

Fase operazioni

Controllare scheda missione per ogni ingresso in un hex, *Event Check* o movimento tedesco (anche in fase Attivazione). Non controllare esagoni che contengono già un *Event Marker* (ovvero già risolti).

- *Sightseeing*: segnarlo se si applica un paragrafo che inizia con **s<n>** (non se esce solo su scheda)
- Riferimento **s<n> xyz**: leggere paragrafo **xyz** solo se il *sightseeing n* non si è già verificato
- Ignorare eventuali coordinate scritte in **rosso**
- Esito ● → scegliere una riga valida. Esito **1..n** → scegliere la **prima** riga valida
- *Evento*: sommare 2d10 e controllare colonna RE, risolvere e piazzare *Event Marker* sull'hex
- *Activation Check*: lanciare 1d10. Se esito ≤ *Activation Level* → fase Attivazione

Cambio condizione: 1. Pulire *Event Markers* precedenti 2. Controllare scheda missione per **tutti** gli hex della squadra (dall'hex con numero minore al più grande) 3. Se esce un evento → piazzare solo l'*Event Marker* (senza risolverlo) 4. Se si attiva un tedesco → non controllare alcun altro hex.

Azioni della fase operazioni

Tutte le azioni che si vogliono, in qualsiasi ordine, senza pagare punti movimento (MPA). E' consentito sovrapporre tra loro qualsiasi numero di soldati nello stesso hex, ma al massimo **2** veicoli.

- Muovere: se in posizione *stand/crawl* (se in gruppo → solo **1** check PC)
- Cambiare posizione: tra *stand/crawl/prone*
- Raccogliere/Scambiare: nello stesso hex (per raccogliere da inattivo → serve posizione *crawl*)
- Spostare inattivo: stesso hex e *Port Box* libera (se Ferito → 1d10. Se esce 0 → muore)
- Preparare arma: se in posizione *stand/crawl* (*machine gun: until moved; others: until used*)
- Disinzeppare arma: se in posizione *stand/crawl*
- Spostare prigioniero: se in posizione *stand/crawl*

Fase Attivazione (Activation Rounds)

All'inizio tutti i segnalini AR degli USA sono sulla riga *Unaware*. I Tedeschi iniziano da *Complete*.

- 1° Round: check PC per tutti i soldati USA che vedono un nemico. Successo → *Complete*
- 2° Round: check PC per tutti i soldati USA. Successo → *Complete*
- 3° Round: tutti i soldati USA passano automaticamente in *Complete*

Struttura di un generico round di attivazione:

1. Controllo *Awareness* (solo USA nei primi 3 round): vedi sopra
2. Sommare 2d10 per l'*Event Check* sulla colonna RE (non si fa al 1° round)
3. Tirare 2d10 per l'iniziativa (*advantage*). In caso di pareggio → iniziativa Tedesca
4. Collocare segnalini AR sulla *AR Track* in base all'esito dei dadi iniziativa (se feriti → max **1** turno). Se soldati USA finiscono su numero a sfondo **rosso** eseguire controllo *Panic*:

sommare IN di tutti i soldati nell'hex → se < **5** → non in comando → *Panic* (*non si applica ai comandanti*)

5. Attivare i soldati secondo l'ordine sulla *AR Track* (dall'alto verso il basso). In caso di pareggio USA → scelta del giocatore. In caso di pareggio GER → ordine alfabetico

Un **Comandante** esercita i suoi effetti/azioni in un raggio di **2 hex** (se non è in Panico o Inattivo). Un effetto passivo è quello di assegnare/ricevere IN (iniziativa) agli/dagli altri soldati (ai fini del comando).

- Ferito → *Prone* e *Complete* → Perde **2** MPA e **1** *Port Box*
- Panico → *Panic* (i.e. non si attiva + a fine turno → *Prone* e *Complete*)
- Ferito che riceve un'altra ferita → Incapacitato
- Incapacitato che riceve un'altra ferita → Ucciso
- Incapacitato, Catturato o Ucciso → *Prone* e *Inactive* (finché non liberato o ucciso)
- Soldato *Unaware* che viene attaccato → *Complete* (se non Ucciso o Incapacitato)

Nuovo tedesco (par. 6/6)

Se un nuovo tedesco entra in gioco durante la fase di Attivazione, ignorare i riferimenti alla gestione dell'iniziativa e dalla *Awareness* USA, ma assegnare direttamente il marker AR tedesco sulla *AR Track*. Se non vi sono istruzioni sulla posizione AR → lanciare un dado iniziativa solo per questo tedesco.

Attivazione soldati

- Vedere **3** tabelle azioni possibili: da *fermo*, in *movimento* o *varie* (vedi sotto)
- Soldati non feriti hanno un cambio di posizione **gratis** per round (altrimenti costa **1** MP)
- Sparare su hex con amici: concesso solo se gli alleati sono Morti o Incapacitati
- Vietato mirare a Incapacitato o Inattivo (possono essere colpiti solo come “side effect”)
- Se un soldato spende anche **1** solo MP, anche da fermo → può svolgere azioni di tipo “movimento”. Esempio: un Ferito *crouch* si alza in piedi per assaltare un nemico: siccome ha speso **1** MP per alzarsi, non può eseguire “Assault”, ma deve eseguire “Move/Charge Assault”
- **Comandante**: può trasferire **1** sua azione ad altro soldato (se sano) che si trova nella riga “1 Turn” o “Complete”: spostare subito i segnalini sulla *AR Track* (cambierà l'ordine di attivazione)
- **Comandante**: può spendere **1** azione per spostare un altro soldato (sano) da *Unaware* a *Complete*

Attivazione tedeschi

- All'inizio del round piazzare il segnalino *Action Number Track* lanciando 1d10
- Per ogni tedesco incrociare il valore *Action Number* con la *Condition* nella sua scheda
- Se *Azione Speciale* → nuovo *Action Number* → incrociare colonna speciale (anziché *Condition*)
- Se stesso hex o adiacente soldato USA → incrociare con colonna S (Self-Preservation)
- Se si arrende → *prone* + Catturato (se stesso hex USA). Se non si trova nello stesso hex di un soldato USA, potrà essere catturato in un secondo tempo (nel frattempo resta *prone* e fermo)
- Se deve muoversi → seguire le indicazioni scritte in **rosso** sulla scheda Missione (per il suo hex)
- Se può scegliere tra più bersagli → spara al più facile da colpire
- Se arma inceppata → spara con 2° arma (se non ce l'ha → tenta *clear jammed*)
- Se disarmato → tenta *Pickup/Exchange* da un qualsiasi soldato inattivo

Azioni da fermo	Azioni in movimento
Aimed fire (<i>crouch/stand</i>)	Move (if <i>crawling</i> → only 1 hex)
Snap fire twice (<i>crouch/stand</i>) - Not with bazooka	Move crew weapon: 3 Port Boxes among 2 soldiers
Snap crew weapon (<i>crouch</i>)	Move/snap fire once (1/2 MP max, any order)
Assault (<i>stand</i>) - In hex with enemy	Move/charge assault (1/2 MP max, move first)
Prepare satchel (<i>crouch/stand</i>)	Drag, Load, Unload inactive soldier: as in Operation Phase
Throw satchel. <i>Stand</i> → 3 hex	Miscellaneous
Throw grenade. <i>Stand</i> → 6 hex. <i>Crouch</i> → 3 hex	Vehicle movement (*)
Prepare bazooka or Clear jam (<i>crouch/stand</i>)	Exchange equipment: as in Operation Phase
Remove live grenade: see PC Check (toss away)	Double fire crew weapon: 2 soldiers actions, at least one crouched → 1 Aimed fire with crew weapon
Prepare crew weapon (stay prepared until moved)	

Dadi

Tutti i "tiri abilità" (tiro per colpire, tiro Perception Check ecc.) riescono sempre con **0** e falliscono sempre con **9**. Questo **non** vale per i tiri su tabelle fisse (danni Personell, effetti Penetration ecc.).

Linea di vista (LOS)

- **Embankment**: blocca solo tra hex di altezza diversa AND l'hex più in alto **non** è adiacente all'ostacolo. **Crest**: blocca sempre la LOS
- **Forest, Brush, Rubble, Rough**: blocca se gli hex sono alla stessa altezza. Se altezze diverse → blocca solo se l'ostacolo è adiacente AND è alla stessa altezza di uno dei due hex
- **Building**: blocca se gli hex sono alla stessa altezza (e non ci sono porte/finestre). Se altezze diverse → blocca se l'ostacolo è più vicino all'hex più basso (se equidistante → blocca sempre)
- **Porta**: non blocca mai LOS (vedi eccezione più sotto)
- **Finestra**: se *prono* → blocca LOS. Se *crouched* AND il bersaglio è *crouched* → blocca LOS solo nell'esagono adiacente. Se *standing* → si comporta come una porta
- **Eccezione**: se il bersaglio nell'edificio non è adiacente alla porta o finestra → la LOS si ferma 1 hex subito dopo l'apertura (vale in ambo le direzioni, ma su hex diversi)

Armi e munizioni

- La **Satchel Charge** occupa una *Port Box* (anziché un normale slot *Ammo Box*)
- Se un soldato USA ruba un'arma ad un tedesco → ottiene **1 Ammo Box** (per quell'arma)
- **Bazooka**: se ci sono altri soldati nell'hex (oltre il bersaglio) → danno *Personell – Granade Inside*
- **Bazooka**: colpisce un muro o veicoli con danno *Penetration*: vedere più avanti

Sequenza combattimento

Fuoco	Granate/Satchel
Check JAM: 2d10 (%) su 1° colonna (s= <i>snap</i>)	Vietato nello stesso hex, permesso non LOS
Identificare DD sulla WTC in base al range	Idem. <i>crouched</i> → range 3 . <i>Standing</i> → range 6 (Satchel Charge: solo se <i>standing</i> , fino a 3 hex)
Modificatori dalla FCM + WS del soldato	Modificatori dalla GCDM + WS del soldato (ignorare la FCM dei terreni)
1d10 → Colpisce se dado ≤ DD	Idem. Se non colpisce → Scatter (pag. 24)
Se colpito → vedere danni con 1d10 sulla WTC	Check DUD: 2d10 (%) su 1° colonna della WTC
Se 2d10 (%) ≤ Ammo → consuma cartuccia (A = consuma sempre munizioni. Si applica solo agli USA)	Check PC dei bersagli → vedi prossimo paragrafo
	Se colpito → danni con 1d10 sulla WTC (*)

- **DD**: difficoltà del tiro per colpire
- **WS**: *Weapon Skill* del soldato – riportato sulla sua scheda personale
- **PC**: *Perception Check* del soldato – riportato sulla sua scheda personale
- **WTC**: *Weapon Type Chart* - tabellone grande di tutte le armi in base al range
- **FCM**: *Fire Combact Modifier Chart* - tabella dei modificatori in base al terreno, posizione, ferito ecc.
- **GCDM**: *Granade/Satchel Charge Combat Modifier* – tabellina in basso a sinistra sotto la WTC
- (*): WND PRONE significa: se non Prono → Ferito. Se Prono → Panico

PC Check (granate, trappole, campi minati)

- **Granata**: Se *Aware* e non *Panico* → eseguire PC Check. Se successo, se ha **1** turno e non è *prone* → *toss away*. Se successo, ma non ha **1** turno ed è sano → si butta a terra (diventa *prone gratis*)
- **Trappola**: esegue il check solo il soldato con il migliore PC. Se fallisce → tutti i soldati nell'hex ricevono danno da Granata Indoor. Qualsiasi sia l'esito → piazzare marker “risolto”
- **Campo minato**: ogni soldato esegue il PC Check, se fallisce solo lui riceve danno da Granata Indoor. Qualsiasi sia l'esito → il campo minato non si esaurisce

Corpo a corpo (Assalto)

Permesso solo se già nello stesso hex e *standing*, altrimenti serve l'azione *Move/Charge* spendendo al massimo metà dei MPA. Prima dell'attacco occorre scegliere bersaglio e modalità. I tedeschi scelgono prima i bersagli indifesi (*prone* o Ferito), gli USA devono scegliere tra Kill e Capture.

1. La DD di base è sempre 7 (vedere WTC)
 2. Aggiungere modificatori dalla *Assault Combat Modifiers* + $WS_{\text{attaccante}} - WS_{\text{difensore}}$ (*)
 3. Lanciare 1d10 per colpire. Se successo → lanciare altro 1d10 per determinare l'esito
- (*) la WS del difensore si considera solo se positiva, non in Panico e non Ferito (per gli USA: non deve essere *Unaware*)

Eventuali prigionieri sono assunti *prone* e Inattivi. Possono essere derubati e spostati (vedi azioni). Tedeschi non custoditi (stesso hex) tornano liberi: se in vista del nemico → *Awareness* USA automatica + agiscono secondo la colonna Self-Preservation; se non in vista del nemico → escono dalla mappa.

Penetration

Le armi **esplosive** (cannone o bazooka) distruggono automaticamente un muro o edificio (se colpiscono). Le altre armi (non esplosive) possono colpire attraverso legno o veicoli non corazzati (con esito *Light*) oppure attraverso un muro o veicolo senza corazza pesante (con esito *Medium*). Se colpiscono → applicare danni come da nota 3 della tabella *Weapon Type Chart*. Se un'arma esplosiva abbatte un muro → i soldati ricevono danni del *Semi-Auto Rifle*. Se vengono colpiti 2 lati dello stesso edificio → diventa *rubble* (e muoiono tutti).

Esempio: un bazooka distrugge qualsiasi veicolo Light, ma per distruggere un Medium serve esito 5-9. In quest'ultimo caso → vedere esito sulla Hit Chart (retro del manuale, ovvero pagina 40).

Armi automatiche

Se colpiscono il bersaglio con *Aim Fire* e risultato diverso da 0, possono colpire anche eventuali altri bersagli nello stesso hex (anche se su veicolo). Lanciare nuovamente 1d10. Se l'esito è minore del primo dado → colpito un secondo bersaglio, e si ripete il procedimento (finché si continua a colpire). I bersagli successivi al primo vanno scelti dal più facile al più difficile: *standing*, *crouching*, *prone*.

Equipaggiamento

Un soldato USA con arma tedesca ha WS ridotto di 1 (non si applica alle granate). Le radio non possono essere rubate al nemico. Un soldato USA può guidare veicolo tedesco, ma con DS ridotto di 1. (se ha DS pari a 0 o inferiore, non può guidare un veicolo tedesco)

Modalità Campagna

A fine missione si calcolano i punti esperienza della squadra come segue:

$$\begin{aligned} \text{PX (successo)} &= (\text{numero sopravvissuti}) \times 4 - (2 \text{ per ogni incapacitato/ucciso})^* \\ \text{PX (fallimento)} &= (\text{numero sopravvissuti}) \times 2 - (2 \text{ per ogni incapacitato/ucciso})^* \end{aligned}$$

(*) ignorare se il soldato è stato tratto in salvo (vedi briefing missione)

Questi PX si distribuiscono tra tutti i soldati (minimo 1 PX, massimo 6 PX ciascuno) cercando di premiare i migliori. Dopodiché si rimpiazzano i morti, generando nuovi soldati (il budget è pari al totale del costo dei soldati deceduti → è possibile scegliere di avere più o meno soldati di prima).

Spendendo 6 PX si può migliorare: **PC+1** oppure **WS+1** oppure **DS+2** oppure si può lanciare 1d10 e aumentare PC o IN (vedere pagina 29). Attributi massimi: $IN \leq 5$, $PC \leq 9$, $WS \leq 2$, $DS \leq 8$.

Infine si riarma la squadra ex-novo, spendendo gli stessi i punti armi della formazione iniziale.

Veicoli

Movimento

- Muovono solo avanti o indietro. Entrano nell'hex con la direzione di marcia, dopodiché (dopo aver risolto eventi o combattimento) possono cambiare orientamento gratis
- Ignorare “Panico da comando” su veicolo. I comandanti possono “dare turni” solo al suo interno
- Veicolo non corazzato → sempre **aperto** → non offre copertura (ignorare *stand/crouch/prone*)
- Veicolo corazzato → offre copertura totale se **chiuso** (ignorare *stand/crouch/prone*)

Se **aperto** → 3 elementi della crew esposti al fuoco

- La *crew* di un tank è fissa (nessuno esce o entra)
- Se guidati veloci OR autista va in Panico → check incidente
- Check incidente: 1d10 vs DS dell'autista. Se fallisce → tirare altro 1d10 per l'esito (vedi tabella)

Danni

I danni al veicolo dipendono da chi/cosa viene colpito (vedere *Hit Chart* pagina 40):

- Passeggeri o Autista: danno normale *Personell*, dopodiché veicolo disabilitato
- Autista: se va in Panico o Ferito → check incidente. Se Ucciso o Incapacitato → incidente
- Crew: se **aperto** → ridurre numero della crew (ucciso)
- Body: tirare su tabella dei danni *Penetration*. Se colpito → distrutto
- *Bazooka su passeggero*: danni normali sul bersaglio + Granata Inside sugli altri (come se *prone*)

Combattimento

- Autista: mentre guida un'auto → può eseguire 1 Snap Fire (i passeggeri hanno 2 Snap Fire)
- Crew: spende Crew Points per attivare le azioni del veicolo (vedi Attivazione veicoli)

Attivazione veicoli

I carri armati possono sparare 2 volte per turno: 1 volta con la torretta (cannone oppure MMG) in qualsiasi direzione, e 1 volta con la MMG frontale (solo nell'arco frontale). Eccezione: il Jagdpanther ha solo 1 cannone fisso sulla torretta (solo arco frontale): se immobilizzato → spara solo linea frontale.

Fuoco Tank	Gestione Tank
<u>Aimed Fire with Cannon</u> : 2 Crew Points	<u>Aprire/Chiudere</u> : tutti i punti Crew disponibili
<u>Aimed Fire with turret MMG</u> : 2 Crew Points	<u>Movimento lento</u> : 2 punti Crew (*)
<u>Snip Fire with turret MMG</u> : 1 Crew Point	<u>Movimento veloce</u> : 3 punti Crew (deve essere aperto) (*)
<u>Load cannon</u> : 1 Crew Point	
<u>Aimed Fire with Bow MMG</u> : 2 Crew Points (frontal arc)	Azioni autoveiture
<u>Snip Fire with Bow MMG</u> : 1 Crew Point (frontal arc)	<u>Guidare</u> : azione dell'autista per muovere il veicolo (*)
	<u>Cambio posto</u> : 1 turno speso da entrambi i soldati

(*) I veicoli non possono transitare per: building, rubble, crater, river. Se grandi, non entrano nei boschi

In rosso: azioni esclusive tra loro (esempio: non posso caricare il cannone nel round in cui sparo con la MMG coassiale)

Munizioni

Il cannone del carro armato ha munizione infinite, e non si inceppa mai. Al contrario, la MMG coassiale (torretta) e quella nello scafo frontale (bow) hanno munizioni infinite, ma si possono inceppare.

Granate, satchel

Se il veicolo è **aperto** → come lanciare in edificio. Se **chiuso** → permesso *lanciare contro* (vedi sotto).

Se il danno riguarda anche i passeggeri, sono tutti considerati come se fossero *prone*.

- Tank: granata o satchel all'interno con successo → tutti uccisi. Satchel *lanciata contro*: se colpisce → danno Charge Outside (Personell, non veicolo): con esito “ucciso/incapacitato” → disabilitato
- Auto: granata/satchel all'interno con successo → danno Granata/Satchel Inside a tutti i soldati + disabilitato. Se *lanciata contro*: idem come Tank + danno Granata/Satchel Outside a tutti i soldati

Trappole, campi minati

- Tank: ignora campi minati. Distrugge le trappole su cui passa
- Auto: distrugge campo minato (ma tutti in Panico). Sulle trappole l'autista esegue un PC check: successo → non succede nulla; fallimento → come per campo minato

Investire

Se il veicolo transita in hex con soldati **alleati** → check incidente. Se fallisce → ogni bersaglio esegue un PC check per schivare. Se fallisce e il veicolo è un'auto → danno Bolt Rifle + incidente (se il veicolo è un Tank → automaticamente ucciso).

Se i bersagli sono **nemici** si esegue il check al contrario (cioè: vengono investiti se il check *riesce*). Eventuali nemici inattivi sono uccisi automaticamente.