

# TABELLE RIASSUNTIVE

## SEQUENZA DEL TURNO

### 1) Iniziativa

#### 2) Sequenza Ordini

- Il giocatore che ha vinto l'iniziativa (A) sceglie un **unità** e dichiara le intenzioni specificando l'Ordine che intende eseguire.
- Il giocatore che ha perso l'iniziativa (B) può reagire scegliendo un **unità**, dichiarando le intenzioni e specificando l'Ordine che intende eseguire.
- Il giocatore A può contro-reagire scegliendo un'altra **unità**, dichiarando le intenzioni e specificando l'Ordine che intende eseguire.
- Il giocatore B può reagire nuovamente scegliendo un'altra **unità**, dichiarando le intenzioni e specificando l'Ordine che intende eseguire.
- ... e così via fino a un massimo di tre **unità** per giocatore.

Si lanciano i dadi per determinare la *priorità* delle **unità**.

Si eseguono gli Ordini secondo la *priorità*.

La sequenza si ripete con il giocatore che ha perso l'iniziativa.

Questa volta sarà lui a dichiarare per primo le intenzioni e l'Ordine che intende eseguire e il suo avversario potrà reagire. Come in precedenza non potranno essere selezionate più di tre **unità** per giocatore.

L'alternanza a questo punto si ripete finché tutte le unità non avranno ricevuto ed eseguito un Ordine.

Quando tutte le unità di entrambi i giocatori avranno ricevuto ed eseguito un Ordine il turno finisce.

### 3) Eliminazione segnalini.

#### TABELLA DEI TERRENI E COPERTURE

Terreno	Tipologia	Fanteria	Ruotati	Cingolati	Copertura
Barricata	Ostacolo Lineare	-1d6	-2d6	-2d6	Leggera (1d6)
Bosco	Area Copertura	-1d6	-3d6	-2d6	Media (2d6)
Bunker	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	Pesante (3d6)
Campo Coltivato	Area Copertura	-1d6	-2d6	-2d6	Leggera (1d6)
Edificio	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	Media (2d6)
Muretto	Ostacolo Lineare	-1d6	intransitabile	-2d6	Media (2d6)
Rovine	Area Copertura	-1d6	intransitabile	-2d6	Media (2d6)
Sacchi di Sabbia/Trincee	Ostacolo Lineare	-1d6	-3d6	-2d6	Media (2d6)
Siepe	Ostacolo Lineare	-1d6	-2d6	-1d6	Leggera (1d6)
Strada/Sentiero	Nessun Riparo	+1d6	+2d6	+1d6	-
Terreno accidentato	Area Copertura	-1d6	-3d6	-2d6	Leggera (1d6)
Veicolo corazzato	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	Pesante (3d6)*
Veicolo non corazzato	Area Copertura	-1d6	intransitabile	-1d6	Media (2d6)*
Veicolo non corazzato (moto)	Area Copertura	-1d6	intransitabile	-1d6	Leggera (1d6)*

#### Legenda:

- **-1d6/2d6/3d6 cm:** se se il percorso è effettuato anche parzialmente su questo tipo di terreno, tutti i modelli dell'unità sottraggono il risultato di 1d6, 2d6 o 3d6 al valore di movimento.
- **+1d6/2d6 cm:** se l'intero percorso viene effettuato su questo tipo di terreno, tutti i modelli dell'unità sommano il risultato di 1d6 o 2d6 al valore di movimento.
- **Intransitabile:** l'unità non può transitare su questo tipo di terreno.

I veicoli che utilizzano Ordini di *Movimento Cauto* possono eseguire fino a 8 rotazioni. Ogni rotazione fino a 45° costa 2,5 cm di movimento.

I veicoli che utilizzano Ordini di *Ingaggio* o *Movimento Veloce* possono eseguire fino a 4 rotazioni. Ogni rotazione di 45° costa 2,5 cm di movimento.

Le unità che si imbarcano o sbarcano da un veicolo sottraggono 1d6 al proprio movimento.

I veicoli ruotati sottraggono sempre 1d6 cm al proprio movimento per ogni *ruota forata*.

Tutte le modifiche devono essere applicate cumulativamente.

I semicingolati rientrano nella categoria dei ruotati relativamente alla Tabella dei Terreni.

\* Si applicano sia quando si spara ai modelli *esposti* che ai modelli in copertura dietro i veicoli.

**Tiro per colpire: SPARARE**

**L'unità che spara tira 4d6 e somma i modificatori; il bersaglio somma i suoi valori e li sottrae dal totale.**

**Se la differenza è 11 o più, l'unità bersaglio è colpita; se è 16 o più oltre a colpire applicate un modificatore di -1 sulla Tabella Danni in funzione del bersaglio.**

Unità che spara		Unità bersaglio	
4d6	3d6 se il modello utilizza il tiro indiretto con un mortaio o un obice.	-Xd6	Secondo la copertura del bersaglio (nel caso i modelli bersaglio siano al riparo dietro coperture di diverso livello, applicare sempre quella maggiore). <b>Non applicare se:</b> - l'arma ha la caratteristica <i>senza scampo</i> . - bersaglio è fanteria all'interno di un veicolo scoperto e il colpo proviene dall'alto. <b>Considerare 1d6 in meno se:</b> - l'arma ha la caratteristica <i>devastante</i> .
+VT	VT dell'unità che spara.	-1d6	Unità bersaglio <i>nascosta</i> .
+1d6	Se il modello utilizza un <i>mirino</i> .	-1d6	Unità bersaglio non è in <i>linea di vista</i> nel momento della dichiarazione dell'Ordine.
+1d6	Unità bersaglio a gittata corta ( <b>non applicare</b> ai lanciafiamme e ai fucili a pompa o da caccia).	-1d6	L'unità bersaglio o chi spara ha il segnalino <i>Movimento Veloce</i> .
RIT+	Unità utilizza un cannone e ha già sparato sullo stesso bersaglio il turno precedente (non applicare se il bersaglio è uscito dalla <i>linea di vista</i> ).	-1d6	L'unità che spara utilizza l'Ordine <i>Ingaggio</i> . Non applicare se il modello che spara è un <i>veicolo d'assalto</i> o è equipaggiato con <i>gyrostabilizzatore</i> .
RIT+	I modelli dell'unità hanno la caratteristica <i>tiratori scelti</i> .	-1d6	L'unità che spara è imbarcata in un veicolo (non vale per l'equipaggio).

RIT+ : il modello può *ritirare* un proprio dado.

**CORPO A CORPO FANTERIA**

**Non effettuate nessun Tiro per Colpire.**

**Tutti i modelli bloccati in corpo a corpo (esclusi i modelli soppressi) tirano 1d6 sulla Tabella Danni Fanteria applicando i modificatori.**

**CORPO A CORPO CONTRO VEICOLI CORAZZATI NON SCOPERTI**

**L'unità che carica tira 3d6 e somma i modificatori. Il veicolo bersaglio sottrae dal totale il VC. Se il Risultato Finale è 11 o più ha colpito (vedi Tabella Danni Leggeri Veicoli); se è 16 o più oltre a colpire applica un modificatore di -1 sulla Tabella Danni Leggeri Veicoli.**

Unità che carica		Veicolo caricato	
3d6		-VC	VC del veicolo corazzato assaltato da unità di fanteria.
+VT	VT dell'unità di fanteria.		

**TEST INDIVIDUARE**

**Entrambe le unità tirano 2d6 e sommano i modificatori. Se il modello che individua è a bordo di un veicolo corazzato e non è esposto tira solo 1d6. Se chi cerca di individuare ottiene un risultato uguale o superiore il bersaglio è individuato.**

Unità che cerca di individuare		Unità bersaglio	
+VT	VT dell'unità.	+VT	VT dell'unità
+1d6	Il modello ha la caratteristica <i>cecchino</i> .	+1d6	Il modello ha la caratteristica <i>cecchino</i> .
+1d6	Il modello è equipaggiato con un <i>binocolo</i> (non utilizzabile da un comandante <i>non esposto</i> ).	+1d3	Se tutti i modelli dell'unità hanno caratteristica <i>mimetismo</i> .

TEST INIZIATIVA	TEST PRIORITÀ	INDICAZIONE BERSAGLIO
Entrambi i giocatori tirano 2d6 e sommano il VT più alto tra i modelli in campo. Chi totalizza il risultato più alto decide se vincere o perdere l'iniziativa. Chi vince assegna il primo Ordine del turno.	Tutte le unità interessate tirano 2d6 e sommano il proprio VT. Chi totalizza il risultato più alto esegue l'Ordine per prima, le altre a scalare.	<b>Utilizzabile dai leader QG.</b> Il <i>leader</i> tira 2d6 e somma il proprio VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 il bersaglio è <i>acquisito</i> .
	RIT+ L'unità ha la caratteristica <i>veterana</i> .	

**TEST DI MIRA**

**Unità interposte**

L'unità che spara tira 1d6. Se il risultato è uguale o inferiore al proprio VT il bersaglio è colpito, se superiore è colpita l'unità interposta.

**TIRO STRATEGICO**

**Spostamento del tiro su unità non nascoste che non siano bersaglio prioritario**

L'unità che spara tira 2d6 e somma il proprio VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 può sparare all'unità bersaglio, altrimenti l'unità rimane ferma e l'Ordine è perso.

TEST INVESTIRE	TEST DI CORAGGIO	
Il modello investito tira 1d6. Confrontatelo con il suo VT: se è inferiore riesce a scansarsi; se è uguale viene <i>soppresso</i> ; se è superiore viene <i>eliminato</i> .	<b>Caricare un Veicolo corazzato</b> L'unità che <i>carica</i> tira 2d6 e somma il proprio VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 l'unità può <i>caricare</i> , altrimenti rimane ferma.	<b>Speronare</b> Il veicolo che <i>sperona</i> tira 2d6 e somma il proprio VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 il veicolo può <i>speronare</i> , altrimenti rimane fermo.
	RIT+	Il veicolo da <i>speronare</i> non è corazzato.

SPERONAMENTO INVOLONTARIO	SPERONAMENTO VOLONTARIO
<b>Copertura media = VC 4</b> <b>Copertura pesante = VC 7</b> Il modello che sperona involontariamente tira 1d6 sulla <i>Tabella Danni Leggeri Veicoli</i> . Se il VC del veicolo è superiore al VC dell'ostacolo applica +1 al tiro.	<b>Il veicolo con il VC maggiore</b> tira 1d6 sulla <i>Tabella Danni Leggeri Veicoli</i> applicando +1 al tiro. <b>Il veicolo con il VC minore (o se i veicoli hanno lo stesso VC)</b> tira 3d6 sulla <i>Tabella Danni Pesanti Veicoli</i> senza applicare modificatori.

TEST DI PANICO, TEST NERVI SALDI, TEST DI ROTTA	
Le unità che testano tirano 2d6 e sommano i modificatori. Se ottengono un risultato è 11 o più continuano ad agire normalmente, se il risultato è 10 o meno subiscono gli effetti indicati in funzione del tipo di Test e di unità.	

+VT	VT dell'unità.
-1	Se tutti i <i>leader</i> dell'unità sono stati <i>eliminati</i> o <i>soppressi</i> .
+1	Se l'unità è un veicolo corazzato scoperto.
+2	Se l'unità è un veicolo corazzato non scoperto.
RIT+	Se c'è un <i>leader QG</i> entro 30 cm (anche se è un <i>leader</i> della stessa unità).
RIT+	Se un <i>commissario politico</i> interviene.
RIT+	Se l'unità ha la caratteristica <i>combattenti temprati</i> .

Test Nervi Saldi		
Deve essere effettuato dalle unità di fanteria a piedi quando subiscono delle perdite a causa del fuoco di un <i>cecchino</i> . Deve essere effettuato dai veicoli e dalle unità di fanteria trasportate quando un componente dell'equipaggio viene eliminato.		

UNITÀ DI FANTERIA A PIEDI	UNITÀ TRASPORTATE	VEICOLI
In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>soppressi</i> .	In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>soppressi</i> a bordo del veicolo.	In caso di fallimento, tutti i componenti dell'equipaggio sono automaticamente <i>soppressi</i> a bordo del veicolo.

Test di Panico		
Deve essere effettuato da tutte le unità di fanteria (a piedi, trasportate e dalle <i>Unità d'Equipaggio</i> ) quando raggiungono il <i>Punto di Rottura</i> (o un multiplo del <i>Punto di Rottura</i> ).		

UNITÀ DI FANTERIA	UNITÀ TRASPORTATE	VEICOLI
In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>eliminati</i> (fuggono).	In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>eliminati</i> (fuggono).	In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>eliminati</i> (fuggono).

Test di Rotta		
Deve essere effettuato da ogni unità quando l'Esercito perde più della metà delle unità iniziali. In caso di unità trasportate, effettuate il Test solo per il veicolo e applicate gli effetti anche all'unità trasportata.		

UNITÀ DI FANTERIA	UNITÀ TRASPORTATE	VEICOLI
In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>eliminati</i> (fuggono).	In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>eliminati</i> (fuggono).	In caso di fallimento, tutti i modelli dell'unità sono automaticamente <i>eliminati</i> (fuggono).

TABELLA RAGGI DISTANZE	
Tipologia	Distanza
Raggio utilizzo VT <i>leader QG</i> per <i>Test di Panico</i>	30 cm
Raggio per <i>indicazione bersaglio</i>	30 cm
Raggio per utilizzo <i>raffica prolungata</i>	30 cm
Individuazione modelli dietro siepi e muri alti	10 cm
Individuazione modelli in <i>aree copertura</i>	10 cm
Individuazione automatica veicoli <i>nascosti</i>	40 cm
Individuazione automatica unità di fanteria <i>nascoste</i>	10 cm
Spostamento <i>Carica</i> su altra unità	10 cm

TABELLA MOVIMENTO GENERALE (controllate le singole Schede per i veicoli)			
Tipo Unità	Cauto	Ingaggio	Veloce
Fanteria	10	15	20
Moto	40	50	60
Automobile	35	45	50
Camion	30	35	45
Semicongolato	25	30	40
Autoblindo	30	35	45
Carro	20	25	30

## CARATTERISTICHE

- **Arma a brandeggio limitato:** questo tipo di arma può ruotare la canna fino a 45° (22,5° a destra, 22,5° a sinistra).
- **Arma anticarro fanteria:** questo tipo di arma può danneggiare soltanto i veicoli e verifica i danni sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*. Può ignorare i bersagli prioritari se spara a un veicolo. Può essere utilizzata contro unità di fanteria soltanto se ha anche la caratteristica *forte impatto*. Con un'arma di questo tipo si effettua un *Tiro per Colpire* separato.
- **Arma d'appoggio:** quando i modelli di un'unità sparano, la cadenza delle armi di questo tipo è sommata alle altre armi di ordinanza a tiro diretto.
- **Arma d'assalto:** un modello equipaggiato con un'arma di questo tipo può *ritirare* sulla *Tabella Danni Fanteria* se esegue l'Ordine *Ingaggio*.
- **Arma silenziosa:** se un modello spara con quest'arma mentre è al riparo, non perde la condizione di *Nascosto*. Non è applicabile se utilizza l'Ordine *Ingaggio*.
- **Arma di supporto:** con un'arma di questo tipo si può effettuare un *Tiro per Colpire* separato. Modelli equipaggiati con armi di questo tipo possono sempre essere selezionati come *bersaglio* dai *cecchini*, anche se non sono i modelli più vicini. Possono ignorare i bersagli prioritari se sparano a un veicolo.
- **Binata:** un'arma con questa caratteristica ha la cadenza raddoppiata.
- **Binocolo:** un modello con questa caratteristica somma 1d6 al *Test Individuare*.
- **Capo pezzo:** un modello con questa caratteristica è l'unico che gestisce il pezzo (spara e muove).
- **Cecchino:** un modello con questa caratteristica tira 3d6 (anziché 2d6) per tutti i *Test Individuare*, sia quando individua che quando l'avversario cerca di individuarlo. Può scegliere come *modello bersaglio*, un *leader*, un *operatore radio*, un *commissario politico* oppure un modello equipaggiato con *arma di supporto* o *d'appoggio*, anche se non appartengono all'unità più vicina. Un'unità di fanteria che subisce un *morto* a causa di un cecchino deve eseguire un *Test Nervi Saldi*: tira 2d6 e somma il VT. Se ottiene 11 o più non accade nulla; con 10 o meno l'intera unità è *soppressa*.
- **Colpo singolo:** se un'arma con questa caratteristica spara, assegnate al modello un segnalino *Arma Scarica*. L'arma non potrà più essere utilizzata finché non verrà ricaricata. Il turno successivo alla ricarica, l'arma sparerà normalmente. Il modello potrà comunque sparare con altri armi in dotazione.
- **Combattenti Temprati:** unità con questa caratteristica possono *ritirare* 1d6 nei *Test di Panico* e nei *Test Nervi Saldi*.
- **Commissario Politico:** se nell'Esercito è presente un modello con questa caratteristica, il giocatore può, in caso di fallimento di un *Test di Panico* o di in un *Test Nervi Saldi*, eliminare un modello dell'unità che ha fallito per ottenere un *Ritira* immediato sullo stesso test. È ammesso solo un *Ritira* e l'unità deve essere in *linea di vista*. La caratteristica non ha effetto se il *Commissario Politico* è eliminato o è *soppresso*. La caratteristica è cumulativa con il bonus dei *leader*.
- **Coassiale:** questo tipo di arma può sparare in alternativa al cannone. Ha un arco di 90° (45° a destra, 45° a sinistra). È distrutta congiuntamente al cannone a cui è associata.
- **Contraerea:** questo tipo di arma ha un arco di tiro di 180° e può intercettare aerei. Se è specificato *esposto* significa che per utilizzarla un modello deve *esporre*.
- **Corpo a Corpo:** ogni arma da fuoco con questa caratteristica considera -1 sulla *Tabella Danni Fanteria* nel *corpo a corpo*.
- **Devastante:** un'arma con questa caratteristica considera tutti i ripari, un livello inferiore sia per il *Tiro per Colpire* che per i *Danni* (es. un muro interposto sottrarrà al *Tiro per Colpire* solo 1d6 e non applicherà alcun modificatore alla *Tabella Danni*).
- **Distanza minima X:** un'arma con questa caratteristica può sparare solo a modelli posizionati oltre la distanza in cm indicata.
- **Esperti con la baionetta:** un modello con questa caratteristica considera -1 sulla *Tabella Danni Fanteria* nel *corpo a corpo*. Inoltre l'unità di cui fa parte può eseguire l'Ordine *Carica* senza perdere il segnalino *Nascosto*.
- **Forte Impatto:** un'arma con questa caratteristica può utilizzare la carica esplosiva per colpire modelli di fanteria posizionati all'interno di edifici, rovine, postazioni di sacchi di sabbia, oppure dietro muri (ripari solidi); il riparo esplose e le schegge saturano l'area. Utilizzate le regole relative alle normali armi ad area.
- **Fucilieri scelti:** un modello con questa caratteristica può *ritirare* sulla *Tabella Danni Fanteria* se spara con un fucile. Non è applicabile se si utilizzano fucili automatici o semiautomatici o altri tipi di armi oppure se l'unità esegue l'Ordine *Ingaggio*.
- **Furtivi:** un'unità con modelli con questa caratteristica è schierata per ultima insieme alle unità con modelli *infiltrati*. Può essere schierata ovunque, ma a non meno di 30 cm da qualsiasi unità nemica.
- **Gomme antiproiettile:** un veicolo con questa caratteristica ignora i risultati *ruota forata*.
- **Granata a mano:** questo tipo di arma effettua un *Tiro per Colpire* separato. Per lanciarsi un uomo deve rinunciare a sparare con un'altra arma, assistere, indicare, comunicare.
- **Gruppo compatto:** unità con questa caratteristica possono essere aggregate ad altre unità dello stesso Plotone, dichiarandole all'inizio della partita. Le unità che compongono il gruppo non vengono più considerate singolarmente ed eseguono il medesimo Ordine. Il *Punto di Rottura* del gruppo è pari alla somma dei *Punti di Rottura* delle singole unità che lo compongono.
- **Gyrostabilizzatore:** un veicolo con questa caratteristica non sottrae 1d6 se spara con il cannone mentre esegue un Ordine *Ingaggio*.
- **Imbarcati su x:** i modelli di unità con questa caratteristica iniziano la partita imbarcati sul veicolo indicato.
- **Infiltrati:** un'unità con modelli con questa caratteristica è schierata per ultima insieme alle unità con modelli *furtivi*, dopo che sono state schierate tutte le altre unità in gioco. Può essere schierata nella *Terra di Nessuno*, ma a una distanza superiore a 40 cm da qualsiasi unità nemica.
- **Leader:** un modello con questa caratteristica può *indicare* un *bersaglio* alla propria unità e se è QG può comunicarlo anche ad altre unità.
- **Manovrabile:** un veicolo con questa caratteristica ha due fronti (uno davanti e uno dietro) pertanto non è mai costretto a muovere in retromarcia.
- **Milizia:** unità con questa caratteristica utilizzano una coerenza ridotta a 2,5 cm, anziché 5 cm.
- **Mimetismo:** modelli con questa caratteristica sono addestrati a *nascondersi*. Un'unità composta da modelli con questa caratteristica somma 1d3 al risultato del tiro quando un'unità nemica cerca di individuarla.
- **Mirino:** un modello con questa caratteristica sottrae -1 sulla *Tabella Danni Fanteria* quando spara con un fucile, inoltre, nel *Tiro per Colpire*, lancia sempre 1d6 in più. Non è applicabile se utilizza un Ordine *Ingaggio*.
- **Modelli esposti:** tutti i componenti, in un veicolo con questa caratteristica, sono sempre considerati *esposti*.
- **Nastro munizioni:** un'arma con questa caratteristica può utilizzare la regola della *Raffica Prolungata*.
- **No esplosivi:** un cannone con questa caratteristica non dispone di proiettili esplosivi.
- **Quadrinata:** un'arma con questa caratteristica ha la cadenza quadruplicata.
- **Radio:** un'unità o un modello con questa caratteristica può comunicare e ricevere le coordinate di un *Bersaglio Acquisito*.
- **Ricarica lenta:** ricaricare un'arma con questa caratteristica richiede un tempo maggiore. In termini di gioco assegnate al modello un ulteriore segnalino *Arma Scarica*.
- **Scafo:** la mitragliatrice montata nello scafo o in postazioni fisse ha un arco di 90° (45° a destra, 45° a sinistra). Se è identificata come *scafo inferiore* estende la linea di vista come qualsiasi modello di fanteria. Se è specificato *esposto* significa che per poterla utilizzare un modello deve *esporre*.
- **Scarso addestramento:** un modello con questa caratteristica somma +1 sulla *Tabella Danni Fanteria* quando spara con qualsiasi arma.
- **Scoperto:** un veicolo con questa caratteristica non ha la corazzatura superiore ed è vulnerabile ai tiri indiretti e agli attacchi *corpo a corpo* della fanteria.
- **Scudo:** un cannone con questa caratteristica fornisce protezione agli artiglieri. Considerate lo scudo come un *ostacolo lineare* che fornisce copertura media ma soltanto al *Tiro Danni*, non al *Tiro per Colpire*.
- **Senza scampo:** un'arma di questo tipo non sottrae le coperture dei *Ripari* dal *Tiro per Colpire* e sulle *Tabelle Danni*.
- **Serbatoio:** se un'arma con questa caratteristica ottiene tre dadi uguali nel *Tiro per Colpire* viene considerata *scarica* e non può più essere ricaricata.
- **Servente/Serventi X:** per utilizzare un'arma con questa caratteristica, è necessario che il numero indicato di *serventi* sia adiacente all'arma o al modello che la utilizza. Se l'arma fa fuoco senza il numero indicato di *serventi*, assegnatele un numero di segnalini *Arma Scarica* pari ai *serventi* non utilizzati. L'arma potrà essere ricaricata sia dal modello che la utilizza che da altri modelli dell'unità. Se il modello che utilizza l'arma è eliminato, un *servente* adiacente può subentrare al suo posto: eliminate il modello del *servente* anziché quello con l'arma. Considerate questa sostituzione come il *servente* che imbraccia l'arma.
- **Shurtzen:** un veicolo corazzato equipaggiato con gli *Shurtzen* e colpito da un'arma anticarro fanteria tira 1d3 e lo somma alla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*.
- **Tankovy desant:** unità con modelli con questa caratteristica considerano i carri armati come veicoli *trasporta trupa*. Considerate il carro con una capacità di trasporto di 12 modelli. Se l'unità si imbarca in questo modo dovete posizionare almeno 2 modelli sul vano posteriore. Se la base di almeno uno questi modelli è compresa in un'area d'esplosione, tutti i modelli trasportati saranno colpiti. I modelli con questa caratteristica quando sbarcano non sottraggono 1d6 al movimento.
- **Tiratori scelti:** unità con modelli con questa caratteristica possono *ritirare* 1d6 del proprio *Tiro per Colpire*.
- **Tiro Indiretto:** un'arma con questa caratteristica può far fuoco anche su un'unità non nella *linea di vista* a patto che abbia ricevuto una *comunicazione* con le coordinate del bersaglio. Se si tratta di un mortaio o un obice il *Tiro per Colpire* viene effettuato con 3d6 (anziché 4d6) ma non considera gli *ostacoli lineari* interposti.
- **Torretta:** un veicolo dotato di questa caratteristica può ruotare la torretta fino a 180° (90° a destra, 90° a sinistra) per inquadrare il bersaglio. Un veicolo con *torretta lenta* può ruotarla fino a 90° (45° a destra, 45° a sinistra).
- **Trasporta Truppa:** un veicolo con questa caratteristica può trasportare il numero di modelli di fanteria indicato tra parentesi. I componenti dell'equipaggio possono sbarcare liberamente (in questo caso verranno considerati *Unità d'Equipaggio*).
- **Treppiede:** un'arma con questa caratteristica è considerata *arma di supporto*: eliminate la caratteristica *arma d'appoggio*. Quando è utilizzata con l'Ordine *Fuoco* considera la cadenza aumentata di +3.
- **Valore Balistico (VB):** questo valore è sottratto al tiro sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*. Nelle Schede Veicoli sono indicati due valori: il primo per i proiettili perforanti e il secondo per gli esplosivi.
- **Valore Corazza (VC):** ogni veicolo ha un Valore Corazza che si somma al tiro sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*.
- **Veicolo d'assalto:** un veicolo con questa caratteristica non sottrae 1d6 al *Tiro per Colpire* se spara con il cannone mentre esegue un Ordine *Ingaggio*.
- **Veicolo a sei/otto ruote:** un veicolo con questa caratteristica non considera i primi due risultati *ruota forata*.
- **Veicolo ricognizione:** i componenti dell'equipaggio possono sbarcare liberamente (in questo caso vengono considerati *Unità d'Equipaggio*).
- **Veterana:** un'unità con questa caratteristica può *ritirare* 1d6 per il *Tiro Priorità* ogni turno. Il modello eliminato per acquisire questa caratteristica conta per il *Punto di Rottura*.

# TABELLE DANNI

Una volta verificato il *Risultato Finale* del *Tiro per Colpire* si applicano gli effetti in funzione della tipologia di bersaglio e di arma impiegata. I casi si riassumono così:

- Se il modello bersaglio è un'unità di fanteria (sia a piedi che imbarcata), si tira 1d6 sulla *Tabella Danni Fanteria* applicando i modificatori.
- Se il bersaglio è un veicolo non corazzato (veicolo corazzato solo per i lanciafiamme) e chi spara non usa un cannone o un'arma anticarro, si tira 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* applicando i modificatori.
- Se il bersaglio è un veicolo e chi spara usa un cannone o un'arma anticarro si tirano 3d6 sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli* applicando i modificatori.

## TABELLA DANNI FANTERIA

Tirate 1d6 per ogni punto di cadenza delle armi che sparano applicando per ogni tiro i modificatori previsti

- Se il risultato è superiore al VT del modello che spara (o che combatte in un *corpo a corpo*), il colpo manca o non ha effetto (NE).
- Se il risultato è uguale al VT del modello che spara (o che combatte in un *corpo a corpo*), un *modello bersaglio* è *soppresso*.
- Se il risultato è inferiore al VT del modello che spara (o che combatte in un *corpo a corpo*), un *modello bersaglio* è *morto*.

### Modificatori sulla Tabella Danni Fanteria

#### Sparare

- +/-X Secondo la scheda dell'arma.
- 1 Se il *Risultato Finale* del *Tiro per Colpire* è 16 o maggiore.
- 1 Se il modello che spara ha la caratteristica *mirino*. Non è applicabile se l'unità esegue l'*Ordine Ingaggio*.
- +1 Se il modello che spara ha la caratteristica *scarso addestramento*.
- +1 Se il bersaglio è al riparo dietro copertura media (non applicare con caratteristica *devastante, senza scampo*).
- +2 Se il bersaglio è al riparo dietro copertura pesante (non applicare con caratteristica *senza scampo*; diventa +1 con caratteristica *devastante*).
- RIT+ Se il modello che spara ha la caratteristica *fulciere scelto* ed utilizza un fucile. Non è applicabile se si utilizzano fucili automatici o semiautomatici o altri tipi di armi oppure se l'unità esegue l'*Ordine Ingaggio*.
- RIT+ Se il modello che spara utilizza un'arma d'*assalto* e l'unità esegue l'*Ordine Ingaggio*.

### Corpo a corpo contro fanteria

- 1 Se il modello utilizza un'arma con caratteristica *corpo a corpo* OPPURE ha la caratteristica *esperto con la baionetta*.
- +1 Se il modello carica un modello avversario posizionato dietro un *ostacolo lineare* (solo il primo turno di carica).
- +1 Se un modello all'esterno combatte contro un modello avversario all'interno di un'area di *copertura* media.
- +2 Se un modello all'esterno combatte contro un modello avversario all'interno di un'area di *copertura* pesante.
- RIT+ Se il modello esegue l'*Ordine Carica*.

## TABELLA DANNI LEGGERI VEICOLI

Tirate 1d6 per ogni punto di cadenza delle armi che sparano applicando gli eventuali modificatori.

- **4, 5 o 6 o più:** il colpo manca e non causa danni.
- **3:** è stata colpita una *ruota*. Un veicolo con una *ruota forata* sottrae 1d6 dal movimento. Questa modifica è cumulativa. Con tre ruote colpite il veicolo è *immobilizzato* sul posto. In caso di speronamento volontario o involontario per i veicoli cingolati considerate questo risultato come *cingolo spezzato* (vedi *Tabella Danni Pesanti Veicoli*).
- **2:** è stato colpito un componente dell'equipaggio o un modello di un'unità trasportata: tirate 1d6 sulla *Tabella Danni Fanteria* applicando tutti i modificatori (compresa la protezione).
- **1 o meno:** il veicolo è *immobilizzato* e 1 componente dell'equipaggio o di un'unità trasportata è stato colpito: tirate 1d6 sulla *Tabella Danni Fanteria* applicando tutti i modificatori (compresa la protezione).

### Modificatori sulla Tabella Danni Leggeri Veicoli

- +/-X Secondo la gittata dell'arma.
- 1 Se il *Risultato Finale* del *Tiro per Colpire* è 16 o maggiore.
- 1 Se il modello che spara ha la caratteristica *scarso addestramento*.
- +1 Se il veicolo bersaglio è al riparo dietro copertura media (non applicare con caratteristica *devastante, senza scampo*).
- +2 Se il veicolo bersaglio è al riparo dietro copertura pesante (non applicare con caratteristica *senza scampo*; diventa +1 con caratteristica *devastante*).

Se il tiro è effettuato da un modello di fanteria che sta *caricando* un veicolo corazzato, ogni risultato 5 o 6, oltre a non causare danno, elimina un modello in *carica*.

## TABELLA DANNI PESANTI VEICOLI

Tirate 3d6 per ogni colpo a segno. Al risultato sottraete il *Valore Balistico* dell'arma utilizzata e sommate il *Valore Corazza* del bersaglio; sommate o sottraete i modificatori di gittata, quelli delle caratteristiche e sottraete -1 se il *Tiro per Colpire* ha ottenuto un risultato finale di 16 o più. Verificate il totale sulla Tabella seguente.

Se, lanciando i dadi, ottenete il triplo 6 il colpo è sempre considerato senza effetto: non applicare alcun modificatore.

- **11 o più:** il colpo manca e non causa danni.
- **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*.
- **8 o 7:** è stato colpito il motore: il veicolo è *immobilizzato*. Per simulare l'esplosione, considerate 3 colpi a segno distribuiti da chi subisce il colpo tra i componenti dell'equipaggio o i modelli delle unità trasportate. Eseguite per ciascuno un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria* senza considerare alcuna protezione.
- **6 o 5:** un'arma è stata colpita ed è *inutilizzabile*. Per simulare l'esplosione, considerate 6 colpi a segno (distribuiti da chi subisce i danni tra i componenti dell'equipaggio o i modelli delle unità trasportate. Eseguite per ognuno un tiro sulla *Tabella Danni Fanteria* senza considerare alcuna protezione.
- **4 o meno:** è stato colpito il deposito munizioni: il veicolo esplose. Tutti i componenti dell'equipaggio e i modelli di unità trasportate sono *morti*. Se il veicolo non era corazzato il raggio d'esplosione è 1d6 cm, se era corazzato il raggio è di 2d6 cm. Misurate la distanza dal perimetro del veicolo. Tutti i modelli compresi nell'area sono colpiti. Verificate i danni come se fossero compresi nell'area di una granata a mano applicando le eventuali protezioni. Il rottame del veicolo rimane in campo.

### Modificatori sulla Tabella Danni Pesanti Veicoli

- VB Valore Balistico dell'arma che spara.
- +VC Valore Corazza del bersaglio.
- +/-X Secondo la gittata dell'arma.
- 1 Se il Risultato Finale del Tiro per Colpire è 16 o maggiore.
- +1 Se il modello che spara 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*).
- 1 Se il bersaglio è un veicolo corazzato e il colpo proviene dal lato.
- 2 Se il bersaglio è un veicolo corazzato e il colpo proviene dal retro.

### Note Generali sulle Tabelle Danni:

- ☛ I danni sono distribuiti dal giocatore che li ha subiti, a partire dai risultati più alti con la logica di un danno per modello. Si assegneranno prima i risultati *morto* e in seguito quelli *soppresso*. I danni che eccedono il numero di *modelli bersaglio* sono comunque ridistribuiti con la stessa logica di uno per modello.
- ☛ I danni delle *armi ad area* possono essere assegnati solo ai modelli compresi nell'area di esplosione.
- ☛ Se viene assegnato un *soppresso* a un modello che era già *soppresso*, il modello è *morto*.

### Note sulle Tabelle Danni Veicoli:

- ☛ Chi subisce il danno sceglie come distribuire i colpi tra i componenti dell'equipaggio e gli eventuali modelli di unità trasportate. Dato che si trovano virtualmente a meno di 5 cm vengono considerati un'unica unità.
- ☛ Un'arma *inutilizzabile* non può più sparare. In caso siano presenti più armi sul veicolo, chi spara sceglie quale rendere inutilizzabile.
- ☛ Un veicolo *immobilizzato* non può più muovere. Quando viene *immobilizzato*, se non ha il segnalino *Movimento Veloce* si sposta in avanti di 1d6 cm; se ha il segnalino di 2d6. In entrambi i casi non si applicano i modificatori della Tabella dei Terreni.
- ☛ Se tutti i componenti dell'equipaggio sono *morti* l'unità è eliminata. Il veicolo rimane in campo.

### DANNI FANTERIA

- **NE:** non è accaduto nulla. Il proiettile manca il bersaglio.
- **Soppresso:** assegnate a un modello bersaglio il segnalino specifico. I modelli *soppressi* nella successiva attivazione non possono fare nulla, solo *recuperare*. Un modello *soppresso* non muove, non spara, non assiste, non indica un bersaglio, non comunica. Inoltre, se è *bloccato in corpo a corpo*, non può lanciare alcun dado per i Danni, ma potrà subirli. Stando fermo un turno, *recupera* (eliminate il segnalino *soppresso*).
- **Morto:** rimuovete un modello in gioco a vostra scelta. Se l'unità raggiunge il *Punto di Rottura* dovrà effettuare un *Test di Panico*.

TABELLA CANNONI PROIETTILI PERFORANTI							
Bersaglio: Veicoli corazzati e non corazzati							
Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema Infinita	Cadenza	Caratteristiche
Cannone leggero fino a 20mm	-1	-	-	-	-	1	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone leggero fino a 40mm	-1	-1	-	-	-	1	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone medio fino a 60mm	-2	-1	-1	-	-	1	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone medio fino a 80mm	-2	-2	-1	-1	-	1	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone pesante fino a 99mm	-3	-2	-2	-1	-1	1	arma di supporto, devastante, serventi 2

TABELLA CANNONI PROIETTILI ESPLOSIVI							
Bersaglio: Fanteria - Veicoli							
Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema Infinita	Cadenza	Caratteristiche
Cannone leggero fino a 20mm	-1	-	-	-	-	1 (A5)	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone leggero fino a 40mm	-1	-1	-	-	-	1 (A5)	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone medio fino a 60mm	-1	-1	-1	-	-	1 (A5)	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone medio fino a 80mm	-1	-1	-1	-1	-	1 (A10)	arma di supporto, devastante, serventi 2
Cannone pesante fino a 99mm	-1	-1	-1	-1	-1	1 (A10)	arma di supporto, devastante, serventi 2

TABELLA LANCIAMMME PESANTE							
Bersaglio: Fanteria - Veicoli							
Tipologia	Corta 20 cm	Normale 30 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Lanciafiamme pesante	-1	-1	NE	NE	NE	1 (TRP)	senza scampo, serbatoio

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO AMERICANO**

Bersaglio: Fanteria - Veicoli non corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Pistola Colt 1911A1	+1	NE	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra M3A1 Grease Gun	-	+1	NE	NE	NE	3	
Mitra Thompson M1	-	-	NE	NE	NE	3	
Fucile Springfield M1903	-	-	-	-	-	1	
Carabina semiautomatica M1	-	-	+1	NE	NE	2	
Fucile semiautomatico Garand M1	-	-	-	+1	NE	2	
Fucile automatico M1918A2 BAR	-	-	-	-	-	4	arma d'appoggio
Mitragliatrice Media M1919A4 cal. .30	-	-	-	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50	-1	-1	-1	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Lanciafiamme leggero M2	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Lanciagranate M7	NE	-	-	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, distanza minima 20, tiro indiretto
Granata MKII Pineapple	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	distanza minima 10, granata a mano, tiro indiretto
Bazooka	-	-	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, devastante, distanza minima 10, forte impatto, servente, VB 5
Gammon Grenade N° 82	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, tiro indiretto, VB 4
Mortaio leggero M2 cal. 60mm	NE	NE	+1	+1	+1	1 (A5)	arma di supporto, distanza minima 40, servente, tiro indiretto
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	-	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante da 4,2" cal. 106,7mm	NE	NE	NE	-1	-1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO AMERICANO**

Bersaglio: Veicoli corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Bazooka	-	-	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, devastante, distanza minima 10, servente, VB 5
Gammon Grenade N° 82	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, tiro indiretto, VB 4
Lanciafiamme leggero M2	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	+1	+1	+1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante da 4,2" cal. 106,7mm	NE	NE	NE	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO INGLESE**

Bersaglio: Fanteria - Veicoli non corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Pistola Colt 1911A1	+1	NE	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Pistola Revolver Webley	+1	NE	NE	NE	NE	1	corpo a corpo
Mitra Sten Mk.V	-	+1	NE	NE	NE	3	
Mitra Thompson M1	-	-	NE	NE	NE	3	
Fucile N.4 Mk.1 Enfield	-	-	-	-	-	1	
Mitragliatrice leggera Bren	-	-	-	-	-	4	arma d'appoggio
Mitragliatrice Media Vickers	-	-	-	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Mitragliatrice media Besa	-	-	-	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50	-1	-1	-1	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Lanciafiamme leggero Ack Pac	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Lanciagranate	NE	-	-	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, distanza minima 20, tiro indiretto
Piat (Anticarro)	-	-	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, arma silenziosa, devastante, distanza minima 10, ricarica lenta, servente, VB 5
Piat (Lanciagranate)	NE	-	-	NE	NE	1(A5)	arma silenziosa, distanza minima 20, ricarica lenta, servente
Granata n.36 Mills Bomb	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	distanza minima 10, granata a mano, tiro indiretto
Gammon Grenade N° 82	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, tiro indiretto, VB 4
Mortaio leggero 2" cal. 51mm	NE	NE	+1	+1	+1	1 (A5)	arma di supporto, distanza minima 40, servente, tiro indiretto
Mortaio medio 3pdr	NE	NE	-	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante da 4,2" cal. 106,7mm	NE	NE	NE	-1	-1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO INGLESE**

Bersaglio: Veicoli corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Piat	-	-	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, arma silenziosa, devastante, distanza minima 10, ricarica lenta, servente, VB 5
Gammon Grenade N° 82	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, tiro indiretto, VB 4
Lanciafiamme leggero Ack Pac	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Mortaio medio 3pdr	NE	NE	+1	+1	+1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante da 4,2" cal. 106,7mm	NE	NE	NE	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO RUSSO**

Bersaglio: Fanteria - Veicoli non corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Pistola Tula Tokarev 1933	+1	NE	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra PPSH-41/43	-	-	NE	NE	NE	3	
Fucile Mosin-Nagant 1891/30	-	-	-	-	-	1	
Fucile semiautomatico SVT40	-	-	-	+1	NE	2	
Mitragliatrice leggera DP	-	-	-	-	-	4	arma d'appoggio
Mitragliatrice leggera DT	-	-	-	-	-	5	arma d'appoggio
Mitragliatrice media M1910 Maxim	-	-	-	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Mitragliatrice pesante DShK 1938 cal. 12,7 mm	-1	-1	-1	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Lanciafiamme leggero	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Lanciagranate	NE	-	-	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, distanza minima 20, tiro indiretto
Granata RGD 33	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	distanza minima 10, granata a mano, tiro indiretto
RPG-1	-	+1	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, forte impatto, VB 6
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	-	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante cal. 120mm	NE	NE	NE	-1	-1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO RUSSO**

Bersaglio: Veicoli corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
RPG-1	-	+1	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, VB 6
Lanciafiamme leggero	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	+1	+1	+1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante cal. 120mm	NE	NE	NE	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO TEDESCO**

Bersaglio: Fanteria - Veicoli non corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Pistola Luger	+1	NE	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Pistola Walter P38	+1	NE	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra MP40	-	-	NE	NE	NE	3	
Fucile Kar98k	-	-	-	-	-	1	
Fucile semiautomatico G43	-	-	-	+1	NE	2	
Fucile d'assalto Stg44	-	-	-	NE	NE	3	arma d'assalto
Fucile automatico Fg42	-	-	-	NE	NE	3	
Mitragliatrice leggera Mg34	-	-	-	-	-	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, servente
Mitragliatrice media Mg42	-	-	-	-	-	8	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi 2
Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Lanciagranate K98	NE	-	-	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, distanza minima 20, tiro indiretto
Granata Stg39	-	NE	NE	NE	NE	1 (A5)	distanza minima 10, granata a mano, tiro indiretto
Panzerfaust	-	+1	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, forte impatto, VB 6
Panzerschreck	-	-	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, devastante, distanza minima 10, forte impatto, servente, VB 6
Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm	NE	NE	+1	+1	+1	1 (A5)	arma di supporto, distanza minima 40, servente, tiro indiretto
Mortaio medio GrW34 cal. 81mm	NE	NE	-	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante GrW42 cal. 120mm	NE	NE	NE	-1	-1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO TEDESCO**

Bersaglio: Veicoli corazzati

Tipologia	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Media 60 cm	Lunga 80 cm	Estrema 160 cm	Cadenza	Caratteristiche
Panzerfaust	-	+1	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, VB 6
Panzerschreck	-	-	NE	NE	NE	1 (A5)	arma anticarro fanteria, devastante, distanza minima 10, servente, VB 6
Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41	-	NE	NE	NE	NE	1 (TRI)	senza scampo, serbatoio
Mortaio medio GrW 34 cal. 81mm	NE	NE	+1	+1	+1	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 40, serventi 2, tiro indiretto
Mortaio pesante GrW42 cal. 120mm	NE	NE	NE	-	-	1 (A10)	arma di supporto, distanza minima 60, serventi 2, tiro indiretto