

ESEMPI DI LINEA DI VISTA

Per stabilire se esiste Linea di Vista tra 2 caselle, traccia una linea dal centro di una casella al centro dell'altra casella utilizzando lo strumento per la LdV come righello. Se la linea attraversa una casella contenente qualcosa che blocca la LdV (ad esempio una Casella di Roccia, una Casella di Foresta, il muro di un edificio, una Unità dell'Asse non allertata o un veicolo), allora la Linea di Vista è bloccata. Se la linea attraversa una casella avente Copertura Leggera (un Muro Basso, una Siepe, una Finestra, una Cassa o un Fusto di Carburante), una casella è parzialmente visibile rispetto all'altra, mentre la Linea di Vista è bloccata nei confronti di un Cadavere o di un Operatore Accovacciato.



Completamente visibile (niente blocca la LdV).



Parzialmente visibile (la LdV nei confronti di un Cadavere o di un Operatore Accovacciato sarebbe bloccata dalla **Siepe**).



Parzialmente visibile (la LdV nei confronti di un Cadavere o di un Operatore Accovacciato sarebbe bloccata dalla **Siepe** e dalla **Finestra**).



Non visibile (la LdV è bloccata dal muro di un edificio).



Se il **Fuciliere** effettua un attacco contro un Operatore in piedi su una di queste caselle, viene applicato un **modificatore -2 per la Copertura Totale**.



Parzialmente visibile (la LdV nei confronti di un Cadavere o di un Operatore Accovacciato sarebbe bloccata dal **Muro Basso**).



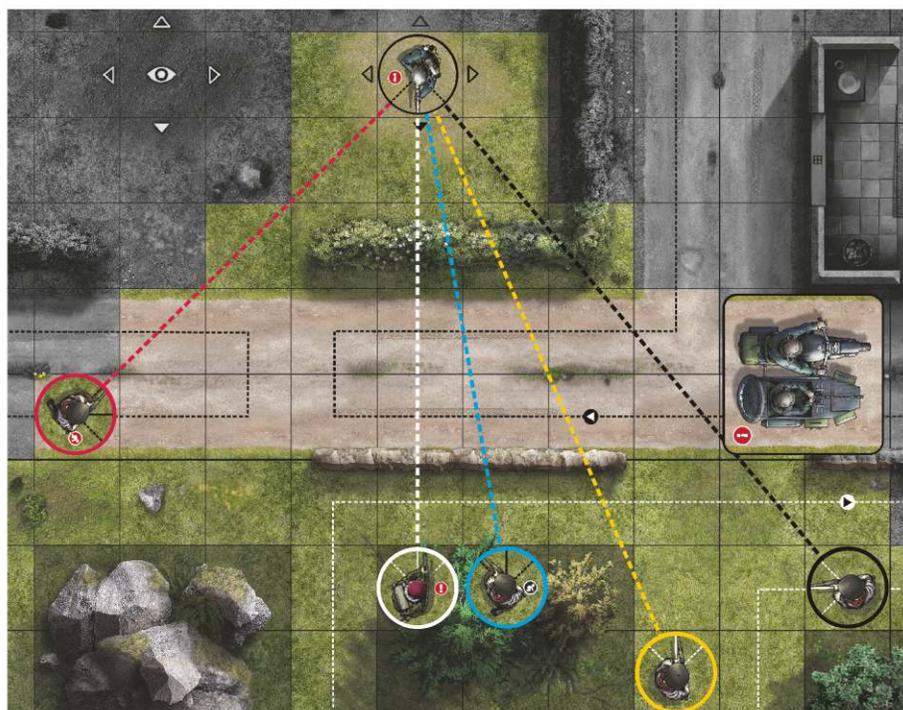
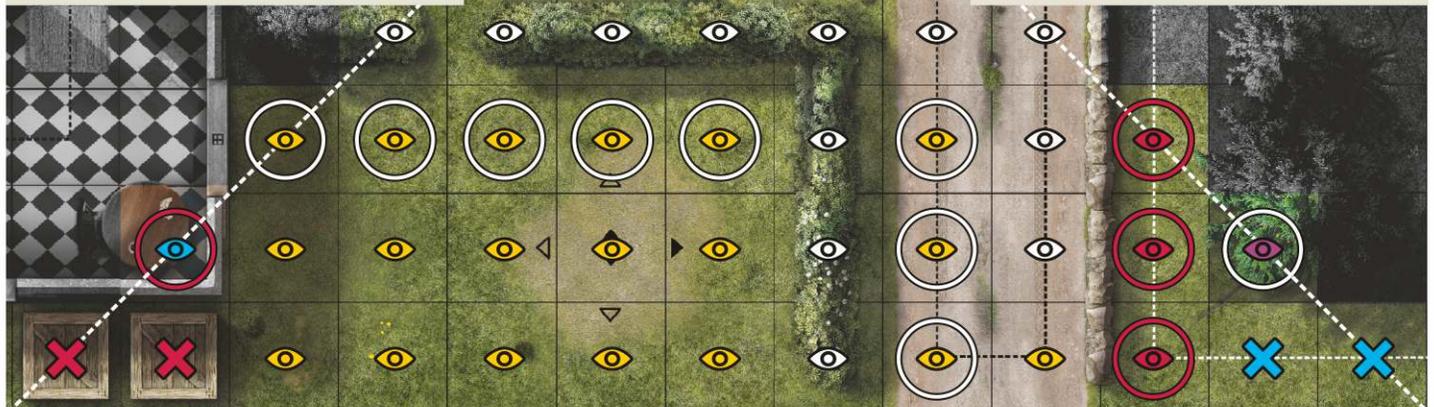
Parzialmente visibile (la LdV nei confronti di un Cadavere o di un Operatore Accovacciato sarebbe bloccata dal **Muro Basso** e dalla **Casella di Foresta**).



Non visibile (la LdV è bloccata dalla **Casella di Foresta**).



Se il **Fuciliere** effettua un attacco contro un Operatore **in piedi** su una di queste caselle, viene applicato un **modificatore -1 per la Copertura Leggera**.



L'Unità della Resistenza rossa Accovacciata è **visibile** dal Fuciliere poiché nulla blocca la LdV.



Jock è **visibile** dal Fuciliere perché egli si trova in piedi nella Casella di Foresta.



La LdV del Fuciliere nei confronti dell'Unità della Resistenza blu è **bloccata** dalla Siepe, dal Muro Basso e dalla Casella di Foresta poiché egli è Accovacciato.



La LdV del Fuciliere nei confronti dell'Unità della Resistenza gialla è **bloccata** poiché la linea attraversa la Casella di Foresta.



La LdV del Fuciliere nei confronti dell'Unità della Resistenza nera è **bloccata** poiché essa attraversa una casella contenente un veicolo.

GUIDA RAPIDA DI RIFERIMENTO

SEZIONE STEALTH	
1. Fase Operatore	
2. Fase Avanzata dell'Asse (1)	
3. Fase Evento	
4. Fase Pattugliamento dell'Asse	
5. Fase Attacco dell'Asse	
6. Fase Finale	

SEZIONE BATTAGLIA	
1. Fase Operatore	
2. Fase Avanzata dell'Asse (1)	
3. Fase Evento	
4. Fase Attacco dell'Asse	
5. Fase Finale	

MODIFICATORI DI ATTACCO PER L'ASSE	
Gittata Corta	+1
Copertura Leggera	-1
Uscire dalla LdV	-2
Copertura Totale	-2
In un Edificio (HMG/Mortaisti)	-3

AZIONI IN PIEDI	
Muovere (1 Casella)	1
Scattare (3 Caselle)  1	2
Arrampicarsi (1 Casella)	2
Attaccare	1
Muovere e Attaccare (1 Casella)	1
Prendere la Mira	1
Marchiare un Bersaglio	2
Sparare alla Cieca	1
Accovacciarsi	1
Raccogliere	0
Piazzare	1
Muovere e Piazzare (1 Casella)	1
Recuperare	3
Uscire allo Scoperto	0

AZIONI DA ACCOVACCIATI	
Muovere (1 Casella)	1
Sparare alla Cieca	1
Rialzarsi	0
Rialzarsi e Attaccare	1
Raccogliere	0
Piazzare	1
Muovere e Piazzare (1 Casella)	1
Recuperare	3
Uscire allo Scoperto	0

AZIONI TRASPORTANDO OGGETTI	
Muovere (1 Casella)	1
Piazzare	1
Muovere e Piazzare (1 Casella)	1

COPERTURA LEGGERA	COPERTURA TOTALE
	

MODIFICATORI DI ATTACCO PER L'OPERATORE	
Gittata Corta	+1
Attacco Mirato	+2
Attacco Marchiato	+2
Sparare alla Cieca	-2

UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	CORAZZA	SPECIALE	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
 Fuciliere	1	4	-	-	4 / 8	
 Mitragliere	1	4	-	-	4 / 8	
 Ufficiale	1	4	-	-	4 / 8	
 Mortaisti	2	4	-	Mortaio (Dispersione Maggiore)	-	
 Motocicletta	3	10	-	-	4 / 8	
 Semicingolato	5	8	Si	LdV Frontale e Posteriore	4 / 8	
 Kübelwagen	5	8	-	-	-	-
 Camion	6	8	-	-	-	-