. Il veicolo può anche subire danni se rimane coinvolto nell'area di esplosione di un altro veicolo oppure nei casi previsti riguardanti il fuoco indiretto. In tutti i casi il tiro per i *Danni* deve essere effettuato sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli*, applicando i modificatori previsti.

Quale VT occorre utilizzare per i tiri danni contro i modelli di fanteria che rimangono compresi in un'area di esplosione di un veicolo?

Si utilizza il VT del modello che ha fatto fuoco contro il veicolo. Applicare tutte le regole previste per i *Danni* contro i modelli che rimangono compresi nell'area di esplosione di una granata a mano.

I mortai possono utilizzare solo il tiro indiretto?

Sì. I mortai possono fare fuoco esclusivamente utilizzando il tiro indiretto.

Qualunque modello dell'unità può essere utilizzato come *servente*?

Sì, qualunque modello dell'unità può essere utilizzato come *servente*. L'unica limitazione, come specificato a pag. 24 del manuale, riguarda i *leader*, che possono essere utilizzati come *serventi* solo se non sono presenti altri fanti nell'unità.

I cecchini possono scegliere di sparare ai modelli equipaggiati con *armi anticarro fanteria*?

No. Possono scegliere di sparare solo ai *leader*, ai *commissari politici*, agli *operatori radio* o ai modelli equipaggiati con *armi di supporto o d'appoggio*. Se viene eliminato un modello equipaggiato con un'arma che prevede dei *serventi*, un modello adiacente (quello che può fungere da *servente*) può raccogliere l'arma. Come specificato a pag. 24 del manuale i *leader* possono essere utilizzati come *serventi* solo se non sono presenti altri fanti nell'unità.

I modelli di altre unità possono utilizzare le armi montate su un veicolo abbandonato?

Non è possibile, in nessun caso, imbarcarsi per utilizzare le armi di un veicolo trasporta truppa abbandonato, sia nel caso l'equipaggio sia stato eliminato sia nel caso abbia abbandonato volontariamente il veicolo. Se i componenti dell'equipaggio del veicolo sono eliminati mentre una squadra è già imbarcata, i componenti dell'unità imbarcata potranno utilizzare le armi del veicolo solo finché restano imbarcati. Se l'abbandonano, per qualsiasi motivo, non potranno imbarcarsi nuovamente. Minare i mezzi abbandonati era una prassi molto comune e nessuno si prendeva rischi inutili...

Per lo stesso motivo un'unità non può imbarcarsi su un veicolo abbandonato per ottenere una migliore protezione.

I componenti dell'equipaggio di un Veicolo da Ricognizione possono sbarcare e poi imbarcarsi nuovamente, anche se hanno abbandonato il veicolo?

Un'unità d'equipaggio (anche non di Ricognizione) può imbarcarsi nuovamente sul proprio veicolo senza nessuna limitazione (solo gli unici a sapere con certezza che non è minato...).

Dopo aver determinato i danni di un'arma ad area è possibile assegnarli a modelli non compresi nell'area d'esplosione?

Assolutamente no. I danni delle armi ad area devono essere assegnati solo ai modelli compresi nell'area d'esplosione.

Un veicolo vuole fare fuoco con le varie armi in dotazione contro due unità nascoste diverse: può fare un Test Individuare per ogni bersaglio?

No. Ogni unità (fanteria, supporto o veicolo) può effettuare un solo Test Individuare per turno, se l'Ordine selezionato lo permette. Il Test Individuare dell'unità può essere effettuato in modo generico dall'unità oppure direttamente da un *leader* (in genere per poter utilizzare il *binocolo* in dotazione). Come indicato a pag. 9 del manuale, per effettuare il Test Individuare il *leader* deve però rimanere fermo e non compiere altre azioni. Per i QG e per le unità dotate di *radio* la situazione è la stessa: l'unica differenza è che, in caso di Test Individuare riuscito, potranno effettuare anche un Test di Comunicazione.

Il comandante di un veicolo in movimento può effettuare il Test Individuare?

Sì. Ai fini dei Test Individuare tutti i componenti dell'equipaggio di un veicolo sono considerati fermi. Per cui il comandante, se l'Ordine lo permette, potrà effettuare il Test Individuare anche se il veicolo è in movimento utilizzando, se è *esposto*, anche l'eventuale binocolo in dotazione.

Cosa accade se durante una fase azioni/reazioni viene dichiarato il movimento di un mezzo di trasporto e il successivo sbarco dell'unità trasportata, ma il tiro Priorità stabilisce che debba essere attivata per prima l'unità trasportata?

Durante la fase di *dichiarazione delle intenzioni* deve essere dichiarato in modo preciso il momento in cui l'unità trasportata sbarcherà dal mezzo di trasporto (nel caso specifico l'unità sbarca alla fine del movimento del mezzo) per cui l'attivazione dell'unità trasportata avverrà in ogni caso soltanto alla fine di quella del mezzo di trasporto. Sostanzialmente il tiro *Priorità* dell'unità trasportata diventa lo stesso del mezzo di trasporto.

➡ Un semicingolato Sdkfz 251/1 con un'unità di Panzergrenadier imbarcata, dichiara di muoversi avvicinandosi ad un edificio per sparare ad un'unità di fanteria americana dotata di bazooka. L'unità americana dichiara di muovere in *assalto* per far fuoco contro il mezzo utilizzando il bazooka. A questo punto il giocatore tedesco dichiara che l'unità di Panzergrenadier sbarcherà dal semicingolato per *assaltare* la stessa unità americana. Il tiro *Priorità* è il seguente: 7 per il semicingolato, 11 per i Panzergrenadier e 9 per gli americani. L'unità di Panzergrenadier, pur avendo ottenuto una priorità maggiore, ha dichiarato che sbarcherà dal semicingolato alla fine del suo movimento per cui dovrà attendere la fine dell'attivazione del semicingolato (priorità 7). Quindi i Panzergrenadier potranno *assaltare* solo dopo che il 251/1 avrà subito il fuoco del bazooka (priorità 9). In pratica, sebbene l'unità di Panzergrenadier sia pronta, deve attendere che l'autista innesti la marcia... Se il mezzo viene *immobilizzato* o *distrutto* e l'unità imbarcata passa il *Test Nervi Saldi*, sbarcheranno nel punto in cui il mezzo è stato *immobilizzato* o *distrutto*.

Notate che ciò accadrebbe anche se l'unità non potesse raggiungere il bersaglio con l'*Assalto* o, nel caso di un Ordine *In-gaggio*, se non riuscisse a far fuoco. L'unità, deve sempre attenersi a quanto dichiarato anche se sopraggiungono situazioni inaspettate (il mezzo di trasporto è *distrutto* o *immobilizzato*). Si avrebbe un risultato completamente differente se l'unità imbarcata dichiarasse di sbarcare prima del movimento del veicolo. In questo caso, il tiro di Priorità di 11 gli consentirebbe di agire per prima senza attendere che il semicingolato muova.

I veicoli devono considerare la regola del bersaglio prioritario?

Come indicato a pag. 35 del Manuale, i veicoli possono essere dotati di più armi e possono *scegliere* per ognuna un diverso bersaglio. Per questo motivo i veicoli non tengono conto della regola del *bersaglio prioritario* e possono selezionare liberamente i bersagli senza effettuare il *Tiro Strategico*.

Un modello equipaggiato con arma con caratteristica *nastro munizioni* dichiara di fare fuoco contro un bersaglio *nascosto*: può dichiarare una *raffica prolungata* se fallisce il *Test Individuare*?

No. Requisito fondamentale per applicare la *raffica prolungata* è quello di sparare contro un bersaglio. Se il bersaglio non viene individuato oppure se il bersaglio non è valido (NE sulla Tabella delle Armi) non si può applicare questa regola.

Errata Espansioni Esercito Russo e Tedesco

P. 6 Nuove Caratteristiche: nella prima versione delle liste non è presente la caratteristica *obice*. Il testo è il seguente:

Obice: un cannone con questa caratteristica può utilizzare il tiro indiretto, applicando la distanza minima prevista. Se il bersaglio è un veicolo e il *Tiro per Colpire* ha successo, applicate alla *Tabella Danni Pesanti Veicoli* lo stesso modificatore -2 previsto per i colpi sul retro (la corazza superiore è sempre più sottile).