

FINAL ASSAULT

ERRATA E PRECISAZIONI VARIE (25/11/18)

Tiro per Colpire: armi ad area (precisazione, errata)

Tutti i *Tiri per Colpire* relativi alle armi ad area, sia a tiro diretto che indiretto, applicano il modificatore fisso di -2. Nelle Tabelle Riassuntive è indicato che il modificatore -2 si applica al *tiro indiretto*; sostituite "tiro indiretto" con "armi ad area". **Lanciafiamme, fucili a pompa e armi con sagoma TRI NON applicano questo modificatore.**

Tabella Armi fanteria (pag. 31, 32, 33, 34 - precisazione, errata)

In tutte le tabelle delle armi (americani, inglesi, russi, tedeschi) le *armi anticarro fanteria* (panzerfaust, bazooka, piat, ecc.) riportano nella colonna *cadenza* solo la dimensione dell'area S, mentre in realtà dovrebbe figurare con la dicitura 1/S per indicare il diverso uso dell'arma.

Se un'arma *anticarro fanteria* spara contro un veicolo si considera a cadenza 1 pertanto non utilizza l'area esplosiva e non applica il modificatore -2 relativo alle armi ad area, al contrario, se tira alla fanteria utilizzando l'area relativa, dovrà applicare il modificatore di -2.

I lanciafiamme, come spiegato sopra, NON applicano il modificatore -2, neanche quando sparano ad un veicolo.

Tiro Protezione (pag. 29 - precisazione)

Il testo del paragrafo indica che, in caso di protezioni di diverso livello, è possibile utilizzare dadi di diverso colore lanciandoli tutti insieme. In realtà i tiri devono essere fatti uno dopo l'altro.

☞ Un'unità di Fanti Americani all'interno di un bosco, e composta da 8 modelli, viene bersagliata dal tiro di un'unità di Grenadier. Nel *corridoio di fuoco* è frapposto un muretto. L'unità di Grenadier ottiene 10 colpi a segno. Il giocatore americano effettua innanzitutto 10 tiri protezione per il muretto con Valore Protezione 4, e ottiene 2, 3, 3, 5, 6, 6, 8, 9, 10, 10. Solo tre risultati sono uguali/inferiori al Valore Protezione 4 per cui solo 3 sono annullati. Ora il giocatore americano tira 7 dadi per i restanti colpi e

ottiene 1, 2, 3, 3, 7, 8, 9. Il Valore Protezione del bosco è 3 quindi sono annullati altri 4 colpi. Dei dieci colpi a segno solo 3 arrivano a destinazione e 3 fanti americani vengono eliminati.

Sparare con i cannoni ai veicoli (pag. 50 - precisazione)

Se un cannone o un obice vengono utilizzati a tiro diretto per fare fuoco contro un veicolo eventuali unità di fanteria sulla linea di tiro non vengono considerate interposte.

Sparare ai veicoli con le armi anticarro fanteria (pag. 50 - precisazione)

Se un'arma *anticarro fanteria* viene utilizzata per fare fuoco contro un veicolo eventuali unità di fanteria sulla linea di tiro non vengono considerate interposte.

Caratteristica: fuoco fuori campo (pag. 59 - precisazione)

Un'unità *fuori campo* con la caratteristica *salve*, si considera eliminata nel momento in cui avrà esaurito le salve a disposizione in quanto non può più effettuare nessun *Tiro per Colpire*. La medesima unità posizionata in campo, invece, potrà normalmente ricevere un Ordine che eseguirà con i modelli/veicolo da cui è composta.

Suddivisione Squadre in Sezioni e schieramento (pag. 63 - precisazione)

Durante lo schieramento, se l'unità che state schierando si può dividere in Sezioni dovete decidere come intendete utilizzarla: unità singola, oppure divisa in Sezioni. Nel secondo caso rammentate che, le Sezioni della stessa unità devono essere schierate in campo contemporaneamente anche se possono essere dislocate in due posizioni completamente differenti. Se il giocatore opta per suddividere la Squadra in Sezioni non potrà più riunirla nel corso della partita. In ogni caso la suddivisione in Sezioni non potrà portare a schierare più unità del massimo consentito o meno unità del minimo consentito. Questo permette ai giocatori di decidere in funzione delle esigenze tattiche dello scenario e/o in base alle scelte dell'avversario.

FAQ (AGGIORNATE AL 25/11/2018)

Partendo da un Plotone Waffen composto da 1 Squadra Comando e 2 Squadre si ottengono 4 Punti Opzione che vengono utilizzati per acquistare un Plotone Carri Pesanti (un Tiger) e un Cecchino per una spesa totale di 3 Punti Opzione. Il Plotone Carri Pesanti permette a sua volta di acquistare un Plotone Carri Medi (un Panther). È obbligatorio acquistare le varianti Waffen per il Panther?

Si. Il Plotone Carri Medi è derivato da un Plotone Carri Pesanti Waffen, per cui viene considerato come derivato direttamente da un Plotone Waffen.

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.

Un'unità nemica sta uscendo da un bosco per raggiungere un'altra copertura. Uscendo dal bosco e seguendo il tragitto dichiarato, alcuni modelli nemici si troveranno allo scoperto, rispetto all'unità che spara, mentre altri rimarranno comunque protetti da una siepe interposta. Nel caso di un'interruzione è possibile sparare al gruppo di modelli scoperti anziché a tutta la squadra?

Durante la fase della *dichiarazione delle intenzioni* il giocatore che muove deve indicare il percorso che seguirà il *modello di riferimento* ma può accadere che alcuni modelli seguano percorsi differenti, creando situazioni in cui non tutti i modelli dell'unità siano nella stessa situazione. In questi casi potrà esservi richiesto di dichiarare il percorso di tutti o alcuni modelli lasciando a chi spara l'opportunità di scegliere il *modello di riferimento* e per identificare il *corridoio di fuoco* relativo. Nel caso specifico quindi potrete sparare a tutta la squadra (applicando come di consueto la copertura della siepe a tutta l'unità), oppure potrete selezionare solo i modelli scoperti limitando i danni solo a quelli che si trovano in questa situazione.

Un'unità di fanti americani ha dichiarato il tiro contro un'unità di 8 Grenadier tedeschi che è già stata attivata in questo turno e che si trova a 40 cm di distanza. L'avversario dichiara di interporre un'altra sua unità nel *corridoio di fuoco*, posizionandola ad una distanza di 25 cm dagli americani. Il giocatore tedesco vince la *priorità* e riesce a posizionare la sua unità interposta lasciando visibili solo 2 Grenadier del bersaglio originale. Le due unità tedesche non sono posizionate entro 5 cm l'una dell'altra: è possibile sparare all'unità che si è interposta o si è obbligati a fare fuoco contro i 2 Grenadier dell'unità originale visibili?

In questo caso l'unità che tira ha la facoltà di decidere se cambiare il bersaglio del tiro. Se farà fuoco sull'unità dichiarata potrà assegnare i danni solo ai 2 Grenadier ancora visibili. Potrà invece decidere di sparare all'unità che si è interposta applicando il modificatore di -1 relativo al fuoco su un'unità diversa da quella dichiarata.

Un cecchino americano decide di fare fuoco contro un'unità di grenadier tedeschi. Sceglie come bersaglio il modello armato di Panzerfaust e lo elimina. Un modello tedesco adiacente a quello eliminato può raccogliere il Panzerfaust?

Si. Il Panzerfaust è un'arma di supporto per cui, se il modello viene eliminato, l'arma può essere raccolta da un modello adiacente.

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

Si. Possono scegliere di sparare ai *leader*, ai *commisari politici*, agli *operatori radio*, ai modelli equipaggiati con *armi di supporto* o *di reparto*. Se viene eliminato un modello equipaggiato con un'arma di questo tipo, un modello adiacente può raccogliere l'arma.

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.

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 -2: -1 per il proprio segnalino Movimento Veloce e -1 per quello assegnato all'unità bersaglio. Naturalmente si dovranno applicare tutti gli altri modificatori previsti.

Cosa succede se un veicolo con componenti dell'equipaggio già storditi fallisce un Test Nervi Saldi?

Si applica, come al solito, la regola del doppio stordito: quindi tutti i componenti dell'equipaggio che erano storditi vengono eliminati.

Un Carro Sherman vuole sparare a un Panzer IV con il suo cannone da 75mm. Deve applicare la riduzione di -1 al Tiro per Colpire se il Panzer ha il segnalino Nascosto e il lato del fianco di riferimento è visibile per oltre il 50% dietro la casa?

No, come da regola a pag. 43 non viene considerato nascosto e non dovrà sottrarre nulla. Il Panzer manterrà comunque il segnalino per eventuali altri casi e applicherà il Tiro Protezione della casa dato che più del 25% è al riparo (vedi pag. 52).

Facendo riferimento all'esempio precedente: cosa succederebbe se il Panzer IV si trovasse dietro una casa che cela più del 25% ma meno del 50%?

Continuerebbe a non essere considerato nascosto e applicherebbe la riduzione della copertura. Ricordate che in entrambi i casi chi spara utilizza un cannone, che ha la caratteristica devastante, pertanto applicherà un Tiro Protezione pari a 2 anziché 4 ($4 - 2 = 2$).

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 per assistere un'arma?

Sì, qualunque modello dell'unità può essere utilizzato.

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.

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

Dipende. Ogni unità di fanteria può effettuare un solo Test Individuare per turno mentre in un veicolo è consentito fare più Test Individuare rispettando però le varie limitazioni (solo il comandante ha il binocolo, se si tenta di avvistare senza esporsi si tira 1d5, ecc.). Resta comunque valido il fatto che solo il comandante può segnalare le coordinate a un'altra unità con una comunicazione a voce o via radio.

Un'unità trasportata dotata di mitragliatrice pesante o mortaio può utilizzare queste armi mentre è a bordo del veicolo?

No. Come indicato a pag. 49 del Manuale (paragrafo *Sparare a bordo di veicoli*) le unità trasportate possono sparare solo con armi d'ordinanza o di supporto (ad eccezione delle armi anticarro fanteria). Mortai e Mitragliatrici medie o pesanti sono armi di reparto per cui non possono essere utilizzate, a meno che non siano montate direttamente sul veicolo.

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

Sì. 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.

Le modifiche al VC relative alle blindature differenziate sono applicabili anche ai colpi ricevuti dai veicoli corazzati in seguito agli assalti della fanteria?

Si. Se l'assalto proviene dal fronte o dal retro il valore del VC subirà le stesse modifiche previste per il fuoco.

Un veicolo, durante il movimento, può transitare liberamente sopra i modelli del proprio Esercito oppure deve applicare le regole per investire la fanteria?

I veicoli, come tutti gli altri modelli, possono transitare liberamente attraverso modelli alleati, a patto che alla fine del movimento le basette non siano sovrapposte. I veicoli possono investire soltanto modelli di fanteria avversari volontariamente ma possono investire modelli alleati involontariamente.

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 indica un valore maggiore per l'unità trasportata rispetto al veicolo?

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 con la mitragliatrice ad un'unità di fanteria americana dotata di bazooka dietro l'angolo. L'unità americana dichiara di attendere che l'unità svolti l'angolo per interromperla e sparare con il bazooka al veicolo e con la squadra al mitragliere esposto. 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). Il tiro dei Panzergrenadier viene quindi equiparato al semicingolato e girato sul valore 7. Si procede con l'esecuzione. Il veicolo muove, svolta l'angolo e gli americani (priorità 9) lo anticipano sparando sul mitragliere esposto con la squadra e con il bazooka sul veicolo. Se il mitragliere sopravvivrà potrà far fuoco con la mitragliatrice (completando l'azione del semicingolato); solo DOPO i 4 Panzergrenadier si esporranno per sparare e solo in seguito al fuoco sbarcheranno per assaltare gli americani. 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, potranno comunque esporsi per sparare e poi sbarcare, nel punto in cui il mezzo è stato immobilizzato o distrutto, per raggiungere l'unità bersaglio dell'assalto. Notate che 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 avrebbe consentito di agire per prima senza attendere il semicingolato.

➔ Un semicingolato Sdkfz 251/1 con un'unità di Panzergrenadier imbarcata, dichiara di muoversi avvicinandosi ad un edificio per sparare con la mitragliatrice ad un'unità di fanteria americana dotata di bazooka dietro l'angolo. Una Jeep americana dichiara di attendere che l'unità svolti l'angolo per interromperla e sparare al mitragliere esposto. A questo punto il giocatore tedesco dichiara che l'unità di Panzergrenadier sbarcherà dal semicingolato per assaltare la stessa unità americana. L'americano reagisce dicendo che la sua unità di fanteria aspetterà che l'unità di Panzergrenadier sbarchi prima di far fuoco contro di loro splittando il fuoco del bazooka contro il veicolo. Il tiro Priorità è il seguente: 10 per il semicingolato, 12 per i Panzergrenadier e 10 per la squadra di americani, 8 per la jeep. 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 10). Il tiro dei Panzergrenadier viene quindi equiparato al semicingolato e girato sul valore 10. Si procede con l'esecuzione. Il veicolo muove, svolta l'angolo e il mitragliere spara. Ora 4 Panzergrenadier si espongono e sparano. Infine tutti sbarcano e assaltano i superstiti. L'ordine degli americani, se sopravvivranno, si trasformerà in *Assalto*.

➔ Un semicingolato Sdkfz 251/1 con un'unità di Panzergrenadier imbarcata, dichiara di muoversi avvicinandosi ad un edificio per sparare con la mitragliatrice ad un'unità di fanteria americana dotata di bazooka dietro l'angolo. Una Jeep americana dichiara di attendere che l'unità svolti l'angolo per interromperla e sparare al mitragliere esposto. A questo punto il giocatore tedesco dichiara che l'unità di Panzergrenadier sbarcherà dal semicingolato per assaltare la stessa unità americana. L'americano reagisce dicendo che la sua unità di fanteria aspetterà che l'unità di Panzergrenadier sbarchi prima di far fuoco contro di loro splittando il fuoco del bazooka contro il veicolo.

Il tiro Priorità è il seguente: 10 per il semicingolato, 12 per i Panzergrenadier e 11 per la squadra di americani, 8 con la jeep. 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 10). Il tiro dei Panzergrenadier viene quindi equiparato al semicingolato e girato sul valore 10. Si procede con l'esecuzione. Il veicolo muove, svolta l'angolo e il mitragliere spara. Questo accade perché l'unità di fanteria ha deciso di sparare ai Panzergrenadier. Purtroppo i fanti sbarcheranno SOLO al termine dell'esecuzione dell'ordine del veicolo (sono due unità distinte e prima di far agire una si deve terminare l'esecuzione dell'Ordine dell'altra). Questa situazione paradossale accade solo perché la dichiarazione fatta cercava di "aggirare la logica" per imporre un meccanismo di gioco. In una situazione di questo genere una squadra avrebbe dichiarato di attendere che il semicingolato svoltasse l'angolo per interromperlo e sparare con il bazooka al veicolo e con la squadra al mitragliere esposto; in questo caso, il suo valore priorità 11 gli avrebbe impedito di subire il fuoco delle mitragliatrici e con grande probabilità avrebbe distrutto anche il veicolo! Tornando all'esempio fatto comunque, dovrà subire anche il fuoco dei 4 modelli esposti perché lo sbarco (movimento) avviene solo dopo il fuoco... Se dopo aver subito il fuoco è ancora attiva. L'unità degli americani potrà effettivamente sparare ai Panzergrenadier sbarcati (e quindi senza Tiro Protezione) per falciarli.

Attenzione! Sebbene il mitragliere esposto sia a meno di 5 cm non potrà essere eliminato come perdita perché ha un Tiro Protezione diverso dalla squadra e, sebbene il giocatore americano non si sia dimostrato particolarmente brillante, dubitiamo che voglia applicare il Tiro Protezione 5 a tutta la squadra! Come da regolamento a pag. 28-29 in caso di differenti protezioni chi spara identifica quale applicare determinando di conseguenza i modelli bersaglio.



Fucile Kar98k

NUOVE REGOLE

Per rendere le vostre partite ancora più entusiasmanti abbiamo pensato di aggiungere le seguenti regole che possono modificare gli equilibri del gioco:

NUOVE ARMI ANTICARRO FANTERIA

• **Granata d'assalto/Handgrenade 43/Anticarro RPG43:** tutte le squadre di fanteria possono equipaggiare fino a un modello con questo tipo di granata spendendo +40 punti cad. Un modello di fanteria equipaggiato con questa granata può lanciarla effettuando il consueto *Tiro per Colpire* (vedere Tabella Armi sotto) oppure può utilizzarla per assaltare un veicolo corazzato (scoperto o non scoperto) come se fosse equipaggiato di *mine magnetiche* o *Gammon Grenade*.

• **Sacca d'esplosivo:** tutti i plotoni di fanteria possono equipaggiare fino a un modello con la sacca d'esplosivo spendendo +60 punti cad. Un modello di fanteria equipaggiato con una sacca d'esplosivo può lanciarla effettuando il consueto *Tiro per Colpire* (vedere Tabella Armi sotto) oppure può utilizzarla per assaltare un veicolo corazzato (scoperto o non scoperto) come se fosse equipaggiato di *mine magnetiche* o *Gammon Grenade*.

NUOVE CARATTERISTICHE

• **Carri trasporta truppa:** qualsiasi carro armato può trasformarsi in un *veicolo trasporta truppa* con una capacità di trasporto di 10 modelli al costo di +20 punti cad. Se un'unità s'imbarca su un carro deve posizionare almeno 2 modelli sul vano posteriore che rappresenta il punto di imbarco/sbarco. Se il carro è soggetto al tiro di un'arma ad area e la base di almeno uno dei due modelli è compresa nella sagoma, tutti i modelli trasportati saranno colpiti. I modelli trasportati, quando sbarcano, sottraggono normalmente -5 cm (2") dal movimento a differenza delle unità con la caratteristica *Tankoviy desant/Begleit*, che sbarcano senza applicare modificatori.

• **Fanteria caccia carri:** tutte le squadre di fanteria possono acquisire questa caratteristica spendendo +35 punti per Squadra. Un'unità di *fanteria caccia carri* considera il VT di tutti i modelli della Squadra modificato di +1 quando il suo bersaglio è un veicolo sia nei *Tiri per Colpire* che nell'assalto al veicolo, inoltre, grazie alla propria esperienza considera il Valore Impatto dell'arma che utilizza un punto superiore (es. un bazooka si considera VI 7 anziché VI 6).

TABELLA NUOVE ARMI ANTICARRO FANTERIA

Tipologia	Gittata effettiva Centimetri - Pollici	Cadenza	Caratteristiche
Granata d'assalto/Handgrenade 43/ Anticarro RPG43	10 cm - 4"	1/S	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, tiro indiretto a distanza minima 5 cm (2"), Valore Impatto 2
Sacca d'esplosivo	10 cm - 4"	1/M	arma anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, tiro indiretto a distanza minima 5 cm (2"), Valore Impatto 6



Mitragliatrice leggera DP

REGOLE OPZIONALI

Fast & Furious

Tenendo in considerazione lo spazio di tempo ridotto durante i Tornei suggeriamo di utilizzare le regole che seguono. **Potete utilizzarle tutte o solo alcune.**

1) sommate a tutti movimenti delle unità +5 cm (2"), qualunque sia l'Ordine assegnato (es. un'unità di fanteria potrà muovere velocemente fino a 25 cm/10"). La variazione NON avrà effetto sulle regole relative al movimento percorso.

Es. Una unità di fanteria aggiungerà il segnalino *Corsa* soltanto se muove più di 10 cm (4") non 15 cm (6").

2) La zona di schieramento delle unità si estende per +5 cm (2").

Es. Nello scenario Villaggio la zona di schieramento sarà di 35 cm (14") anziché 30 cm (12").

3) I terreni difficili sottraggono 5 cm (2") forfettari a prescindere dalla distanza effettivamente percorsa all'interno. I terreni estremamente difficili sottraggono 10 cm (4") a prescindere dalla distanza effettivamente percorsa all'interno. Modelli posizionati sul bordo di un terreno difficile o estremamente difficile e che muovono fuori dall'area non sottraggono nulla.

4) Se le vostre partite prevedono edifici con più piani suggeriamo che non siano più considerati terreni difficili e aree di copertura. Entrare da un varco, una porta o da una finestra sottrae 5 cm (2"). I modelli all'interno sono considerati al riparo solo se la linea di tiro attraversa effettivamente un varco, una finestra o una porta; in questi casi si applica il Valore Protezione dell'edificio (in pratica il perimetro della casa e i muri interni rappresentano Ostacoli lineari). Se applicate questa regola, il movimento tra due piani sottrae solo 5cm (2"). Se i vostri edifici prevedono anche l'arredamento, ogni mobile interposto offre un VP pari a 3.

5) Quando un veicolo, di qualsiasi tipo, effettua un Test Nervi Saldi e lo fallisce, somma al risultato del dado le perdite che il mezzo ha subito (sia nel turno in corso che in quelli precedenti). Se il risultato finale è 11 o più, l'equipaggio fugge. Considerate il veicolo abbandonato. L'avversario sommerà il Punto di Rottura corrispondente.

Sbarcare equipaggio dei veicoli

Utilizzando questa regola opzionale è possibile sbarcare alcuni componenti dell'equipaggio dei veicoli. La regola viene applicata ai soli veicoli che seguono. Se si utilizza questa regola l'unità del veicolo viene suddivisa in due Sezioni e quella di Fanteria può sbarcare.

ESERCITO AMERICANO

Jeep (solo Plotone Ricognizione)

Varianti:

- ☛ Potete aggiungere ad ogni Jeep un Fante al costo di +35 punti (+50 punti se il veicolo deriva da un Plotone di Ranger o Paracadutisti). Se acquistate questa variante il veicolo deve essere suddiviso in due Sezioni: la Jeep con il Sergente e un Fante (PR2) e una Sezione Fanteria composta da 2 Fanti (PR1).
- ☛ Se la Jeep si divide in Sezioni, un Fante della Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi M9A1 bazooka al costo di +150 punti. Potete acquistare questa variante solo una volta per Esercito.

Autoblindo M20 (Punto Osservazione)

Varianti:

- ☛ Al costo di +30 punti potete suddividere un M20 in due Sezioni: l'M20 con il Tenente e 1 Fante (PR2) e una Sezione Fanteria composta da 2 Fanti (PR1).
- ☛ Se l'Autoblindo si divide in Sezioni, un Fante della Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi M9A1 bazooka al costo di +150 punti.

ESERCITO INGLESE

Jeep (solo Plotone Ricognizione Fanteria)

Varianti:

- ☛ Potete aggiungere ad ogni Jeep un Fante al costo di +35 punti (+45 punti se il veicolo deriva da un Plotone Commandos o Paracadutisti). Se acquistate questa variante il veicolo deve essere suddiviso in due Sezioni: la Jeep con il Sergente e un Fante (PR2) e una Sezione Fanteria composta da 2 Fanti (PR1).
- ☛ Se la Jeep si divide in Sezioni, un Fante della Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un Lanciagranate Piat al costo di +150

punti. Potete acquistare questa variante solo una volta per Esercito.

Carro Universal Carrier (solo Plotone Ricognizione Fanteria)

Varianti:

✪ Al costo di +20 punti potete suddividere ogni Universal Carrier in due Sezioni: l'Universal Carrier con il Sergente e 1 Carrista (PR2) e una Sezione Fanteria composta da 2 Carristi (PR1).

✪ Se l'Universal Carrier si divide in Sezioni, un Carrista della Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate Piat al costo di +150 punti.

ESERCITO RUSSO

GAZ-67 (Punto Osservazione)

Varianti:

✪ Potete aggiungere ad ogni Gaz-67 un Fante al costo di +35 punti (+50 punti se il veicolo deriva da un Plotone della Guardia). Se acquistate questa variante il veicolo deve essere suddiviso in due Sezioni: la Gaz-67 con il Sergente e un Fante (PR2) e una Sezione Fanteria composta da 2 Fanti (PR1).

✪ Se la Gaz-67 si divide in Sezioni, un Fante della Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate RPG-1 al costo di +75 punti. Potete acquistare questa variante solo una volta per Esercito.

ESERCITO TEDESCO

Kubelwagen (solo Plotone Ricognizione)

Varianti:

✪ Potete aggiungere ad ogni Kubelwagen un Fante al costo di +35 punti (+50 punti se il veicolo deriva da un Plotone di Waffen). Se acquistate questa variante il veicolo deve essere suddiviso in due Sezioni: la Kubelwagen con il Sergente e un Fante (PR2) e una Sezione Fanteria composta da 2 Fanti (PR1).

✪ Se la Kubelwagen si divide in Sezioni, un Fante della Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate Panzerfaust 60 al costo di +75 punti cad. Potete acquistare questa variante solo una volta per Esercito.

Kettenkrad (solo Plotone Ricognizione)

Varianti:

✪ Potete aggiungere ad ogni Kettenkrad un Fante al costo di +45 punti. Se acquistate questa variante il veicolo deve essere suddiviso in due Sezioni: il Kettenkrad con il Caporale (PR1) e una Sezione Fanteria composta da 2 Fanti (PR1).

✪ Se il Kettenkrad si divide in Sezioni, un Fante della Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate Panzerfaust 60 al costo di +75 punti cad. Potete acquistare questa variante solo una volta per Esercito.

