



REGOLAMENTO

CONTENUTO

Panoramica del Gioco	01
Fase Operatore	05
Fase Avanzata dell'Asse	12
Fase Evento	14
Fase Pattugliamento dell'Asse	16
Fase Attacco dell'Asse	17
Fase Finale	18
Veicoli dell'Asse	19
Unità dell'Asse	22
Oggetti ed Equipaggiamento	23
Veicoli degli Operatori	25
Chi Osa Vince	27
Partita Veloce	28
Coloro Che Osano	29
Heavy Metal	32
Hot Dogs	33
Jäger	34
Kickstarter	37
Indice	38

Un gioco di
Robert Butler.

Arte:
James Churchill, Robert Butler & Ben Winters.

Tester:
Paul Wilcock & James Taylor.

Ringraziamenti Speciali A:
**Mark Rapson, James Hitchmough, Nate Rogers,
Daniel Bazinga, Mark Monk, Dave Taylor, Daniel Niemi,
Jamie Cross, Terence Pearce, Steve Kingsley,
Darren Swancott, Ben Latimore, Scott Miller, Jim Lederer,
Martin Jackson, Erik Poenitz & Kirill Krymskiy.**

In SAS: Rogue Regiment i giocatori assumono il ruolo di soldati appartenenti al SAS (Special Air Service) durante le settimane cruciali che seguirono il D-Day, effettuando azioni di sabotaggio in profondità addentro alle linee nemiche.

Effettuate imboscate ai convogli, assassinate alti ufficiali, distruggete depositi di munizioni e molto, molto altro ancora in questa campagna in cui quattro uomini combattono la macchina da guerra dell'Asse!

Colpite dall'ombra! Abbattete pattuglie nemiche e sentinelle con il vasto arsenale di strumenti a vostra disposizione, dai fucili, esplosivi e granate ai veicoli, trappole e il vostro fidato coltello da combattimento.

Non lasciate tracce! Muovetevi rapidamente e con circospezione per completare i vostri obiettivi. Uccidete silenziosamente e nascondete i corpi per evitare di farvi individuare. Venite scoperti, fate troppo rumore o impiegate troppo tempo per completare il vostro obiettivo e il nemico farà scattare l'allarme. La vostra squadra, in evidente inferiorità numerica, non durerà a lungo in un conflitto a fuoco quindi se l'attacco ha inizio assicuratevi di essere in una posizione tale da far sembrare quattro uomini come se fossero cento!

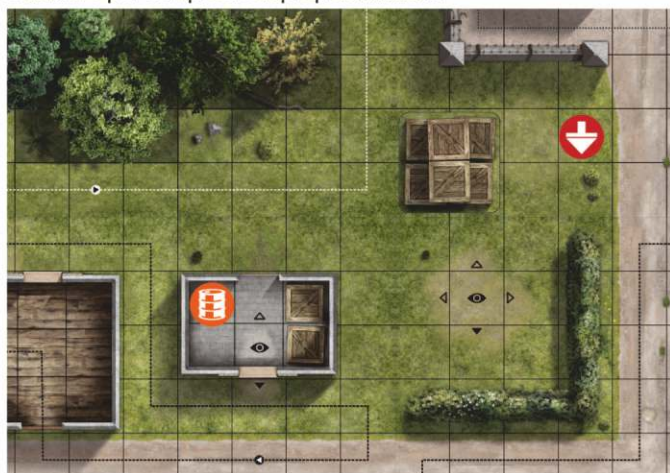
PANORAMICA DEL GIOCO

SAS: Rogue Regiment è un gioco in solitario/cooperativo per 1-4 giocatori che assumono il controllo di uno o più **Operatori** (fino a 4 personaggi), mentre **l'Asse** (il nemico) ha un set di regole automatizzate che ne dettano il movimento ed il comportamento.

La Pagina della Missione indica un numero consigliato di Operatori da utilizzare. Ove possibile, divideteli equamente tra i giocatori.

LA MAPPA

La mappa di SAS è formata da varie **tessere** a doppia faccia che possono essere disposte a formare diverse migliaia di configurazioni possibili. Ogni missione utilizza una differente configurazione della mappa (descritta nella Pagina della Missione), assieme alla posizione degli obiettivi, dell'Asse e alle condizioni che gli Operatori devono soddisfare per completare la propria missione.



CASELLE

Ogni tessera è suddivisa in caselle che vengono utilizzate per determinare il movimento e la gittata. Solo un Operatore o una Unità dell'Asse può occupare una singola casella, sebbene essi possano attraversare caselle occupate da altre unità, a patto che siano in grado di terminare il proprio turno su di una casella libera.

Vi sono quattro tipi di caselle nella mappa di SAS: **Normale, Acqua, Foresta e Roccia** ed ognuna di esse ha un diverso impatto sul movimento e sulla Linea di Vista (spesso indicata con **LdV**).

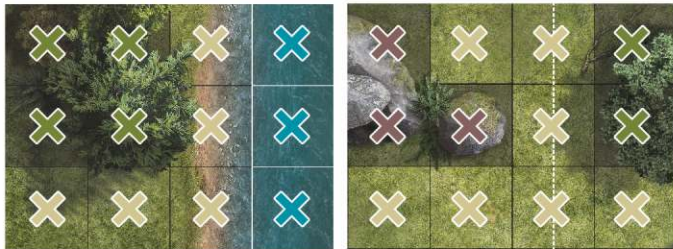
Le **Caselle Normali** rappresentano la maggioranza delle caselle sulla mappa e non presentano restrizioni al movimento e alla LdV.

Le **Caselle d'Acqua** non hanno effetto sulla LdV, ma bloccano il movimento di tutte le unità ad eccezione di un Operatore in Modalità Subacquea o della Barca a Remi.

Le **Caselle di Foresta** contengono alberi e sono rappresentate con un colore verde scuro. Sia gli Operatori che le Unità dell'Asse possono vedere **all'interno e verso l'esterno** delle Caselle di Foresta, ma non **attraverso**. Sebbene sia possibile vedere all'interno di una Casella di Foresta, un cadavere o un Operatore Accovacciato possono essere visti solamente da una casella adiacente. L'**azione Scattare** non può essere utilizzata per muoversi da una Casella di Foresta a un'altra Casella di Foresta.

Inoltre, le Caselle di Foresta forniscono **Copertura Leggera** e le Unità dell'Asse che attaccano gli Operatori nelle Caselle di Foresta sottraggono 1 ai risultati del proprio Tiro di Attacco.

Le **Caselle di Roccia** contengono rocce e sono rappresentate con un colore verde scuro. Sia gli Operatori che le Unità dell'Asse possono vedere **all'interno** delle Caselle di Roccia, ma **non attraverso**. Le Caselle di Roccia bloccano il movimento di tutte le unità ad eccezione di un Operatore dotato di Rampino, che può entrarvi utilizzando l'azione **Arrampicarsi**.



Caselle Normali (👁️). Caselle d'Acqua (👁️). Caselle di Foresta (👁️).
Caselle di Roccia (👁️).

In vari punti di questo libro utilizziamo il termine **casella adiacente**; se non diversamente specificato, in tal caso ci stiamo riferendo a una qualsiasi delle 8 caselle adiacenti, **incluse quelle diagonali**.

TERRENO CON COPERTURA BASSA

Il terreno con Copertura Bassa blocca la LdV verso i cadaveri e gli Operatori Accovacciati. Se un Operatore si trova in piedi adiacente ad una Copertura Bassa che si trova tra lui e una Unità dell'Asse, l'Unità dell'Asse modificherà il risultato del proprio Tiro di Attacco.



I **Muri Bassi** sono classificati come **Copertura Totale** e le Unità dell'Asse sottraggono 2 ai risultati del proprio Tiro di Attacco. I Muri Bassi non hanno effetto sul movimento degli Operatori e delle Unità dell'Asse in quanto questi possono saltarli o scavalcarli durante il movimento o la corsa. Una Unità dell'Asse che sia adiacente ad un Muro Basso o che stia guardando lungo il muro può vedere oltre di esso.



Le **Siepi** sono classificate come **Copertura Leggera** e le Unità dell'Asse sottraggono 1 ai risultati del proprio Tiro di Attacco. Le Siepi bloccano qualsiasi tipo di movimento ad eccezione dell'azione **Arrampicarsi**.



Le **Casse** sono classificate come **Copertura Totale** e le Unità dell'Asse sottraggono 2 ai risultati del proprio Tiro di Attacco. Le Casse bloccano qualsiasi tipo di movimento ad eccezione dell'azione **Arrampicarsi**.

TERRENO CON COPERTURA ALTA

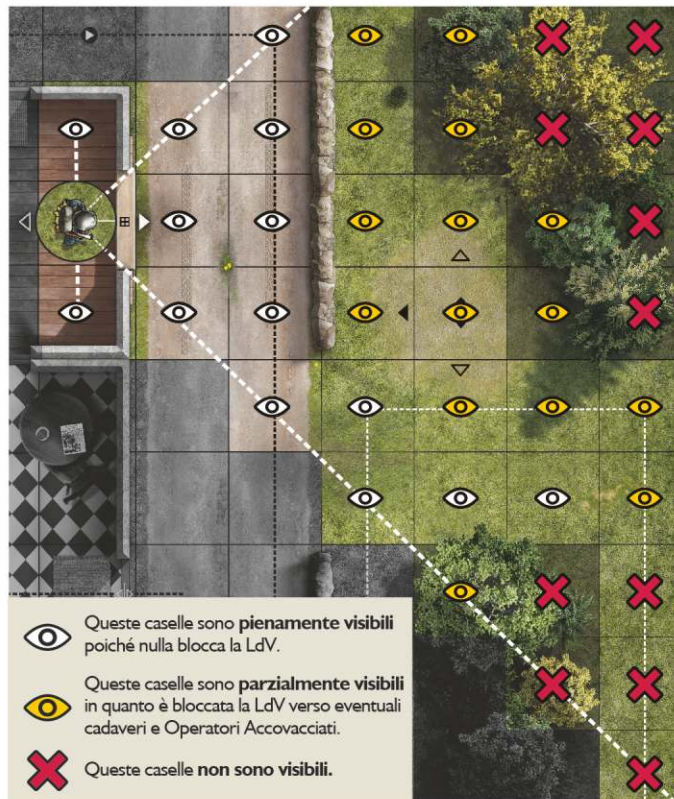
Il terreno con Copertura Alta blocca sia la LdV che il movimento di tutte le unità.



I **Muri Altissimi** bloccano la LdV e il movimento di tutte le unità ad eccezione di un Operatore dotato di Rampino, che può scalarli utilizzando l'azione **Arrampicarsi**, effettuabile però solamente nel Punto di Arrampicata indicato dal simbolo Rampino.



I **Depositi dei Rifornimenti** sono rappresentati da una piccola tessera separata piazzata sulla mappa nella posizione indicata nella Pagina della Missione. Essi bloccano sia la LdV che il movimento di tutte le unità.



👁️ Queste caselle sono **pienamente visibili** poiché nulla blocca la LdV.

👁️ Queste caselle sono **parzialmente visibili** in quanto è bloccata la LdV verso eventuali cadaveri e Operatori Accovacciati.

❌ Queste caselle **non sono visibili**.

EDIFICI

Gli Edifici sono costituiti da Muri Altissimi, porte, stanze e finestre. I **Muri degli Edifici** bloccano sia la LdV che il movimento di tutte le unità.

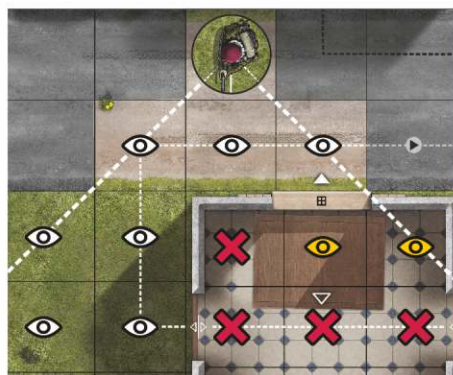


Le **Porte degli Edifici** (🚪) bloccano la LdV verso l'interno e l'esterno dell'edificio/stanza, ma è possibile attraversarle utilizzando le azioni **Muovere** o **Scattare**, a patto che l'Operatore o l'Unità dell'Asse non attraversi la porta diagonalmente. Non è possibile effettuare attacchi attraverso le porte.



Le **Finestre degli Edifici** (🪟) bloccano la LdV verso l'interno e l'esterno dell'edificio, ad eccezione delle 6 caselle adiacenti alla finestra. Ci riferiamo a queste caselle come Caselle Interne (👁️) ed Esterne (👁️) della Finestra.

Una unità in una Casella Interna della Finestra ha LdV sgombra verso l'esterno della finestra e le unità fuori dall'edificio hanno LdV verso le Caselle Interne della Finestra. Una unità su di una Casella Esterna della Finestra ha LdV sgombra verso l'interno dell'edificio e le unità nell'edificio hanno LdV verso le Caselle Esterne della Finestra.



👁️ Queste caselle sono **pienamente visibili** poiché nulla blocca la LdV.

👁️ Queste caselle sono **parzialmente visibili** in quanto è bloccata la LdV verso eventuali cadaveri e Operatori Accovacciati.

❌ Queste caselle **non sono visibili**.

Le finestre sono classificate come Copertura Bassa e **Copertura Totale** e quindi bloccano la LdV verso i cadaveri e gli Operatori Accovacciati in Caselle di Finestre. Sottraggono inoltre 2 ai risultati dei Tiri di Attacco dell'Asse.

Le finestre possono essere scavalcate utilizzando l'**azione Arrampicarsi**.



👁 Queste caselle sono **pienamente visibili** poiché nulla blocca la LdV.
❌ Queste caselle **non sono visibili**.

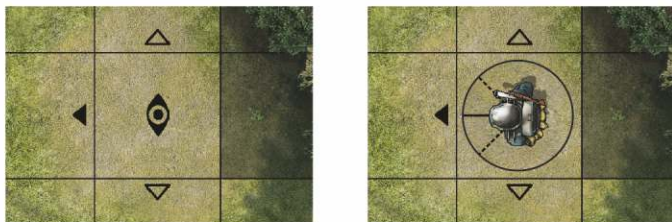
Nota come le Caselle Interne della Finestra diventano **pienamente visibili** non appena Jock si muove adiacente alla finestra.

STRUMENTO PER LA LINEA DI VISTA

Lo Strumento per la Linea di Vista (LdV) viene utilizzato per stabilire rapidamente il campo visivo di una Unità dell'Asse. È anche utilizzato come righello per controllare la Linea di Vista tra l'attaccante ed il bersaglio. Consulta il foglio separato della Guida di Riferimento per la LdV per ulteriori informazioni ed esempi.

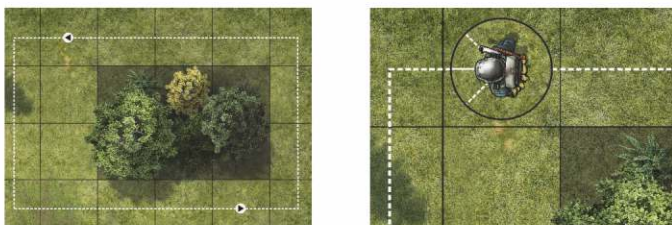
POSTI DI GUARDIA E LINEE DI PATTUGLIAMENTO

I **Posti di Guardia** sono indicati sulle tessere di gioco in vari punti della mappa. Vi sono due tipi di Posti di Guardia: bianchi e neri. All'inizio della partita piazza la corrispondente pedina **Fuciliere Bianco o Nero** su ogni Posto di Guardia, rivolta in direzione della freccia piena.



Le **Linee di Pattugliamento**, come i Posti di Guardia, sono indicati sulla mappa nei colori bianco e nero. Ogni Linea di Pattugliamento ha due Punti di Partenza predefiniti. All'inizio della partita la corrispondente pedina **Fuciliere Bianco o Nero** deve essere piazzata su **uno** dei Punti di Partenza predefiniti, rivolta in direzione della freccia.

I giocatori possono decidere quali dei due punti utilizzare.



SENTINELLE

Le Sentinelle sono rappresentate da **Mitraglieri** piazzati sulla mappa nelle posizioni indicate nella Pagina della Missione (🔴) orientati verso la direzione indicata.

TESSERE GENERAZIONE

Le **Tessere Generazione** sono piccole tessere che vengono piazzate sul bordo della mappa nelle posizioni indicate nella Pagina della Missione. Vi sono 3 tipi di Tessere Generazione: bianca, nera e mista. Il colore del Punto di Generazione corrisponde alle informazioni sulle Carte Evento e indica dove devono essere piazzate le Unità dell'Asse prima di entrare sulla mappa.



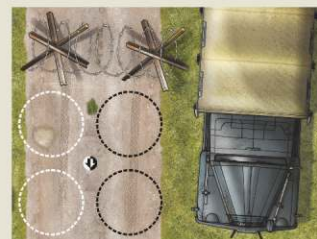
Tessera Generazione Bianca



Tessera Generazione Nera



Tessera Entrata / Uscita



Tessera Generazione Mista

TESSERA ENTRATA/USCITA

La **Tessera Entrata/Uscita** è una piccola tessera piazzata sulla posizione indicato nella Pagina della Missione. Generalmente essa indica il luogo in cui gli Operatori inizieranno e concluderanno la propria missione; un lato della tessera riporta uno spazio vuoto per la pedina della Jeep Willys se la Pagina della Missione indica che è possibile utilizzarla.

SEGNALINI

Utilizziamo un'ampia varietà di segnalini differenti per rappresentare qualsiasi cosa, dagli Operatori alle Unità dell'Asse, agli status, alla postura, all'Equipaggiamento e agli Obiettivi.





Jeep Willys



Barca a Remi



Veicoli dell'Asse

CARTE EVENTO E SEGNALINO PATTUGLIAMENTO

Ogni Carta Evento è suddivisa in 2 riquadri, con la parte sinistra utilizzata durante la **Sezione Stealth** e quella destra durante la **Sezione Battaglia**. L'area circolare situata tra i due riquadri è dedicata al piazzamento del **Segnalino Pattugliamento**. Ad ogni turno viene pescata e risolta una Carta Evento dal Mazzo Evento. Il Segnalino Pattugliamento viene girato e piazzato nell'area designata sulla nuova carta. Inizialmente il Segnalino Pattugliamento viene sempre piazzato **col lato nero rivolto verso l'alto**.

Carta Evento



DADI

Utilizziamo 6 dadi a 6 facce per determinare vari aspetti di una partita a SAS; per comodità faremo riferimento ad essi col termine **D6**.



Segnalino Pattugliamento (Lato Bianco verso l'alto)

PLANCE OPERATORE

Ogni Operatore ha una plancia che ne indica l'equipaggiamento, uno spazio in cui collocare l'oggetto che sta trasportando, i suoi Punti Salute ed eventuali Munizioni se disponibili.



- 1 Spazio Oggetto
- 2 Equipaggiamento
- 3 Dado Attacco
- 4 Gittata Corta
- 5 Gittata Lunga
- 6 Area di Udibilità
- 7 Munizioni
- 8 Spazio Attrezzatura
- 9 Tracciato Salute
- 10 Punto di Recupero

Più Segnalini Attrezzatura dello stesso tipo sono impilati nello Spazio Attrezzatura avente il medesimo simbolo. Nella casella **Munizioni** è indicato il quantitativo con cui gli Operatori iniziano la partita. Nota che un Operatore può utilizzare solo la propria Attrezzatura ed Equipaggiamento.

MISSIONE 4 - PUNIRE E SPARIRE



PAGINE DELLA MISSIONE

Ogni missione ha una Pagina della Missione che descrive la disposizione della mappa, le condizioni di vittoria, il numero e la tipologia degli Operatori raccomandati per la missione, il Mazzo Evento consigliato, il Valore di Stealth ed ogni altra informazione quali la modalità di preparazione della Finestra degli Eventi.

- 1 Nome della Missione
- 2 Tipo di Missione
- 3 Mappa della Missione
- 4 Legenda della Mappa
- 5 Obiettivi
- 6 Setup Consigliato
- 7 Briefing della Missione
- 8 Punti Vittoria
- 9 Livello di Difficoltà
- 10 Tracciato Stealth

TABELLE DI RIFERIMENTO

La Guida Rapida di Riferimento riporta varie Tabelle di Riferimento per le Fasi di Gioco, le azioni degli Operatori, i Modificatori di Attacco e le statistiche delle Unità dell'Asse.

UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO	CORAZZA
Fuciliere	1	4	4/8	4	No
Mitragliere	1	4	4/8	4	No
Ufficiale	1	4	4/8	4	No
Mortaisti	2	4	-	4	No
Motocicletta	3	10	4/8	4	No
Semicingolato	5	8	4/8	4	Si
Kübelwagen	5	8	-	-	No
Camion	6	8	-	-	No

Nella Tabella delle Statistiche delle Unità dell'Asse la **Salute (1)** mostra il numero di Tiri di Attacco andati a segno necessari per uccidere una unità. Il **Movimento (2)** indica la distanza che può percorrere una Unità dell'Asse. La **Gittata (3)** riporta la Gittata Corta e Lunga dell'attacco dell'unità. Il **Tiro di Attacco (4)** specifica il numero di dadi che una Unità dell'Asse deve lanciare quando esegue un attacco contro un Operatore e il risultato che ogni dado deve eguagliare o superare perché l'attacco abbia successo. Ogni Tiro di Attacco riuscito farà perdere un Punto Salute all'Operatore. La colonna **Corazza (5)** indica quali unità vengono danneggiate solamente da ordigni esplosivi.

MODIFICATORI DI ATTACCO OPERATORE	
Gittata Corta	+1
Attacco Mirato	+2
Attaccare un Bersaglio Marchiato	+2
Sparare alla Cieca	-2

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

Le tabelle dei Modificatori di Attacco mostrano il numero che deve essere aggiunto o sottratto al risultato del Tiro di Attacco dell'Operatore e delle Unità dell'Asse a seconda delle circostanze. Nota che gli attacchi di un Operatore nei confronti delle Unità dell'Asse non sono mai modificati dalla copertura.

COME SI GIOCA

Una volta preparata la mappa in base a quanto riportato nella Pagina della Missione e aver piazzato l'Indicatore Stealth sul Tracciato Stealth al livello di difficoltà scelto, sei pronto per iniziare.

Le partite a SAS sono suddivise in due distinte sezioni: la **Sezione Stealth** e la **Sezione Battaglia**.

Durante la **Sezione Stealth**, le forze dell'Asse sono ignare della presenza degli Operatori e seguono uno schema di comportamento indicato nel Riquadro Stealth (nella parte sinistra delle Carte Evento) assieme alle Linee di Pattugliamento e ai Posti di Guardia contrassegnati sulla mappa.

Ogni missione ha un **Tracciato Stealth** che si riempie lentamente fino a far scattare l'allarme, attivando la **Sezione Battaglia** del gioco. La velocità con cui il Tracciato Stealth si riempie dipende da quanto gli Operatori operano in maniera furtiva.

I turni in SAS sono suddivisi in più Fasi. La **Sezione Stealth** è composta da 6 fasi e la **Sezione Battaglia** da 5.

1. Fase Operatore

Gli Operatori possono effettuare le proprie azioni nell'ordine scelto dai giocatori, ma i Veicoli degli Operatori devono sempre muovere per primi.

2. Fase Avanzata dell'Asse

Le Unità dell'Asse In Allerta tenteranno di raggiungere una posizione ottimale da cui attaccare il più vicino Operatore Scoperto. I Veicoli dell'Asse In Allerta muovono per primi.

3. Fase Evento

Viene pescata e risolta la prossima carta del Mazzo Evento. Inoltre, nella Sezione Stealth viene girato il Segnalino Pattugliamento.

4. Fase Pattugliamento dell'Asse (solo Sezione Stealth)

Le Unità dell'Asse sulle Linee di Pattugliamento corrispondenti al Segnalino Pattugliamento si muoveranno di tante caselle quanti sono i loro Punti Movimento (come indicato nella Tabella di Riferimento). I Veicoli di Pattuglia muovono prima della Fanteria nel turno in cui si muovono le Unità di Pattuglia sulle linee nere.

5. Fase Attacco dell'Asse

Ogni Unità dell'Asse in posizione di attacco eseguirà un Tiro di Attacco. Le unità equipaggiate con ordigni esplosivi, come i Mortaisti, attaccano prima delle altre unità.

6. Fase Finale

Questa fase viene utilizzata per ripulire la mappa dai segnalini non più necessari come cadaveri nascosti, Segnalini Bersaglio o Sagome Esplosione. Inoltre, durante la Sezione Stealth, se vi saranno Unità dell'Asse In Allerta, Operatori Scoperti o se la Jeep Willys si troverà sulla mappa, l'Indicatore Stealth avanzerà di uno spazio.

FASE OPERATORE

(SEZIONI STEALTH E BATTAGLIA)

Durante la Fase Operatore, i giocatori possono muoversi, attaccare e compiere azioni con tutti i propri Operatori. L'ordine di gioco degli Operatori è deciso dai giocatori e può essere diverso ad ogni turno. Ogni Operatore deve completare il proprio turno prima che quello successivo possa iniziare il suo, quindi nelle situazioni più complesse assicuratevi di pianificare attentamente l'ordine del turno. Se lo desiderano, i giocatori possono anche decidere di non fare compiere nessuna azione ai propri Operatori.

Sebbene siano liberi di muoversi in qualunque direzione, gli Operatori devono sempre essere orientati orizzontalmente o verticalmente verso uno dei lati della casella in cui si trovano, **mai diagonalmente**.

AZIONI

All'inizio del proprio turno ogni Operatore dispone di 4 Punti Azione (PA). Questi PA vengono spesi per compiere le azioni mostrate nella tabella qui sotto (le descriveremo dettagliatamente più tardi). Ogni azione ha un **costo in PA** che rappresenta il tempo necessario a compiere tale azione.

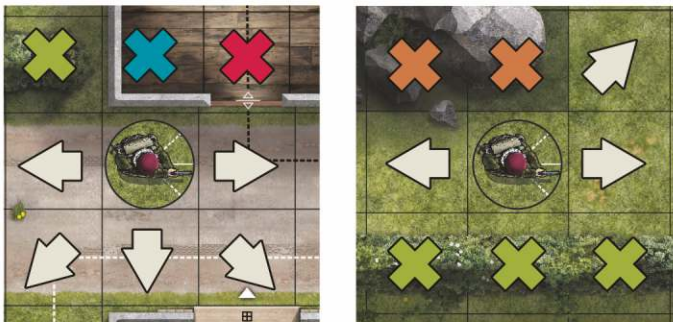
Ogni azione deve essere eseguita una alla volta e per intero prima di passare a quella successiva. Quando un Operatore desidera smettere di usare i propri Punti Azione o li ha esauriti, ha inizio il turno dell'Operatore successivo. Quando tutti gli Operatori hanno fatto ciò, la Fase Operatore termina. I PA inutilizzati sono persi e non possono essere spesi nel turno successivo.

AZIONI	
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
Rialzarsi	0
Rialzarsi e Attaccare	1
Raccogliere	0
Piazzare	1
Muovere e Piazzare (1 Casella)	1
Recuperare	3
Uscire allo Scoperto	0

L'AZIONE MUOVERE

Muoversi di 1 casella richiede 1 Punto Azione e può essere fatto in qualunque direzione (orizzontale, verticale o diagonale).

L'azione **Muovere** è bloccata da: Caselle di Roccia, Caselle d'Acqua, Siepi, Casse e Muri Altissimi. Inoltre, l'azione **Muovere** non può essere utilizzata per attraversare diagonalmente una porta.

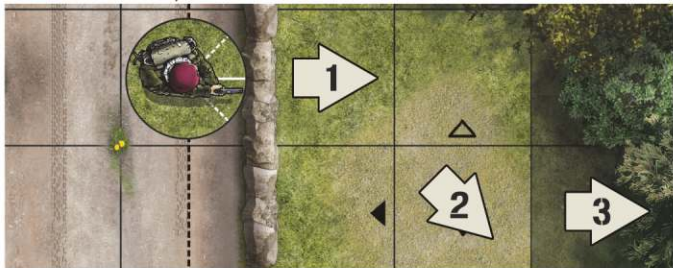


Movimento possibile (⇨), Bloccato da una Siepe (X), Bloccato da una Porta (X), Bloccato dal Muro di un Edificio (X), Bloccato da una Casella di Roccia (X).

L'AZIONE SCATTARE

Gli Operatori possono eseguire una **azione Scattare** spendendo 2 PA. Tale azione consente ad un Operatore di muoversi di 3 caselle al costo di soli 2 PA (che non devono necessariamente essere in linea retta). L'azione **Scattare** è bloccata da tutto ciò che normalmente blocca il movimento, come precedentemente riportato.

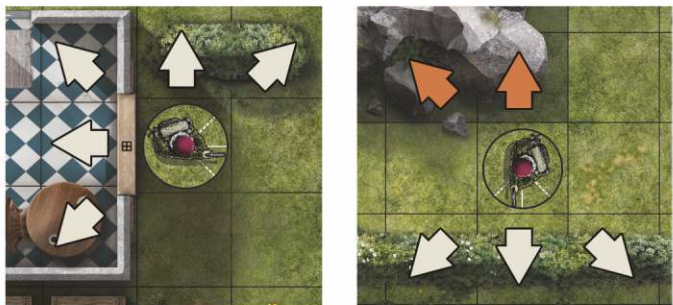
Inoltre, l'azione **Scattare** non può essere utilizzata per muoversi da una Casella di Foresta ad un'altra Casella di Foresta (nota comunque che puoi ancora utilizzare l'azione **Scattare** per entrare o uscire da Caselle di Foresta).



Jack utilizza 2 PA ed esegue l'azione **Scattare** per muoversi di 3 caselle, scavalca il Muro Basso (senza penalità al movimento) e termina la propria azione **Scattare** in una Casella di Foresta.

L'AZIONE ARRAMPICARSI

Gli Operatori possono eseguire una **azione Arrampicarsi** al costo di 2 PA. L'azione **Arrampicarsi** permette ad un Operatore di muoversi di una casella (in qualunque direzione) ed entrare in un'altra contenente una Siepe o una Cassa. L'azione **Arrampicarsi** è anche utilizzata per scavalcare una finestra.

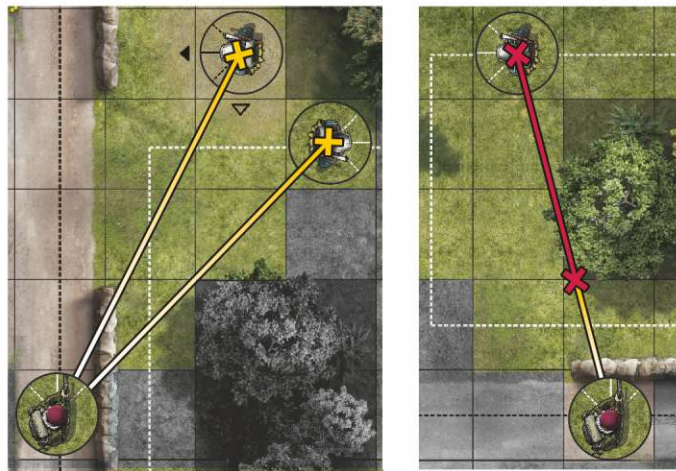


Scalata disponibile (⇨), Scalata disponibile per un Operatore equipaggiato con un Rampino (⇨).

L'AZIONE ATTACCARE

Gli Operatori possono attaccare con qualsiasi arma indicata nella sezione Equipaggiamento della propria Plancia Operatore spendendo 1 PA. Dichiara semplicemente quale arma stai utilizzando e lancia un D6.

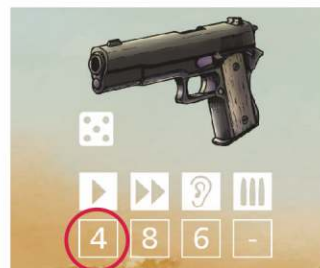
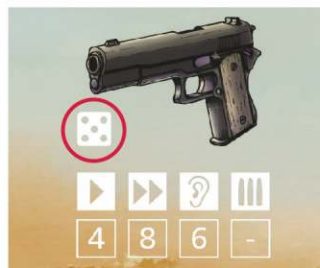
Puoi attaccare qualsiasi Unità dell'Asse, a patto che il bersaglio sia entro la tua LdV ed entro la gittata dell'arma selezionata. La LdV è determinata tracciando una linea dal centro della casella in cui si trova l'Operatore ed il centro della casella in cui si trova l'Unità dell'Asse bersagliata. Se la linea attraversa una Casella di Foresta, una Casella di Roccia, un Muro Alto, un Edificio o un'altra Unità dell'Asse, la LdV risulta bloccata e l'attacco non può essere portato a termine. La gittata di un'arma è indicata sulla Plancia Operatore al di sotto dell'immagine dell'equipaggiamento. Nota che ogni arma ha un simbolo relativo alla sua **Gittata Lunga** (D) e **Corta** (D).



Queste Unità dell'Asse (X) sono bersagli possibili per Jack che può attaccarli con la sua Pistola. Questa Unità di Pattuglia Bianca (X) non può essere attaccata poiché la LdV attraversa una Casella di Foresta.

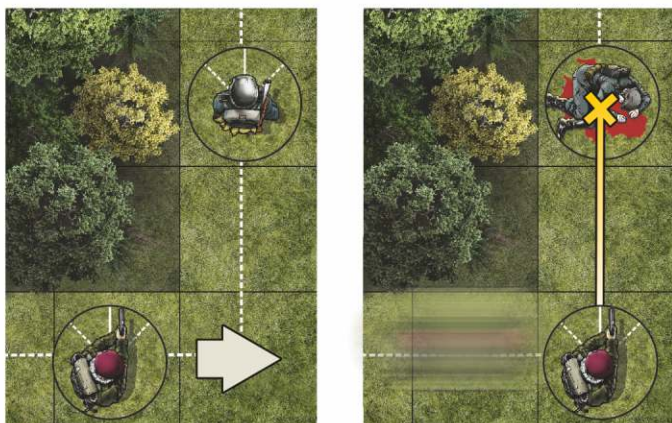
Per effettuare un attacco a distanza dichiara il tuo bersaglio, controlla la gittata (conta le caselle dall'attaccante al bersaglio senza includere la casella dell'attaccante) e lancia un D6. Il risultato di questo lancio va confrontato col valore dell'arma riportato sulla Plancia Operatore. Se il risultato è uguale o maggiore del numero riportato sul simbolo del dado, l'attacco ha successo. Rimuovi la pedina dell'Unità dell'Asse dal gioco e rimpiazzala con un Segnalino Cadavere.

Se il bersaglio è entro la **Gittata Corta** (D) dell'arma utilizzata, **aggiungi 1 al risultato del dado**.

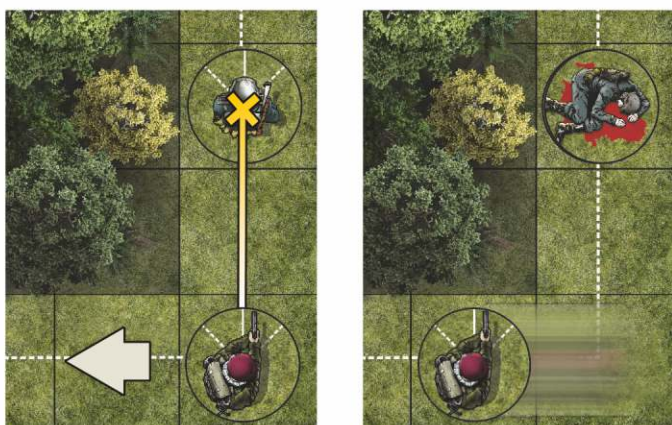


Se Jack effettua un attacco con la sua pistola deve lanciare un D6 ed ottenere un risultato di 5 o più per colpire il suo bersaglio. Se il bersaglio dista 4 caselle o meno, si trova entro Gittata Corta e aggiunge 1 al risultato del dado. In tal caso deve ottenere un risultato di 4 o più.

Puoi anche combinare una azione Attaccare col movimento di 1 casella (al costo di 1 PA). L'azione **Attaccare** può avere luogo prima o dopo il movimento di una casella. Se stai attaccando e poi muovendo come parte della stessa azione, devi muovere l'Operatore prima di effettuare il Tiro di Attacco, poiché il movimento deve essere eseguito indipendentemente dal risultato del tiro di dado.



Jock effettua l'azione **Muovere e attaccare** al costo di 1 PA, esce allo scoperto e spara all'Unità di Pattuglia.



Jock effettua l'azione **Muovere e attaccare** al costo di 1 PA, spara all'Unità di Pattuglia e retrocede dietro alla Casella di Foresta.

Oltre agli attacchi a distanza, un Operatore con un Coltello da Combattimento può eseguire una Uccisione. Una Uccisione può essere effettuata solamente dalla casella **direttamente dietro** ad una Unità dell'Asse (Fuciliere, Mitragliere o Ufficiale). Muoviti semplicemente sulla casella ed attacca, rimuovi l'Unità dell'Asse e rimpiazzala con un Segnalino Cadavere. **Gli Operatori Scoperti non possono effettuare una Uccisione.**



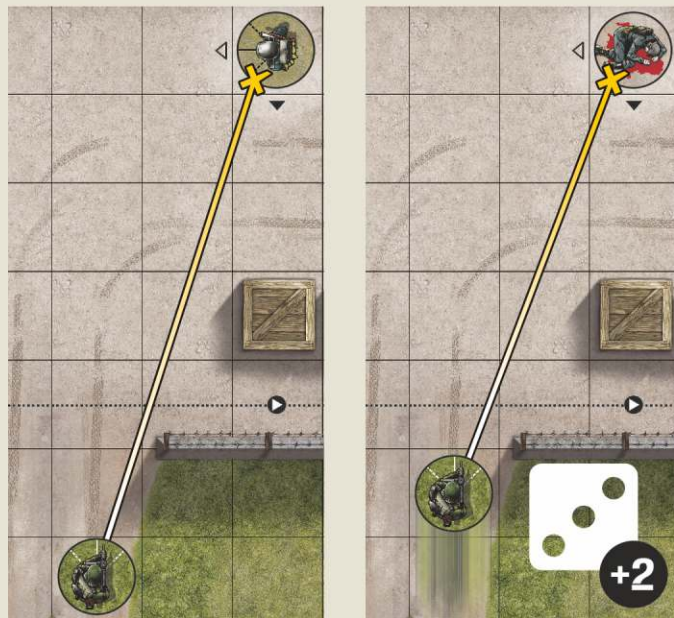
Jock utilizza l'azione **Muovere e attaccare** spendendo 1 PA. Egli si muove diagonalmente sulla casella direttamente dietro all'Unità di Pattuglia e la attacca col suo coltello. Assassinare qualcuno con un Coltello da Combattimento richiede un risultato di 1 o più, quindi non è richiesto alcun tiro di dado. L'unità viene rimossa dal gioco e sostituita con un Segnalino Cadavere.

Nota che le Uccisioni possono essere effettuate attraverso le finestre, ma mai attraverso le porte.



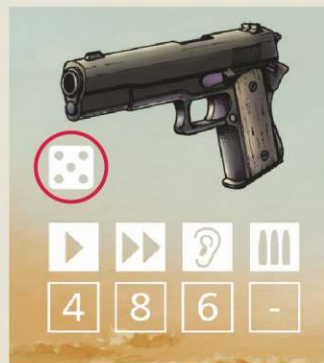
L'AZIONE PRENDERE LA MIRA

L'azione **Prendere la mira** richiede 1 PA. Indica una Unità dell'Asse entro gittata e LdV. Ogni attacco effettuato dall'Operatore contro quel bersaglio durante il turno aggiungerà 2 al risultato del tiro di dado. Gli Operatori possono usare una **azione Muovere e attaccare** mentre prendono di mira il bersaglio fintanto che esso rimane entro gittata/LdV. Nota che il modificatore **+2** viene aggiunto ad eventuali bonus derivanti dalla gittata, quindi un Attacco Mirato contro un bersaglio entro Gittata Corta guadagna entrambi i bonus e aggiunge 3 al tiro di dado.



La Sentinella Nera si trova entro la LdV di Paddy. Egli esegue l'azione **Prendere la mira** contro di essa spendendo 1 PA.

Egli esegue poi una **azione Muovere e attaccare** spendendo 1 PA, avanzando di una casella e sparando. Ottiene un 3 che normalmente mancherebbe il bersaglio, ma siccome ha usato l'azione **Prendere la mira** aggiunge 2 al tiro di dado, colpendo e uccidendo il bersaglio.



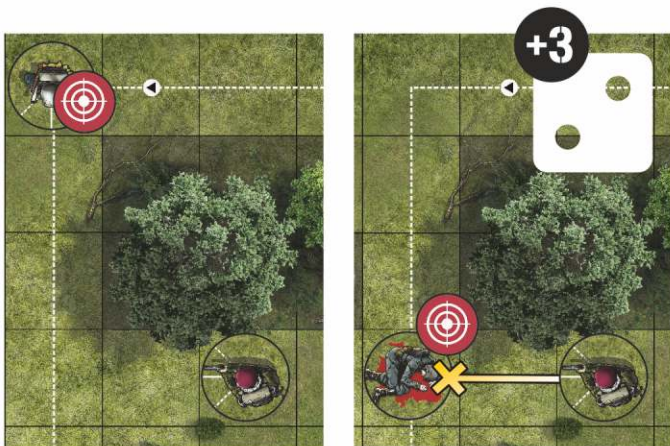
L'AZIONE MARCHIARE UN BERSAGLIO

L'azione **Marchiare un bersaglio** richiede 2 PA. Indica una Unità dell'Asse e piazza su di essa il Segnalino Bersaglio del tuo Operatore. Un Operatore può scegliere di effettuare un attacco contro il bersaglio Marchiato durante la Fase Avanzata dell'Asse, la Fase Evento o la Fase Pattugliamento dell'Asse. Gli attacchi contro bersagli Marchiati effettuati durante la Fase Evento hanno luogo dopo che la Carta Evento è stata pescata, ma prima che sia stata risolta. Il bersaglio deve trovarsi entro gittata ed essere in LdV quando l'attacco viene effettuato.

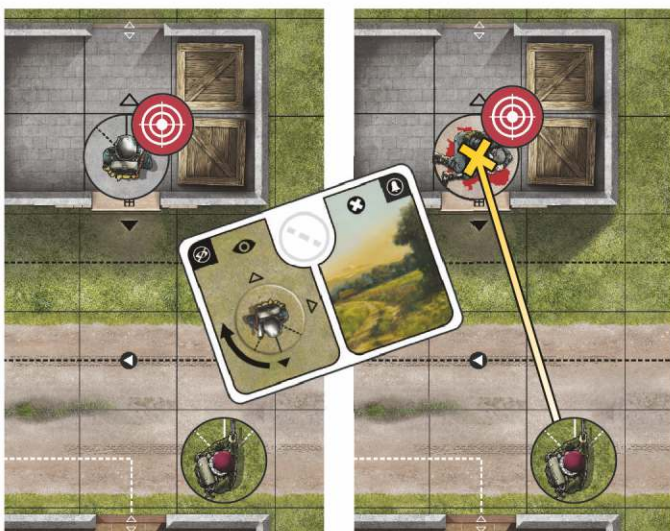
Come per l'Attacco Mirato, un attacco contro un bersaglio Marchiato aggiunge 2 al risultato del tiro di dado.

Nota che non è necessario che l'unità si trovi entro LdV o entro gittata del tuo Operatore quando la marchi, puoi addirittura marchiare unità sulle Tessere Generazione che non sono ancora entrate sulla mappa. Gli attacchi possono anche essere effettuati durante il movimento di una Unità dell'Asse (sia che si tratti dell'unità bersaglio o di una Unità dell'Asse differente).

Puoi Marchiare un bersaglio anche per effettuare una Uccisione (ad esempio per attendere il passaggio di una pattuglia che blocca la LdV verso il bersaglio).



Jock piazza il suo Segnalino Bersaglio (🎯) sull'Unità di Pattuglia Bianca. Nella Fase Pattugliamento dell'Asse l'Unità di Pattuglia si muove di 4 caselle lungo la Linea di Pattugliamento. La terza casella di movimento la pone entro la LdV di Jock. Jock immediatamente effettua un attacco entro Gittata Corta con la sua Pistola. Lancia un dado e ottiene un 2, ma poiché si tratta di un bersaglio Marchiato aggiunge 2 al proprio risultato. Inoltre, trovandosi il bersaglio entro Gittata Corta, aggiunge un ulteriore 1 che gli permette di colpire ed uccidere l'Unità di Pattuglia.



Jock piazza il suo Segnalino Bersaglio (🎯) sull'Unità di Pattuglia Nera. Nella Fase Evento, la Carta Evento indica che l'Unità di Pattuglia deve ruotare in senso orario. Jock attacca immediatamente prima che la Carta Evento venga risolta.

Nota che sebbene gli Operatori possano cambiare orientamento a proprio piacimento (ruotare un Operatore non richiede Punti Azione), per Marchiare una unità un Operatore ha lo stesso **campo visivo frontale di 90°** di una Unità dell'Asse.

LE AZIONI ACCOVACCIARSI E RIALZARSI

L'azione **Accovacciarsi** richiede 1 PA. Per Accovacciarsi, gira la pedina dell'Operatore sul lato che mostra il simbolo Accovacciato.



Operatore in Piedi



Operatore Accovacciato

La LdV da e verso un Operatore Accovacciato è bloccata da Copertura Bassa (Muri Bassi, Siepi, Casse e finestre) e Fusti di Carburante. Inoltre, sebbene le Unità dell'Asse possano vedere nelle Caselle di Foresta, un Operatore Accovacciato in una Casella di Foresta sarà visibile solo da una casella a lui adiacente.



Paddy non è visibile poiché è Accovacciato nella Casella di Foresta e l'Unità di Pattuglia non è adiacente.

Paddy non è visibile poiché è Accovacciato dietro la Siepe.

Mentre è Accovacciato, un Operatore ha a disposizione le seguenti azioni: **Muovere**, **Sparare alla cieca**, **Raccogliere**, **Piazzare**, **Muovere e piazzare**, **Recuperare**, **Uscire allo scoperto**, **Rialzarsi** e **Rialzarsi e attaccare**. Nota che un Operatore non può scavalcare un Muro Basso finché è Accovacciato. Oggetti come cadaveri e Fusti di Carburante non possono essere raccolti o trasportati mentre si è Accovacciati.

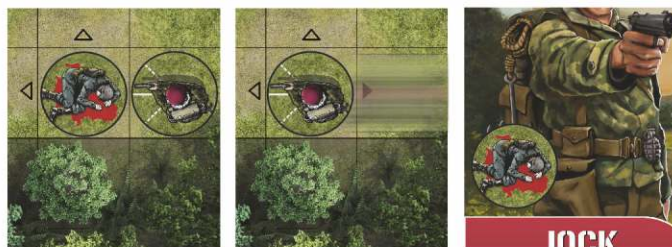
L'azione **Rialzarsi** è un'azione gratuita; gira semplicemente la pedina dell'Operatore sul lato che non mostra il simbolo Accovacciato. Un Operatore che desideri effettuare una azione non disponibile mentre è Accovacciato, deve prima utilizzare l'azione **Rialzarsi** per rimettersi in piedi.

Puoi anche combinare una azione **Rialzarsi** con una azione **Attaccare** spendendo 1 PA; gira semplicemente la pedina dell'Operatore sul lato che non mostra il simbolo Accovacciato ed effettua un attacco.

LE AZIONI RACCOGLIERE E PIAZZARE

L'azione **Raccogliere** è un'azione gratuita. Entra semplicemente in una casella muovendoti o terminando una azione **Scattare** contenente una Attrezzatura o un Oggetto e dichiara che intendi raccogliero. Le Attrezzature vengono piazzate nel relativo spazio sulla Operatore Plancia o negli spazi vuoti disponibili. Gli Oggetti sono collocati nello Spazio Oggetto a sinistra sulla Plancia Operatore.

Nota che è possibile raccogliere contemporaneamente una Attrezzatura e un Oggetto se questi si trovano sulla stessa casella (ad esempio una Trappola ed un cadavere), ma un Operatore può trasportare un solo Oggetto alla volta.



Jock si muove di 1 casella in una casella contenente un Segnalino Cadavere e dichiara che lo raccoglierà. Il Segnalino Cadavere viene piazzato nello Spazio Oggetto sulla propria Plancia Operatore.

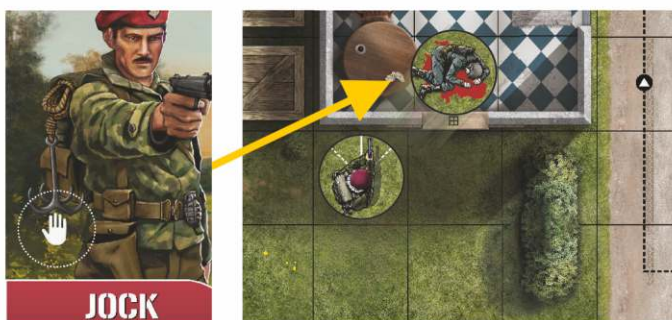
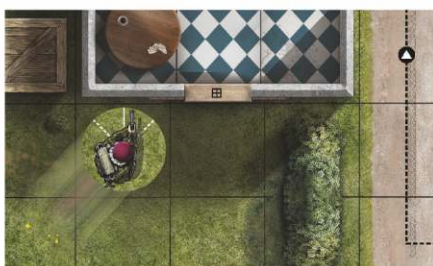
Un Operatore che trasporti un Oggetto come ad esempio un cadavere o un Fusto di Carburante ha a disposizione le seguenti azioni:

Muovere, Piazzare, Muovere e piazzare.

Piazzare una Attrezzatura o un Oggetto richiede 1 PA e questa azione può essere combinata con il movimento di 1 casella. Piazza il Segnalino Attrezzatura o il Segnalino Oggetto sulla mappa in una casella adiacente all'Operatore (prima o dopo aver effettuato il movimento di 1 casella). Una Attrezzatura o un Oggetto (ad eccezione di un cadavere) piazzati entro la LdV di una Unità dell'Asse non la allenterà.



Attrezzature ed Oggetti possono essere piazzati sopra Muri Bassi o attraverso finestre e porte. Le **Attrezzature** possono essere piazzate sopra Muri Bassi e oltre finestre mentre l'Operatore rimane Accovacciato.



JOCK

Jock sta trasportando il cadavere di una Unità dell'Asse e utilizza l'azione **Muovere e piazzare** spendendo 1 PA. Jock si muove di 1 casella verso la Casella Esterna della Finestra, il Segnalino Cadavere viene rimosso dal suo Spazio Oggetto e viene piazzato diagonalmente attraverso la finestra sulla Casella Interna della Finestra.

VENIRE SENTITI

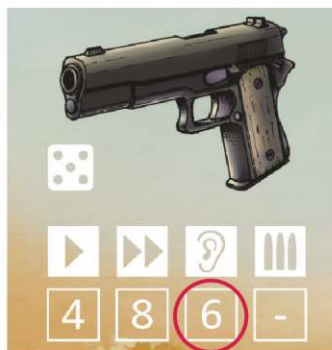
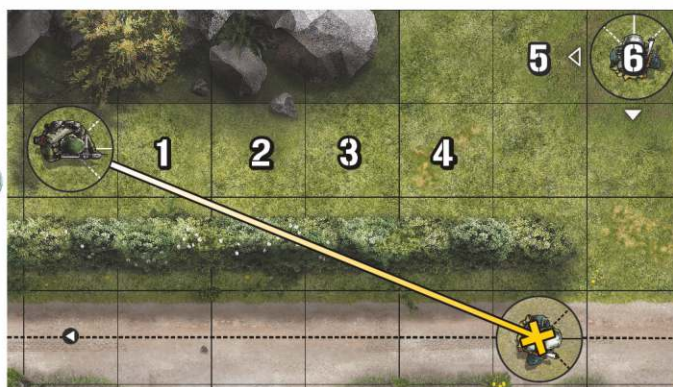
Le Unità dell'Asse reagiranno alle azioni degli Operatori se questi verranno **visti** o **sentiti**. Inoltre, esse reagiranno se vedranno un'altra Unità dell'Asse uccisa.

Ogni volta che un'arma **Rumorosa** viene utilizzata (un'arma con un'Area di Udibilità maggiore di 0), l'Indicatore Stealth avvanzerà di uno spazio.



L'estensione dell'Area di Udibilità di un'arma è mostrata nella casella sotto al simbolo dell'orecchio sulla Pancia dell'Operatore. L'Area di Udibilità non è bloccata da copertura ecc.

Qualunque Unità dell'Asse all'interno dell'Area di Udibilità di un'arma Rumorosa si volterà in direzione dello sparo e la sua pedina verrà girata sul lato In Allerta. Inoltre, se un Operatore utilizza l'azione Scattare in una casella adiacente ad una Unità dell'Asse, essa verrà allertata e si volterà in direzione dell'Operatore. **Le Unità dell'Asse già In Allerta si gireranno comunque verso il luogo d'origine del suono.**



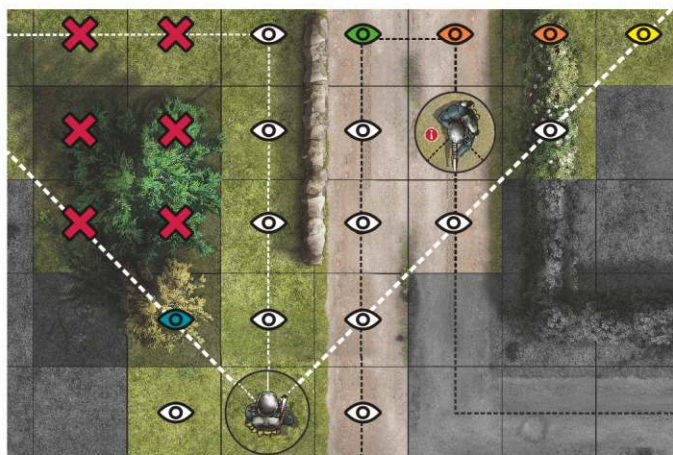
Paddy spara all'Unità di Pattuglia Nera con la sua Pistola. La Sentinella Bianca si trova a 6 caselle di distanza e sente lo sparo. La Sentinella ruota in senso antiorario e la sua pedina viene girata sul lato In Allerta. Poiché la Pistola è un'arma **Rumorosa**, l'Indicatore Stealth avvanza di uno spazio.

Le Unità dell'Asse reagiscono ai rumori ruotando in senso orario o antiorario a seconda di quale sia la distanza più breve. Se equidistante, i giocatori possono scegliere la direzione della rotazione.

ESSERE VISTI

Le Unità dell'Asse possono vedere ogni cosa entro il campo visivo frontale di 90° (**8 caselle**). Inoltre, possono vedere in una casella loro adiacente a destra o a sinistra. Questa viene definita **Linea di Vista periferica**.

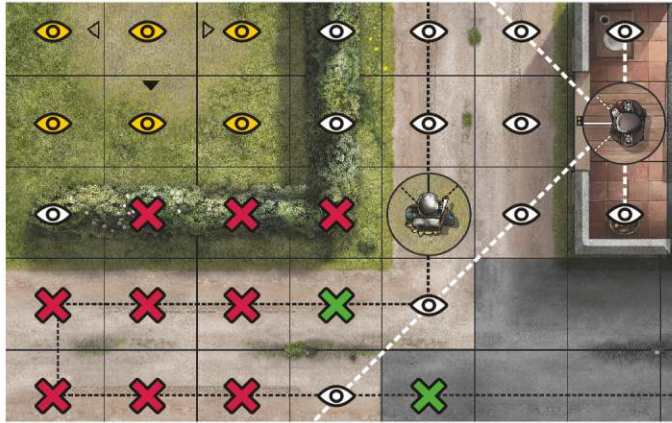
Sebbene siano libere di muoversi in qualsiasi direzione, le Unità dell'Asse devono sempre essere orientate orizzontalmente o verticalmente verso uno dei lati della casella in cui si trovano, **mai diagonalmente**.



(👁️) Pienamente visibile all'Unità di Pattuglia Bianca. (👁️) Pienamente visibile poiché l'Unità di Pattuglia Bianca sta guardando lungo il Muro Basso. (👁️) Pienamente visibile, ma solo perché l'Unità di Pattuglia Bianca è adiacente. (👁️) Parzialmente visibile, poiché la Siepe bloccherebbe la LdV in caso di cadavere o Operatore Accovacciato. (X) Non visibile, poiché la LdV è bloccata da Caselle di Foresta. (👁️) Pienamente visibile poiché l'Unità di Pattuglia Nera è In Allerta.

Tutte le caselle all'interno del campo visivo e della visione periferica di una Unità dell'Asse ricadono in tre categorie: **pianamente visibile, parzialmente visibile e non visibile.**

Nota che le Unità dell'Asse non allertate bloccano la Linea di Vista, **cosa che le Unità dell'Asse In Allerta non fanno.**

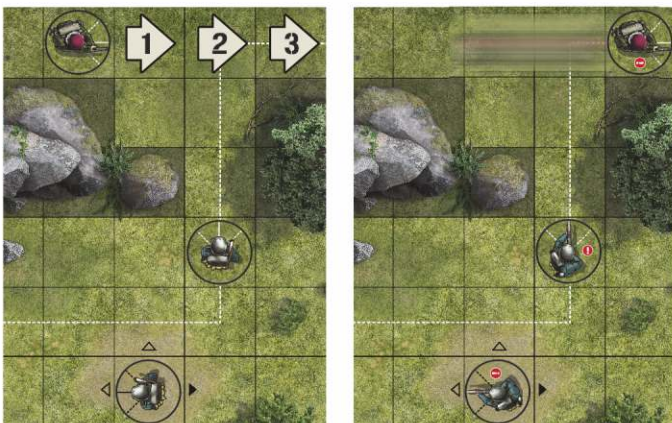


(👁️) Pianamente visibile all'Ufficiale. (👁️🟡) Parzialmente visibile all'Ufficiale, poiché la Siepe blocca la LdV in caso di cadavere o Operatore Accovacciato. (👁️🔴) Non visibile, poiché bloccata dall'Unità di Pattuglia Nera. (👁️🟢) Queste 2 caselle non sono visibili dall'Ufficiale, poiché una è bloccata dall'Unità di Pattuglia Nera e l'altra è fuori dal suo campo visivo. Un Operatore che si muova da una di queste caselle all'altra non verrebbe visto nonostante attraversi la linea.

Se una Unità dell'Asse viene uccisa in una casella visibile o parzialmente visibile entro la Linea di Vista di un'altra Unità dell'Asse, gira la pedina dell'unità che ha assistito all'uccisione sul lato In Allerta. Questa unità darà anche l'allarme allertando ogni altra unità entro 4 caselle.

Nota che se una Unità dell'Asse vede un'altra unità venire uccisa, l'Operatore che compie l'uccisione verrà scoperto anche se non si trova in quel momento nella sua Linea di Vista.

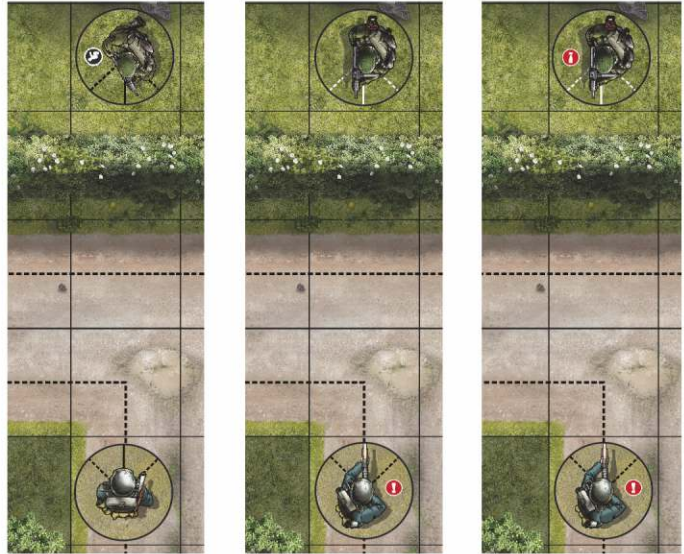
La prima volta che un Operatore effettua un'azione entro la Linea di Vista di una Unità dell'Asse, sostituisce la pedina dell'Operatore con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (🚨) e gira la pedina dell'Unità dell'Asse sul lato In Allerta. L'Unità dell'Asse darà anche l'allarme, allertando ogni altra Unità dell'Asse entro 4 caselle. Le Unità dell'Asse così allertate gireranno la propria pedina sul lato In Allerta, ma manterranno immutato il loro orientamento (e non daranno l'allarme). Nota che se l'azione dell'Operatore si conclude con la morte dell'Unità dell'Asse, quell'unità non girerà la propria pedina sul lato In Allerta né darà l'allarme.



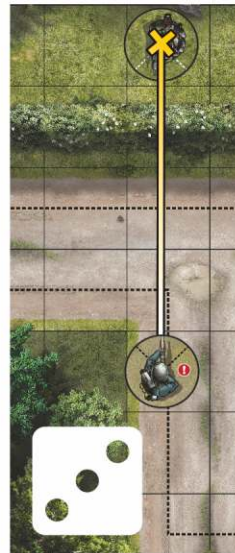
Jock effettua una **azione Scattare** spendendo 2 PA. L'azione lo fa entrare ed uscire dalla Linea di Vista dell'Unità di Pattuglia Bianca. La pedina dell'Unità di Pattuglia viene girata sul lato In Allerta e l'unità dà l'allarme, facendo girare sul lato In Allerta la pedina della Sentinella Nera (che mantiene l'attuale orientamento).

ATTACCHI DI REAZIONE

Durante un turno, la prima volta che un Operatore esegue una azione entro la LdV di una **Unità dell'Asse In Allerta**, tale unità lo attaccherà; definiamo questo attacco "**Attacco di Reazione**". Eseguì un Tiro di Attacco per l'Unità dell'Asse, ricordandoti di applicare i vari modificatori per la distanza e la copertura. Quando il tiro è stato effettuato, se l'Operatore è ancora vivo egli può proseguire il proprio turno.



Paddy utilizza l'**azione gratuita Rialzarsi** e viene immediatamente scoperto dall'Unità di Pattuglia Nera. La pedina dell'Unità di Pattuglia viene girata sul lato In Allerta e la pedina di Paddy viene sostituita con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (🚨). Poi, Paddy utilizza l'**azione Prendere la mira** e l'Unità di Pattuglia attacca.



SALUTE	MOVIMENTO	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
1	4	4/8	🎲
1	4	4/8	🎲

MODIFICATORI DI ATTACCO ASSE

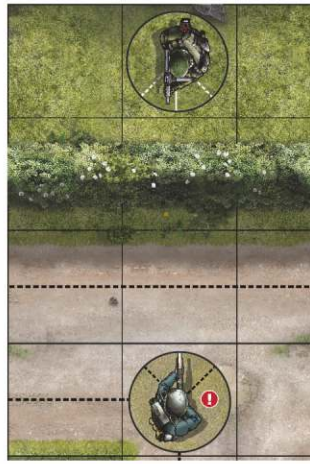
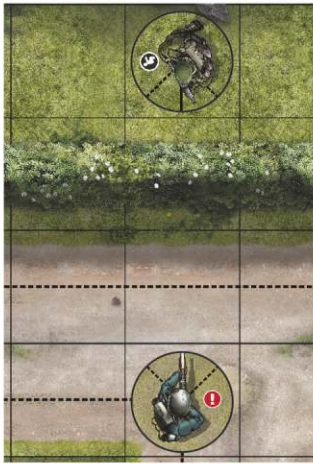
Gittata Corta	+1
Copertura Leggera	-1



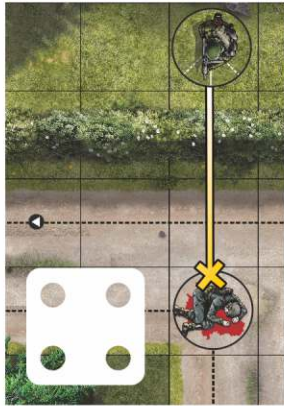
Il Fuciliere effettua un attacco sottraendo 1 per la Siepe (Copertura Leggera), ma aggiungendo 1 perché Paddy è entro Gittata Corta. Il Tiro di Attacco per il Fuciliere richiede un 3 o più ed egli ottiene un 3, infliggendo 1 Punto Danno. L'Indicatore Salute sul Tracciato Salute di Paddy viene fatto scendere a 4. Paddy ora prosegue il proprio turno con i suoi 3 PA rimanenti.

Nota che una Unità dell'Asse In Allerta effettuerà **un solo** Attacco di Reazione **contro ogni Operatore** durante la Fase Operatore (ad esempio se più Operatori stavano eseguendo azioni entro la LdV della stessa Unità dell'Asse In Allerta, essa eseguirà un Attacco di Reazione contro ognuno di loro). Gli altri Operatori non bloccano la LdV delle Unità dell'Asse.

Se la prima azione che compie un Operatore entro la LdV si conclude con la morte dell'Unità dell'Asse, quell'unità non esegue Attacchi di Reazione.



Paddy utilizza l'azione **Rialzarsi e attaccare** spendendo 1 PA, girando la propria pedina da Accovacciato alla posizione eretta.



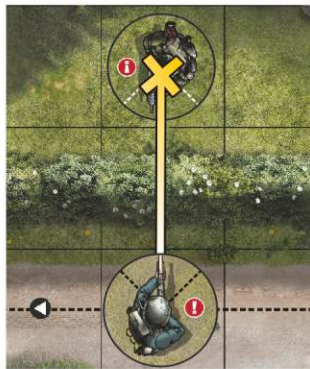
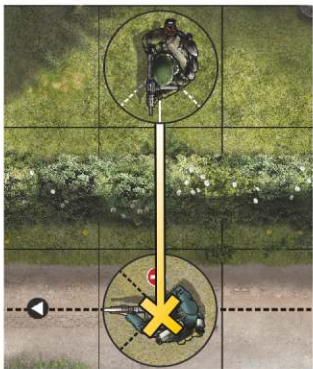
4 8 6 -

MODIFICATORI DI ATTACCO OPERATORE

Gittata Corta	+1
Attacco Mirato	+2

Paddy tira il dado per il suo attacco, aggiungendo 1 al risultato poiché il bersaglio si trova entro Gittata Corta. Ottiene un 4, uccidendo l'Unità di Pattuglia prima che essa abbia la possibilità di effettuare un Attacco di Reazione.

Se viene effettuato un attacco contro una Unità dell'Asse, la sua pedina verrà sempre girata sul lato In Allerta ed essa si volterà in direzione dell'attacco, anche se l'attaccante è fuori dall'Area di Udibilità. Se viene effettuato un attacco contro una Unità dell'Asse In Allerta e l'attacco non la uccide, l'unità si girerà in direzione del luogo da cui proviene l'attacco e, se l'Operatore è visibile, **lo attaccherà immediatamente**.



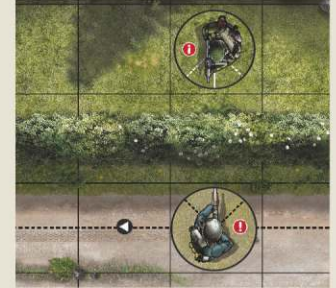
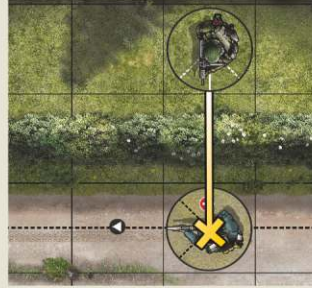
Paddy esegue una **azione Attaccare** contro l'Unità di Pattuglia entro Gittata Corta che richiede un risultato di 4 o più. Egli ottiene un 3 e lo manca. L'Unità di Pattuglia si gira immediatamente, la pedina di Paddy viene sostituito con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I) e l'Unità di Pattuglia attacca.

Gli Attacchi di Reazione hanno luogo dopo l'azione dell'Operatore (ai fini del calcolo dei modificatori di gittata e copertura). Se l'azione che l'Operatore compie lo fa uscire dalla LdV, utilizza solo il modificatore **Uscire dalla LdV -2** per l'Attacco di Reazione dell'Unità dell'Asse.

Se un Operatore non effettua un'altra azione dopo quella che ha allertato l'Unità dell'Asse, non viene effettuato nessun Attacco di Reazione (ad esempio un Operatore può terminare il proprio turno anzitempo per evitare che venga effettuato un Attacco di Reazione).

L'AZIONE SPARARE ALLA CIECA

L'azione **Sparare alla cieca** consente ad un Operatore di sparare oltre una Copertura Leggera rimanendo Accovacciato. Un Operatore che spara alla cieca, sebbene tecnicamente non venga visto, sostituirà comunque la propria pedina con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).



Paddy effettua una **azione Sparare alla cieca** con la sua Pistola spendendo 1 PA. Egli attacca l'Unità di Pattuglia In Allerta applicando i modificatori per la Gittata Corta (+1) e Sparare alla cieca (-2), obbligandolo ad ottenere un 6. Ottiene un 4 e manca il bersaglio. L'Unità di Pattuglia si gira ma non attacca in quanto Paddy non è visibile. La pedina di Paddy viene comunque sostituita con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I) poiché l'Unità dell'Asse è a conoscenza della sua presenza.

L'AZIONE RECUPERARE

L'azione **Recuperare** richiede 3 PA ed è utilizzata per recuperare i Punti Salute di un Operatore gravemente ferito. Ogni volta che viene utilizzata l'azione **Recuperare**, un Operatore riacquista 1 Punto Salute perso. Nota che questa azione permette di ritornare ad un massimo di 4 Punti Salute, quindi solo un Operatore con 1-3 Punti Salute può utilizzare questa azione.

Paddy utilizza l'azione **Recuperare** spendendo 3 PA per riguadagnare 1 Punto Salute.

L'AZIONE USCIRE ALLO SCOPERTO

L'azione **Uscire allo scoperto** è una azione gratuita con cui l'Operatore rende nota la propria posizione al nemico. Durante la Sezione Stealth se un Operatore desidera Uscire allo scoperto, sostituisce semplicemente la sua pedina con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I) e gira la pedina dell'Unità dell'Asse più vicina (o di più unità se equidistanti) sul lato In Allerta.

Se un Operatore esce allo scoperto durante la Sezione Battaglia, sostituisce semplicemente la sua pedina con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).

IL TRACCIATO STEALTH

Se l'allarme scatta durante la Fase Operatore, gira immediatamente le pedine di ogni Unità dell'Asse sulla mappa (incluse quelle sulle Tessere Generazione) sul lato In Allerta, mantenendone l'attuale orientamento. Il gioco ora **passa alla Sezione Battaglia** e una volta terminata la Fase Operatore si procederà alla **Fase Avanzata dell'Asse (Sezione Battaglia)**.

Se l'allarme viene fatto scattare da un Operatore che esce allo scoperto o dal rumore di un'arma Rumorosa (ad eccezione di quello di una Granata), sostituisci la pedina dell'Operatore con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (❗).

Deve esserci sempre almeno un Operatore Scoperto in qualunque momento durante la Sezione Battaglia. Se un Operatore è già Scoperto quando suona l'allarme, l'Operatore rimane Scoperto. Qualsiasi altro Operatore che spara con un'arma Rumorosa (ad eccezione della Granata) o che si muova all'interno della LdV di una Unità dell'Asse durante la Sezione Battaglia verrà scoperto.

Nella Sezione Battaglia, gli Operatori Scoperti rimarranno tali per tutta la durata della partita (o finché non verranno uccisi o lasceranno la mappa).

Se in qualsiasi momento tutti gli Operatori Scoperti sono stati uccisi o hanno lasciato la mappa, i giocatori devono immediatamente indicare un altro Operatore e sostituirne la pedina con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (❗).

Nota che le Granate non rendono nota la posizione dell'Operatore. Se l'allarme viene fatto scattare da una Granata e non vi sono già Operatori Scoperti sulla mappa, i giocatori devono immediatamente indicare un Operatore e sostituirne la pedina con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (❗).

FASE AVANZATA DELL'ASSE (SEZIONE STEALTH)

Nella Fase Avanzata dell'Asse tutte le Unità dell'Asse In Allerta (Pattuglie, Sentinelle e Guardie) avvanzeranno verso gli Operatori Scoperti. Gli Ufficiali In Allerta non avvanzeranno, ma si gireranno in direzione dell'Operatore Scoperto più vicino.

Se non vi sono Operatori Scoperti sulla mappa, le Unità dell'Asse In Allerta rimarranno sulle proprie Linee di Pattugliamento o Posti di Guardia e si muoveranno durante la Fase Pattugliamento dell'Asse. Se la causa che le ha allertate fa sì che le unità non siano correttamente orientate lungo una Linea di Pattugliamento o la freccia di un Posto di Guardia, le unità manterranno l'attuale orientamento (e nel caso di Unità di Pattuglia, non si muoveranno) fino a che la Carta Evento non indicherà che esse possono ruotare. Sentinelle ed Ufficiali manterranno l'attuale orientamento fino a che non vedranno o sentiranno qualcosa o non ha inizio la Sezione Battaglia.

FAR AVANZARE LE UNITÀ DELL'ASSE

Quando avanzano, le Unità dell'Asse In Allerta si attivano nel seguente ordine:

1. Muovono verso una posizione ottimale da cui attaccare l'Operatore Scoperto più vicino.
2. Muovono verso una posizione ottimale da cui attaccare un altro Operatore Scoperto.
3. Muovono verso l'Operatore Scoperto più vicino seguendo il percorso più breve possibile, mantenendo la LdV verso qualsiasi casella parzialmente visibile contenente Operatori Scoperti (rimanendo rivolte verso quello più vicino).

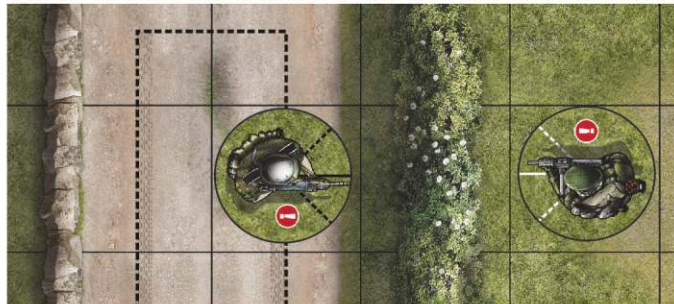
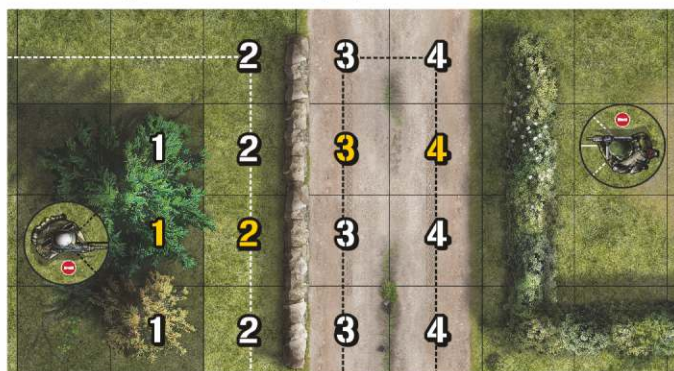
In base alla vicinanza agli Operatori Scoperti, le Unità dell'Asse che avanzano si muovono seguendo il percorso più breve possibile verso l'Operatore Scoperto più vicino, fino a che non raggiungono una posizione ottimale da cui attaccare (Gittata Corta senza malus per Operatori che si trovino dietro ad una copertura). Se vi sono più percorsi equidistanti, i giocatori possono decidere quale utilizzare.

Se un particolare percorso equidistante fa sì che l'unità abbia LdV verso una casella parzialmente visibile contenente un Operatore Scoperto (anche se questo Operatore non è quello più vicino verso cui l'unità si sta muovendo), allora i giocatori devono scegliere **obbligatoriamente** quel percorso.

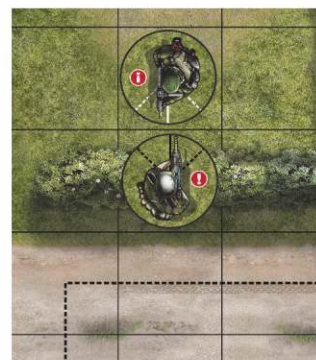
L'unico caso in cui una Unità dell'Asse che avanza non si muoverà verso il più vicino Operatore Scoperto è quello in cui essa è in grado di ottenere una posizione da cui attaccare un diverso Operatore Scoperto (ma non quello più vicino).

Le unità che avanzano si muoveranno sempre della loro massima capacità di movimento (ove terreno ed altre unità lo consentano) per raggiungere una posizione di attacco ottimale. Si muoveranno attraverso foreste ed edifici, scavalcheranno muri e si arrampicheranno su Siepi e finestre (al costo di 2 Punti Movimento, come per l'azione **Arrampicarsi** degli Operatori). Quando calcoli il percorso più breve, ricordati di includere eventuali Punti Movimento richiesti per arrampicarsi.

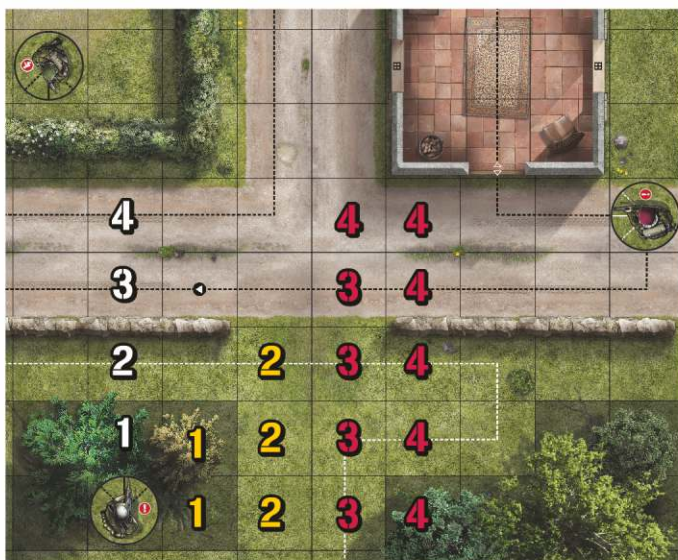
Le unità che avanzano si muoveranno attraverso caselle occupate da altre unità (inclusi veicoli e Operatori che bloccano le entrate), a patto che siano in grado di terminare il proprio turno in una casella libera.



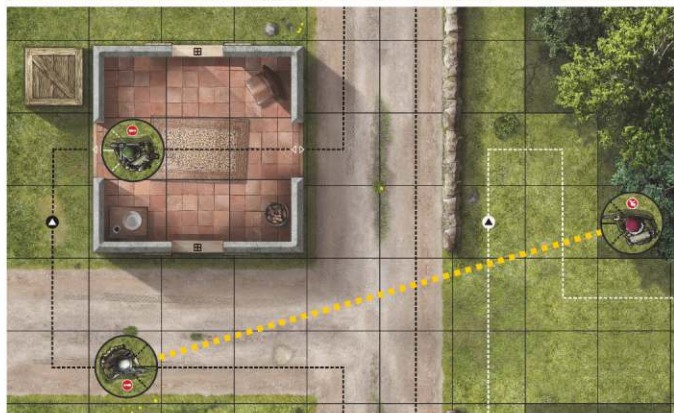
Il Mitragliere può ottenere una posizione di attacco contro Paddy in quanto egli non è accovacciato dietro la Siepe. Tutti i percorsi (1, 2, 3 e 4) sono equidistanti, terminando a 2 caselle da Paddy. I giocatori possono quindi decidere quale percorso compiere (viene selezionato il percorso giallo).



Il turno successivo il Mitragliere può raggiungere una posizione d'attacco ottimale (annullando il bonus per la copertura di Paddy dato dalla Copertura Leggera della Siepe entro Gittata Corta) arrampicandosi sulla Siepe spendendo 2 Punti Movimento.



Questa volta il Mitragliere non è in grado di raggiungere una posizione da cui attaccare l'Operatore più vicino (Paddy) poiché egli è Accovacciato dietro alla Siepe. Egli può comunque attaccare Jock, così i giocatori possono muovere l'unità in una qualunque delle caselle (3 e 4) poiché ognuna di esse è considerata una posizione di attacco ottimale.



Questa volta il Mitragliere non è in grado di raggiungere una posizione da cui attaccare un Operatore Scoperto. Egli si muove verso l'Operatore più vicino (Paddy), ma è in grado di farlo mantenendo l'altro Operatore Scoperto (Jock) in una casella parzialmente visibile (Accovacciato in una Casella di Foresta). Egli quindi si muove di 4 caselle verso Paddy, ma si gira in direzione di Jock.

I Veicoli In Allerta che avanzano si muovono sempre prima della Fanteria (per ulteriori informazioni riguardanti i Veicoli dell'Asse che avanzano vedi pagina 19).

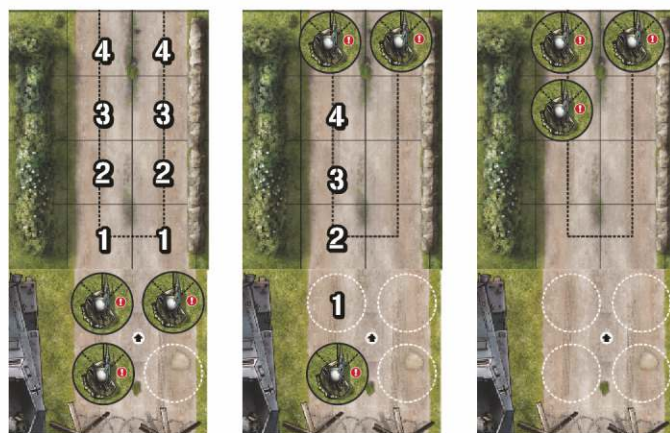
IL TRACCIATO STEALTH

Se l'allarme scatta durante la Fase Avanzata dell'Asse, gira ogni pedina delle Unità dell'Asse sulla mappa (incluse quelle sulle Tessere Generazione) sul lato In Allerta e passa immediatamente alla **Fase Avanzata dell'Asse (Sezione Battaglia)**. Le unità che si sono già mosse durante la Sezione Stealth non avanzeranno nuovamente.

FASE AVANZATA DELL'ASSE (SEZIONE BATTAGLIA)

Nella Sezione Battaglia, tutti i Mitraglieri (Sentinelle e unità sulle Tessere Generazione) e i Fucilieri sulle Linee di Pattugliamento avanzeranno seguendo le regole per l'**Avanzata delle Unità dell'Asse**.

Nota che le unità sulle Tessere Generazione **entrano** sulla mappa (anche diagonalmente) dagli Indicatori di Posizione su cui si trovano, con le unità in seconda fila che utilizzano il loro primo movimento per entrare negli Indicatori di Posizione in prima fila.



Unità dell'Asse che entrano nella mappa dalla Tessera Generazione Bianca.

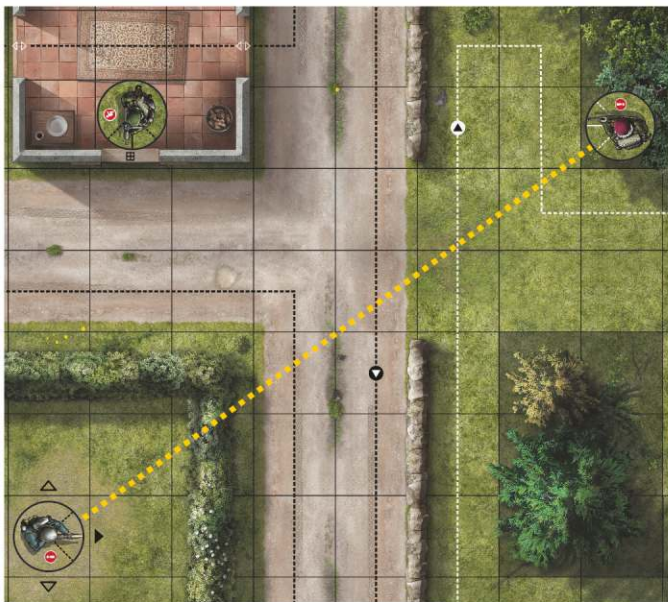
Tutti i Fucilieri sui Posti di Guardia vi rimarranno, ma si gireranno verso l'Operatore Scoperto più vicino. Se in qualsiasi momento non vi sono Unità dell'Asse sulla mappa in grado di avanzare, le Sentinelle lasceranno il proprio Posto di Guardia e seguiranno le regole per l'avanzata delle Unità dell'Asse.

Gli Ufficiali non abbandoneranno mai il proprio Punto di Partenza (se non diversamente indicato nella Pagina della Missione), ma si gireranno sempre in direzione dell'Operatore Scoperto più vicino.

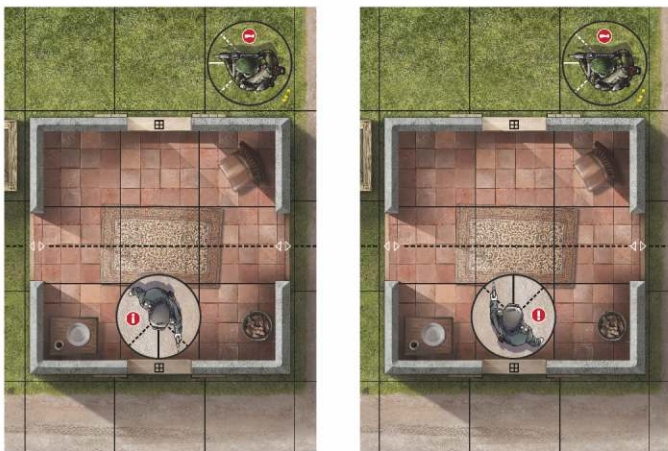
Nella Fase Avanzata dell'Asse della Sezione Battaglia, le **Sentinelle** e gli **Ufficiali** si attivano nel seguente ordine:

1. Si girano in una posizione da cui poter attaccare l'Operatore Scoperto più vicino.
2. Si girano in una posizione da cui poter attaccare un altro Operatore Scoperto.
3. Si girano nella direzione dell'Operatore Scoperto più vicino.

I Veicoli che Avanzano si muovono sempre prima della Fanteria (per ulteriori informazioni riguardanti l'avanzata dei Veicoli dell'Asse vedi pagina 19).



Paddy è l'Operatore Scoperto più vicino, ma è accovacciato nella Casella Interna della Finestra e perciò la Sentinella Nera non ha LdV verso di lui. Jock è ancora più lontano, ma è visibile in quanto si trova in piedi in una Casella di Foresta. La Sentinella si gira in direzione di Jock.



Nella Fase Avanzata dell'Asse l'Ufficiale si gira in direzione dell'Operatore Scoperto più vicino (Paddy).

FASE EVENTO

(SEZIONE STEALTH)

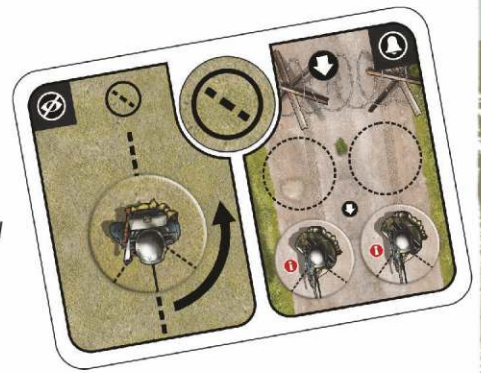
All'inizio della Fase Evento, pesca la prima carta del Mazzo Evento e piazzala scoperta a fianco di esso.

Poi, piazza il Segnalino Pattugliamento nell'apposito spazio sulla carta. Per la prima Carta Evento della partita, piazza sempre il Segnalino Pattugliamento con il lato con la **linea nera rivolto verso l'alto**.



In ogni turno successivo pesca la prossima Carta Evento, gira il Segnalino Pattugliamento e piazzalo sulla carta in modo che ad ogni turno si alternino il lato con la linea bianca e quello con la linea nera. Se esaurisci il Mazzo Evento, rimescola le carte e ricomincia.

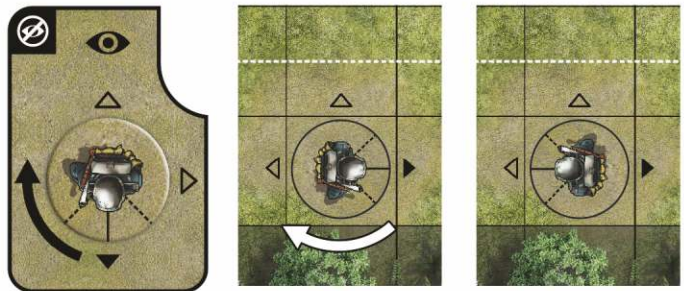
La Carta Evento riporta il Riquadro Stealth (S) a sinistra, il Riquadro Battaglia (B) a destra e il Segnalino Pattugliamento (P) col lato nero rivolto verso l'alto.



Durante la Sezione Stealth farai riferimento al **Riquadro Stealth** sul lato sinistro della Carta Evento. La carta mostrerà uno dei 5 possibili tipi di evento:

1. Le Sentinelle Bianche o Nere ruotano (O)

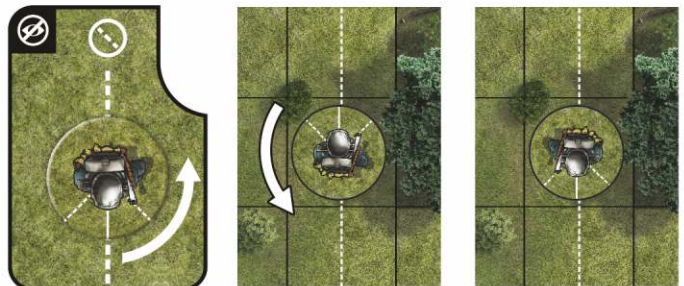
Tutte le Sentinelle sui Posti di Guardia che corrispondono al colore indicato si gireranno verso la direzione indicata sulla carta (in senso orario o antiorario) verso la prossima freccia del proprio Posto di Guardia. Se la carta riporta una doppia freccia, le Sentinelle ruoteranno di 2 frecce. Nota che alcuni Posti di Guardia hanno meno frecce di altri e quindi l'angolo di rotazione varierà a seconda del numero di frecce.



La Carta Evento indica che le Sentinelle Nere devono ruotare in senso orario. In questo particolare Posto di Guardia non vi sono frecce in direzione della foresta, quindi la Sentinella ruota in senso orario di 180° fino alla freccia successiva.

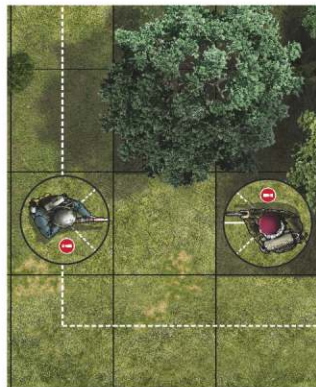
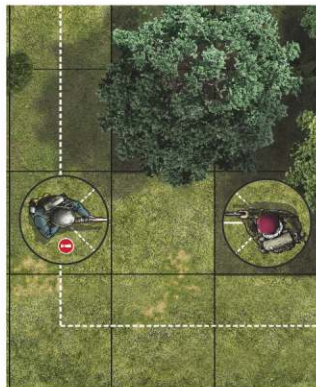
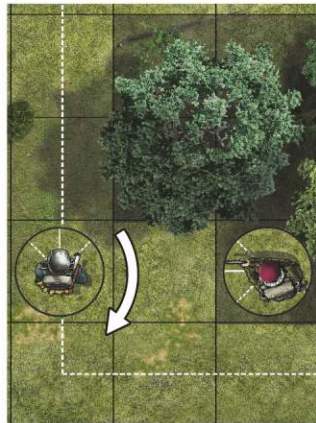
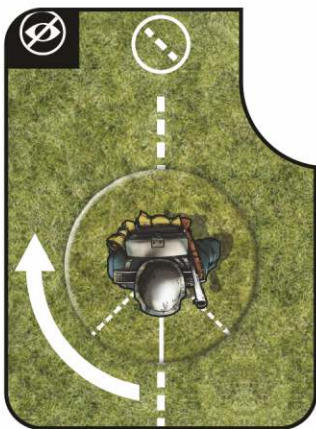
2. Le Unità di Pattuglia Bianche o Nere ruotano (C)

Tutte le Unità di Pattuglia sulle Linee di Pattugliamento che corrispondono al colore indicato si gireranno verso la direzione indicata sulla carta (in senso orario o antiorario) invertendo la direzione da cui provenivano lungo la Linea di Pattugliamento.



La Carta Evento indica che le Unità di Pattuglia Bianche devono ruotare in senso antiorario.

Se durante o alla fine della rotazione una Sentinella o una Unità di Pattuglia guadagna una LdV sgombra verso un cadavere o un Operatore, essa si fermerà (se a metà della rotazione) e la sua pedina verrà girata sul lato In Allerta. La Sentinella o l'Unità di Pattuglia darà anche l'allarme allertando ogni altra Unità dell'Asse entro 4 caselle. Le Unità dell'Asse allertate da un grido d'allarme gireranno le proprie pedine sul lato In Allerta ma non cambieranno orientamento. Se l'Unità dell'Asse ha ottenuto una LdV sgombra verso un Operatore, rimuovi la pedina dell'Operatore e sostituiscila con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).

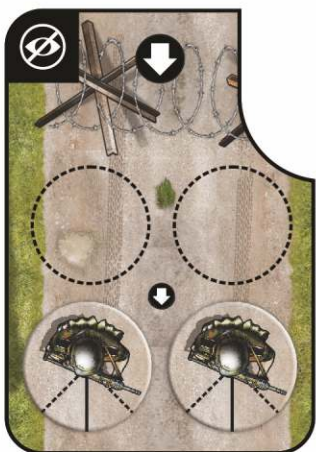


La Carta Evento indica che le Unità di Pattuglia Bianche devono ruotare in senso orario. Mentre ruota l'Unità di Pattuglia Bianca ottiene LdV su Jock che si trova in piedi all'interno di una Casella di Foresta (nota che se Jock fosse stato Accovacciato, non sarebbe stato visibile). L'Unità di Pattuglia interrompe la propria rotazione e gira la propria pedina sul lato In Allerta, mentre la pedina di Jock viene sostituita con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).

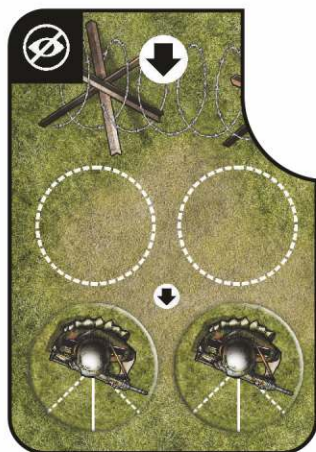
3. Generare le Unità (D)

L'Evento Generazione indica che devi piazzare il numero di Mitraglieri riportato sulla carta sulla Tessera Generazione corrispondente. Piazzali sempre a partire dagli Indicatori di Posizione più vicini al bordo della mappa. Se non sei in grado di piazzare unità poiché la Tessera Generazione è già al completo, non fare nulla durante quel turno nella Fase Evento.

Nota che le Unità dell'Asse piazzate sulle Tessere Generazione non si attivano fino a che non scatta l'allarme, ignorando quindi la LdV e l'Area di Udibilità.



Tessera Generazione Nera



Tessera Generazione Bianca

4. Il Livello di Allarme Aumenta (A)

L'Evento "Il Livello di Allarme Aumenta" indica che devi far avanzare l'Indicatore Stealth di uno spazio. Se ciò fa arrivare l'Indicatore a 0, l'allarme suonerà.



La Carta Evento indica che l'Indicatore Stealth deve essere fatto avanzare dallo spazio 5 allo spazio 4.

5. Pausa Sigaretta (S)

Quando si attiva la Carta Evento "Pausa Sigaretta", prendi il Segnalino Sigaretta e piazzalo in uno Spazio Attrezzatura vuoto su una Plancia Operatore a scelta dei giocatori.

Il Segnalino Sigaretta può essere utilizzato in qualunque momento durante la Fase Operatore e viene conservato nell'equipaggiamento dell'Operatore fino a che questi non decide di utilizzarlo.



Indica semplicemente una Unità dell'Asse che non è In Allerta e piazza su di essa il segnalino; quell'unità si prenderà una pausa e si accenderà una sigaretta. Una unità con un Segnalino Sigaretta non ha alcuna LdV, non si muoverà né ruoterà durante questo turno. Il segnalino viene scartato durante la Fase Finale. Nota che una Unità dell'Asse con un Segnalino Sigaretta potrà venire allertata a causa di un grido d'allarme, l'uso di armi Rumorose o l'attivazione dell'allarme. In tali circostanze, scarta immediatamente il Segnalino Sigaretta e gira la pedina dell'unità sul lato In Allerta.

Se peschi la Carta Evento "Pausa Sigaretta", ma il Segnalino Sigaretta è già in gioco (sulla mappa o su una Plancia Operatore), non fare nulla durante quel turno nella Fase Evento.

LA CARTA EVENTO SPECIALE

Alcune missioni hanno una **Finestra degli Eventi** descritta nella Pagina della Missione. Le informazioni sulla Finestra degli Eventi indicano dove deve essere piazzata la Carta "Evento Speciale" all'interno del Mazzo Evento prima che la partita abbia inizio.



Esempio: Per una missione con una Finestra degli Eventi di 16/8 i giocatori devono mescolare il Mazzo Evento coperto e poi suddividerlo in 3 pile; una pila da 16 carte, una da 8 e una terza contenente le carte rimanenti. La Carta "Evento Speciale" deve essere mescolata nella pila da 8 carte. Piazza la pila contenente la Carta "Evento Speciale" sopra alla terza pila di carte (composta dal resto del mazzo) e piazza la pila di 16 carte in cima.



II. TRACCIATO STEALTH

Se l'allarme scatta durante la Fase Evento, gira ogni pedina delle Unità dell'Asse sulla mappa (incluse le unità sulle Tessere Generazione) sul lato In Allerta, mantenendone l'attuale orientamento. Il gioco ora passerà alla **Sezione Battaglia**, con la fase successiva che sarà la **Fase Attacco dell'Asse (Sezione Battaglia)**.

Se l'allarme viene fatto scattare da una Carta Evento (il Livello d'Allarme aumenta o esplode una bomba) e attualmente non vi sono Operatori Scoperti sulla mappa, i giocatori dovranno scegliere un Operatore e sostituirne la pedina con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I). Come nelle altre fasi, utilizzare un'arma Rumorosa (ad eccezione della Granata) farà scattare l'allarme e farà sì che l'Operatore venga scoperto.

FASE EVENTO

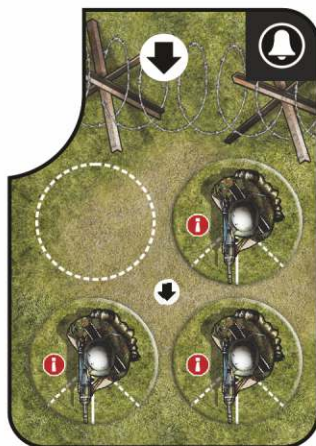
(SEZIONE BATTAGLIA)

Durante la Sezione Battaglia farai riferimento al **Riquadro Battaglia** sul lato destro della Carta Evento. La carta mostrerà uno dei 2 possibili tipi di evento:

1. Generare le Unità (D)

L'Evento Generazione indica che devi piazzare il numero di Mitraglieri In Allerta riportato sulla carta sulla Tessera Generazione corrispondente.

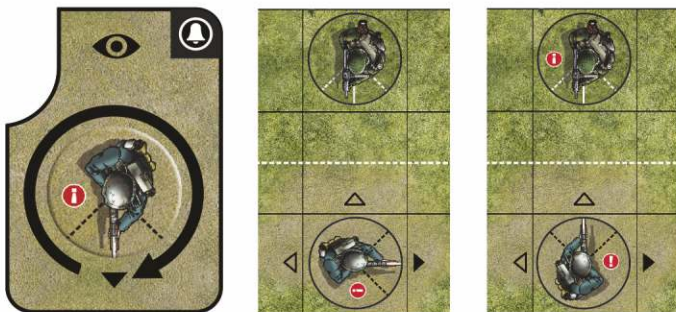
Piazzali sempre a partire dagli Indicatori di Posizione più vicini al bordo della mappa.



2. Le Sentinelle Bianche o Nere Perlustrano (E)

Tutte le Sentinelle **senza un Operatore entro la propria LdV** nei Posti di Guardia che corrispondono al colore indicato ruoteranno di 360° nella direzione indicata sulla carta (in senso orario o antiorario) ritornando al loro orientamento iniziale.

Se durante la rotazione una Sentinella ottiene LdV verso un Operatore, questa si fermerà. Sostituisci la pedina dell'Operatore con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).



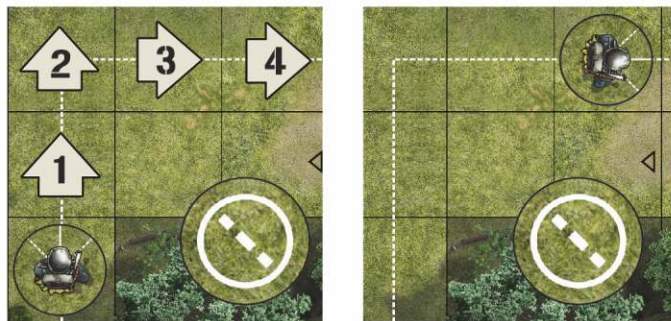
La Carta Evento indica che le Sentinelle Nere devono eseguire una perlustrazione a 360°. La Sentinella ruota, fermandosi quando Paddy si trova entro la sua LdV. La pedina di Paddy viene sostituita con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).

Nota che poiché le Sentinelle ritorneranno sempre al proprio orientamento iniziale, i giocatori devono ruotare solamente le unità che ottengono LdV verso un Operatore non ancora scoperto.

FASE PATTUGLIAMENTO DELL'ASSE (SOLO SEZIONE STEALTH)

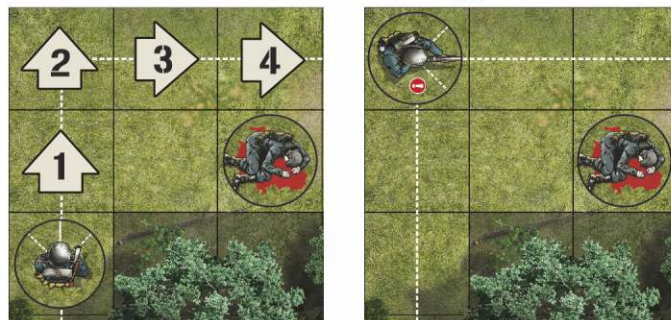
Durante la Fase Pattugliamento dell'Asse tutte le Unità dell'Asse sulle Linee di Pattugliamento che corrispondono al colore del Segnalino Pattugliamento si muoveranno di 4 caselle (seguendo la Linea di Pattugliamento). Le Unità di Pattuglia si muoveranno sempre a partire da quelle più vicine agli Operatori e termineranno il proprio movimento orientate verso la successiva casella della propria Linea di Pattugliamento. Le Unità di Pattuglia si muoveranno attraverso caselle occupate da altre unità (compresi i Veicoli), a patto che siano in grado di terminare il proprio turno in una casella libera.

I Veicoli di Pattuglia si muoveranno prima della Fanteria durante il turno in cui si muoveranno le Unità di Pattuglia sulle linee nere (per ulteriori informazioni riguardanti i Veicoli di Pattuglia vedi pagina 20).



Il Segnalino Pattugliamento indica che le Pattuglie sulla linea bianca si devono muovere. L'Unità di Pattuglia Bianca si muove di 4 caselle lungo tale linea.

Se durante il movimento una Unità di Pattuglia ottiene una LdV sgombra verso un cadavere o un Operatore, essa si fermerà e la sua pedina verrà girata sul lato In Allerta. L'Unità di Pattuglia darà anche l'allarme allertando ogni altra Unità dell'Asse entro 4 caselle. Le Unità dell'Asse allertate da un grido d'allarme gireranno la propria pedina sul lato In Allerta, ma manterranno l'attuale orientamento. Se l'Unità dell'Asse ha ottenuto una LdV sgombra verso un Operatore, rimuovi la pedina dell'Operatore e sostituiscila con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).



Il Segnalino Pattugliamento indica che le Pattuglie sulla linea bianca si devono muovere. L'Unità di Pattuglia Bianca si muove di 2 caselle lungo tale linea e poi si gira, ottenendo LdV verso un cadavere dell'Asse. Essa si ferma, la sua pedina viene girata sul lato In Allerta e dà l'allarme per allertare ogni altra Unità dell'Asse entro 4 caselle.

Se una Unità di Pattuglia non è in grado di attraversare una porta sulla sua Linea di Pattugliamento a causa di una casella bloccata da un Operatore, essa si fermerà e la sua pedina verrà girata sul lato In Allerta. La pedina dell'Operatore dovrà inoltre essere sostituita con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I) e l'Unità di Pattuglia darà l'allarme per allertare ogni altra Unità dell'Asse entro 4 caselle.

IL TRACCIATO STEALTH

Se l'allarme scatta durante la Fase Evento, gira ogni pedina delle Unità dell'Asse sulla mappa (incluse le unità sulle Tessere Generazione) sul lato In Allerta, mantenendone l'attuale orientamento. Il gioco ora passerà alla **Sezione Battaglia**, con la fase successiva che sarà la **Fase Attacco dell'Asse** (Sezione Battaglia).

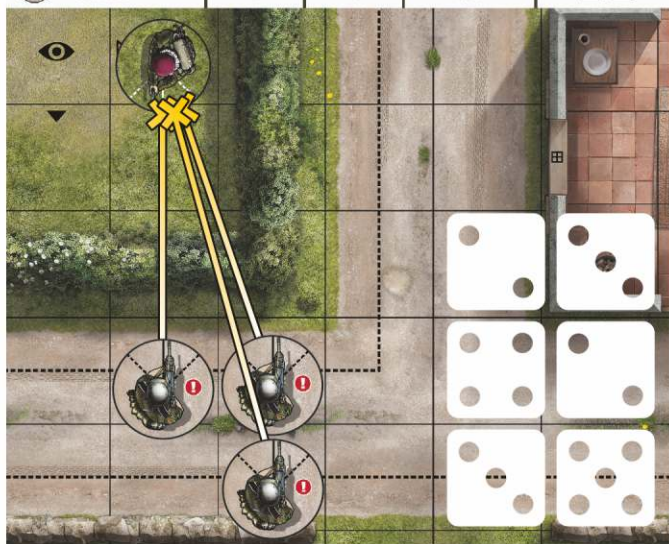
Se non vi sono Operatori Scoperti sulla mappa, i giocatori dovranno scegliere un Operatore e sostituirne la pedina con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (❗). Come nelle altre fasi, l'uso di un'arma Rumorosa (ad eccezione della Granata) farà scattare l'allarme e farà sì che quell'Operatore venga scoperto.

FASE ATTACCO DELL'ASSE

Durante la Fase Attacco dell'Asse ogni Unità dell'Asse in una posizione che le consenta di colpire un Operatore lo attaccherà. Utilizza le statistiche delle Unità dell'Asse nella Guida Rapida di Riferimento per determinare il numero di Dadi Attacco che l'Unità dell'Asse deve lanciare ed il risultato che deve eguagliare o superare perché l'attacco abbia successo. Ogni Tiro di Attacco riuscito farà perdere 1 Punto Salute all'Operatore. A seconda delle circostanze ricordati di aggiungere o sottrarre dal risultato:

Se una Unità dell'Asse sta attaccando entro Gittata Corta, aggiungerà 1 al risultato del proprio Tiro di Attacco.

UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Fuciliere	1	4	4/8	
Mitragliere	1	4	4/8	
Ufficiale	1	4	4/8	

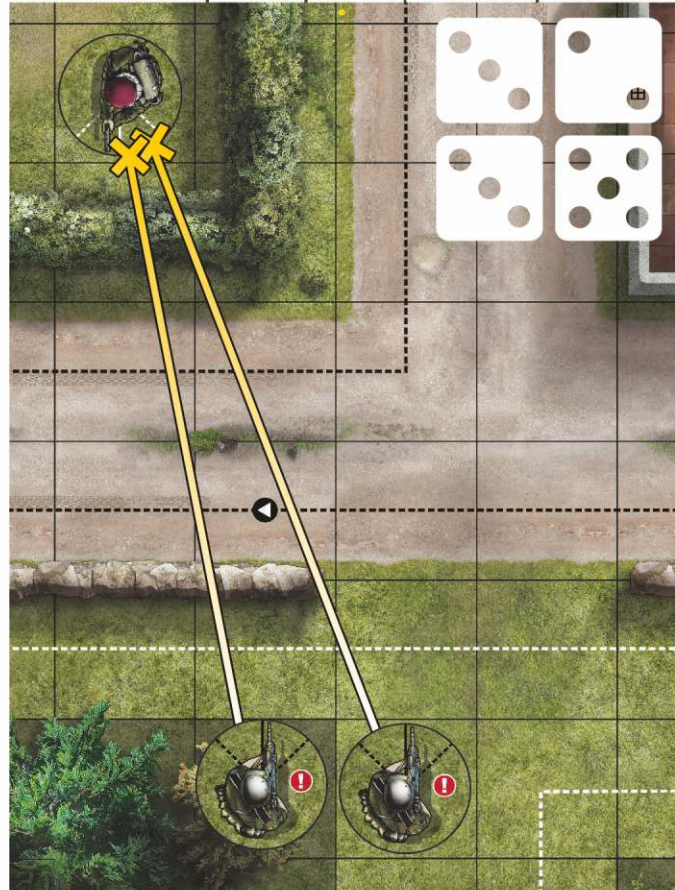


I 3 Mitragliere sono entro Gittata Corta e hanno LdV sgombra verso Jock, poiché questi non è Accovacciato e non è adiacente alla casella contenente una Siepe che si frappone tra di loro (non vi è quindi modificatore per la copertura). Ogni Mitragliere deve lanciare 2 Dadi Attacco e deve ottenere un risultato pari o superiore a 4. Essi ottengono 2, 3, 4, 2, 3 e 5. Poiché i Mitragliere si trovano entro Gittata Corta essi aggiungono 1 al risultato di ogni dado ottenendo 3, 4, 5, 3, 4 e 6. Jock perde 4 Punti Salute!

Nota che le Unità dell'Asse In Allerta non bloccano la Linea di Vista.

Quando attaccano un Operatore in una Casella di Foresta o adiacente ad una Copertura Leggera che si frappone tra loro ed il bersaglio, le Unità dell'Asse sottraggono 1 al risultato del loro Tiro di Attacco.

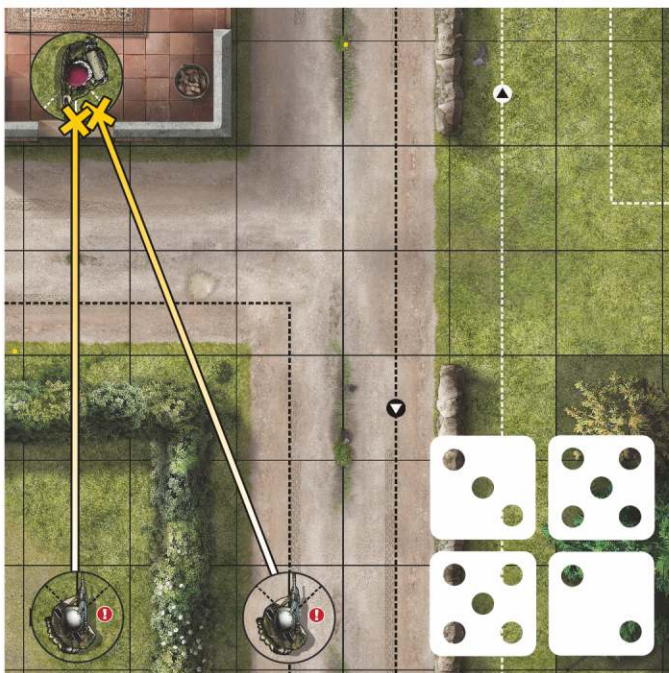
UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Fuciliere	1	4	4/8	
Mitragliere	1	4	4/8	
Ufficiale	1	4	4/8	
Mortaisti	2	4	-	
Motocicletta	3	10	4/8	



I 2 Mitragliere si trovano a 5 caselle di distanza entro Gittata Lunga e Jock è adiacente alla casella contenente una Siepe che si frappone tra di loro. Ogni Mitragliere deve lanciare 2 Dadi Attacco. Essi ottengono 5, 3, 3 e 2. Poiché Jock ottiene Copertura Leggera essi sottraggono 1 al risultato di ogni dado ottenendo 4, 2, 2 e 1. Jock perde solo 1 Punto Salute.

Quando attaccano un Operatore adiacente ad una Copertura Totale che si frappone tra loro ed il bersaglio, le Unità dell'Asse sottraggono 2 al risultato del loro Tiro di Attacco.

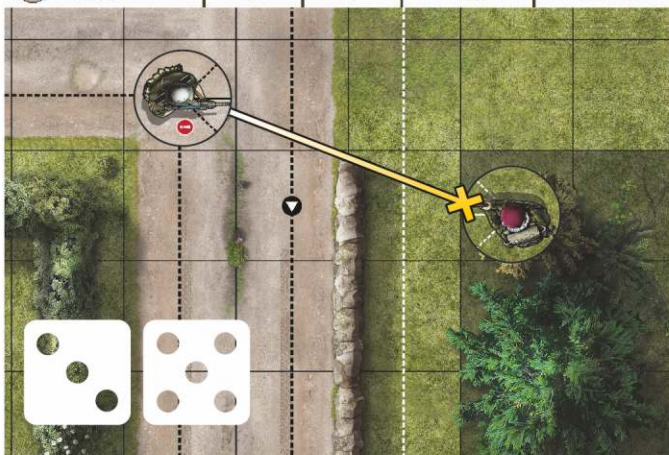
UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Fuciliere	1	4	4/8	
Mitragliere	1	4	4/8	
Ufficiale	1	4	4/8	
Mortaisti	2	4	-	
Motocicletta	3	10	4/8	
Semicingolato	5	8	4/8	



I 2 Mitraglieri si trovano a 5 caselle di distanza entro Gittata Lunga e Jock si trova in una Casella Interna di Finestra. Ogni Mitragliere deve lanciare 2 Dadi Attacco. Essi ottengono 3, 5, 5 e 2. Poiché Jock ottiene Copertura Totale essi sottraggono 2 al risultato di ogni dado ottenendo 1, 3, 3 e 0. Jock non subisce alcun danno.

Nota che ogni Unità dell'Asse attaccherà solamente 1 Operatore durante la Fase Attacco dell'Asse, a patto che si trovi nella posizione ottimale per attaccare l'Operatore (minor numero di modificatori per la copertura o minore distanza dal bersaglio). Se 2 Operatori soddisfano queste condizioni, i giocatori possono decidere quale dei due verrà attaccato.

UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Fuciliere	1	4	4 / 8	
Mitragliere	1	4	4 / 8	
Ufficiale	1	4	4 / 8	



Il Mitragliere si trova a 3 caselle di distanza entro Gittata Corta da Jock che si trova in piedi in una Casella di Foresta. Egli deve lanciare 2 Dadi Attacco. Ottiene 5 e 3. Poiché Jock ottiene Copertura Leggera egli sottrae 1 al risultato di ogni dado, ma trovandosi entro Gittata Corta deve anche aggiungere 1 ottenendo 5 e 3. Jock perde 1 Punto Salute.

Nota che se una Unità dell'Asse raggiunge una casella adiacente ad un Operatore che sta utilizzando un Muro Basso, una Casella di Foresta o una finestra come copertura, non si applica **nessun modificatore per la copertura (-1 o -2)** al risultato del Tiro di Attacco dell'Asse.

FASE FINALE

(SEZIONE STEALTH)

Nella Fase Finale fai quanto segue:

- Se vi sono **Unità dell'Asse In Allerta**, **Operatori Scoperti** o la **Jeep Willys** sulla mappa, fai avanzare l'Indicatore Stealth di **uno spazio**.
- Se vi sono Operatori Scoperti sulla mappa, ma **non vi sono Unità dell'Asse In Allerta**, dopo aver fatto avanzare l'Indicatore Stealth di uno spazio rimuovi le pedine Operatore Scoperto (❗) e sostituiscile con le pedine Operatore corrispondenti.
- Rimuovi dal gioco i Segnalini Cadavere che si trovano all'interno degli edifici o nelle Caselle di Foresta.
- Rimuovi dal gioco le Sagome Esplosione sulle bombe o sui Fusti di Carburante.
- Rimuovi i Segnalini Bersaglio e rimettili sulle Plance Operatore corrispondenti.
- Rimuovi dal gioco il Segnalino Sigaretta.

Nota che l'Indicatore Stealth avanzerà al massimo di uno spazio durante la Fase Finale.

IL TRACCIATO STEALTH

Se l'allarme scatta nella Fase Finale a causa della presenza di Unità dell'Asse In Allerta, rimuovi la pedina dell'Operatore più vicino ad una **Unità dell'Asse In Allerta** dalla mappa e sostituiscila con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (❗). Se più Operatori sono equidistanti da una Unità dell'Asse In Allerta, tutti gli Operatori più vicini sono Scoperti.

Se l'allarme scatta nella Fase Finale a causa della presenza della Jeep Willys sulla mappa, rimuovi tutte le pedine degli Operatori a bordo della Jeep Willys che si trovano sulla Scheda Veicolo e sostituiscile con le loro corrispondenti versioni Operatore Scoperto (❗).

Infine, gira ogni pedina delle Unità dell'Asse sulla mappa (incluse quelle sulle Tessere Generazione) sul lato In Allerta mantenendone l'orientamento attuale.

FASE FINALE

(SEZIONE BATTAGLIA)

Nella Fase Finale fai quanto segue:

- Rimuovi dal gioco tutti i Segnalini Cadavere.
- Rimuovi dal gioco le Sagome Esplosione sulle bombe o sui Fusti di Carburante.
- Rimuovi i Segnalini Bersaglio e rimettili sulle Plance Operatore corrispondenti.

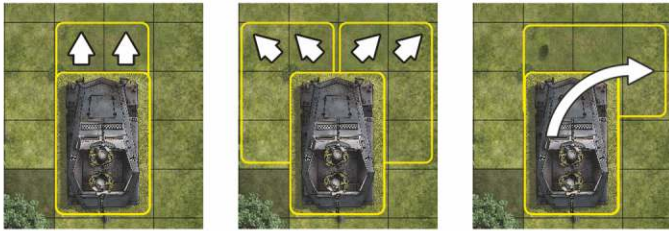
Nota che le pedine Operatore Scoperto (❗) non vengono mai rimosse e sostituite durante la Sezione Battaglia.

VEICOLI DELL'ASSE

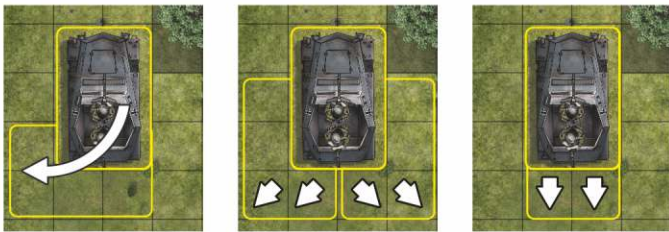
MOVIMENTO DEI VEICOLI

I Veicoli, quando si muovono, lo fanno sempre all'inizio della Fase Pattugliamento della Pattuglia Nera o della Fase Avanzata dell'Asse (prima delle unità di Fanteria, indipendentemente dalla prossimità degli Operatori).

I veicoli si muovono in avanti di 1 casella (in linea retta o diagonalmente) o possono svoltare al costo di 1 Punto Movimento. Possono anche fare retromarcia di 1 casella (in linea retta o diagonalmente) o svoltare in retromarcia al costo di 2 Punti Movimento.



Il Semicingolato può muoversi in avanti, in avanti diagonalmente o svoltare spendendo 1 dei suoi 8 Punti Movimento.

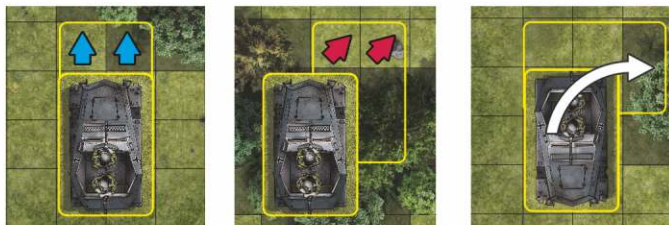


Il Semicingolato può arretrare, arretrare diagonalmente o svoltare in retromarcia spendendo 2 dei suoi 8 Punti Movimento.

Per far svoltare il veicolo, muovilo in avanti (o indietro) di una casella diagonalmente e simultaneamente ruotalo di 90°.

Il movimento del veicolo è bloccato dai Muri Bassi e dai Muri Altissimi, dagli edifici, dalle Caselle di Roccia, dalle Caselle d'Acqua e dalle Casse. I veicoli possono attraversare altre Unità dell'Asse (Fanteria e veicoli) e Veicoli degli Operatori, a patto che siano in grado di terminare il proprio movimento su di una casella libera; se non sono in grado di farlo, si muovono il più lontano possibile e si fermano. Le unità di Fanteria che dispongono di abbastanza movimento per raggiungere una casella vuota attraverseranno allo stesso modo le caselle contenenti veicoli.

I veicoli possono muoversi sulle Caselle di Foresta e su quelle contenenti Siepi al costo di 2 Punti Movimento (avanzando o indietro). Il costo per uscire dalle Caselle di Foresta è calcolato normalmente (1 punto per avanzare, 2 punti per svoltare in retromarcia). Nota che svoltare in retromarcia in una Casella di Foresta o Siepe richiede ancora solo 2 Punti Movimento.



(▲) Una delle caselle in cui si muove il Semicingolato è una Casella di Foresta, perciò richiede 2 Punti Movimento. (♣) Entrambe le caselle in cui il Semicingolato muove diagonalmente sono Caselle Normali, perciò richiedono solamente 1 Punto Movimento. (↻) Svoltare in retromarcia nelle Caselle di Foresta richiede 2 Punti Movimento.

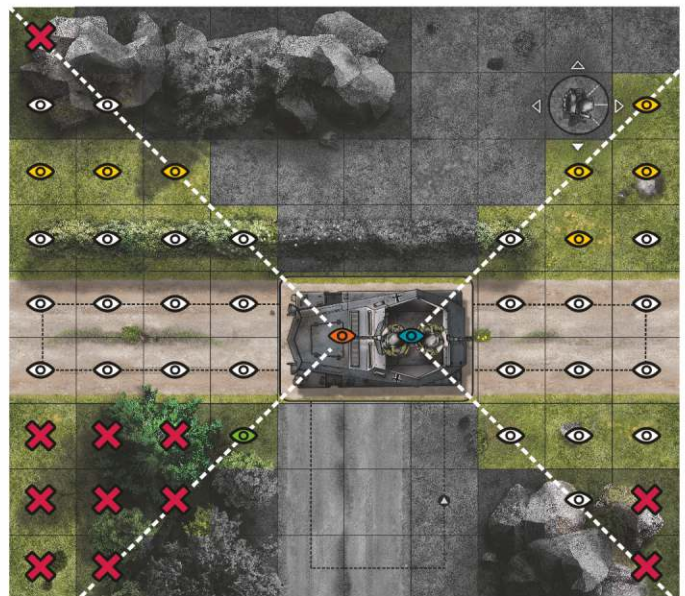


Nota che i veicoli possono uscire parzialmente dalla mappa per aggirare gli ostacoli, come ad esempio gli edifici.

LINEA DI VISTA DEI VEICOLI

I Veicoli dell'Asse possono vedere qualunque cosa all'interno di un campo visivo frontale di 90° entro una distanza di 8 caselle. In alcuni casi hanno LdV sia frontale che posteriore. I veicoli non hanno LdV periferica e un veicolo su una Casella Esterna di Finestra non ha LdV verso l'interno dell'edificio.

La LdV di un veicolo viene calcolata dal centro delle 4 caselle frontali o posteriori della pedina. Nota che la gittata è ancora calcolata a partire dalla prima casella davanti alla pedina. Terreni come una Siepe o una Casella di Foresta sotto ad un veicolo non bloccano mai la LdV. I veicoli (anche quando In Allerta) bloccano la LdV di tutte le unità dell'Asse e degli Operatori.



(👁️) LdV frontale. (👁️) LdV posteriore. (❌) Non visibile. (👁️) Pienamente visibile. (👁️) Pienamente visibile (la Casella di Foresta è adiacente). (👁️) Parzialmente visibile.

VEICOLI CHE AVANZANO

I Veicoli dell'Asse In Allerta avanzano verso gli Operatori Scoperti fino a che non avranno raggiunto una posizione ottimale da cui attaccare allo stesso modo della Fanteria. I Veicoli si muovono sempre in ordine di vicinanza verso gli Operatori Scoperti all'inizio della Fase Avanzata dell'Asse **prima che ogni altra unità di Fanteria avanzi**.

Quando calcoli il percorso più breve, ricordati di includere eventuali Punti Movimento aggiuntivi richiesti per svoltare o muovere attraverso Caselle di Foresta e Siepi.

VEICOLI CHE ATTACCANO

Come le unità di Fanteria, i Veicoli attaccano durante la Fase Attacco dell'Asse. I veicoli con LdV frontale e posteriore attaccano con entrambe le loro armi se se ne presenta l'occasione.

I veicoli effettuano Attacchi di Reazione, ma solo contro Operatori attualmente entro la loro LdV (ad esempio una Motocicletta non ruota immediatamente in direzione di un Operatore che la sta attaccando alle spalle).

Le mitragliatrici pesanti (HMG) dei Semicingolati e delle Motociclette dell'Asse sono in grado di attaccare gli Operatori Scoperti che si trovino all'interno degli edifici, anche se non hanno LdV; è necessario solamente che essi si trovino entro gittata. Un veicolo che attacchi un Operatore all'interno di un edificio sottrae 3 al risultato del proprio Tiro di Attacco. Se il veicolo si trova entro Gittata Corta, sottrae 3 al risultato del proprio Tiro di Attacco ed aggiunge 1 per il fatto di trovarsi entro Gittata Corta.

Nota che questi tipi di attacchi vengono eseguiti solamente durante la **Fase Attacco dell'Asse** e solo attraverso un **singolo muro dell'edificio**.

Gli attacchi eseguiti dai veicoli contro Operatori entro LdV su Caselle Interne di Finestra vengono calcolati allo stesso modo di quelli delle unità di Fanteria dell'Asse.



La Motocicletta si trova entro Gittata Lunga (a 5 caselle dall'Operatore Scoperto), ma Jock non è su di una Casella Interna di Finestra quindi la Motocicletta non ha LdV. La Motocicletta è comunque in grado di effettuare un attacco sottraendo 3 dal risultato del proprio Tiro di Attacco. Essa ottiene 3, 4 e 5 a cui sottrae 3 da ogni risultato (ottenendo 0, 1 e 2) e non infliggendo alcun danno.



La Motocicletta si trova entro Gittata Corta (a 4 caselle dall'Operatore Scoperto) e Jock si trova in piedi su di una Casella Interna di Finestra, quindi la Motocicletta ha LdV. La Motocicletta attacca sottraendo 2 dal risultato del Tiro di Attacco (a causa della Copertura Totale) e aggiungendo 1 (poiché si trova entro Gittata Corta). Essa ottiene 4, 3 e 4 (col risultato finale pari a 3, 2 e 3). Jock perde 2 Punti Salute.

ATTACCARE I VEICOLI

Gli Operatori attaccano i veicoli allo stesso modo in cui attaccano le unità di Fanteria, con ogni attacco andato a segno che ne riduce il numero di Punti Salute. Utilizza i Segnalini Danno Veicolo per indicare quanti Punti Salute sono stati persi dal veicolo; quando la somma eguaglia il numero totale di Punti Salute del veicolo, esso viene distrutto e rimosso dal gioco.

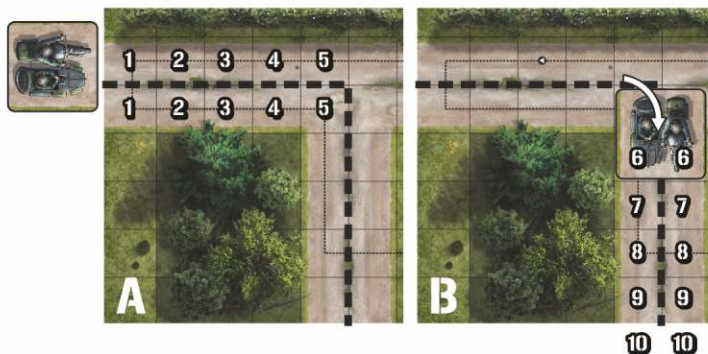
Nota che i **Veicoli Corazzati**, come ad esempio il Semicingolato dell'Asse, possono essere danneggiati solamente da ordigni esplosivi come la Granata, la Mina, la Bomba Lewes o il Fusto di Carburante; le altre armi non hanno alcun effetto.



VEICOLI DI PATTUGLIA

I Veicoli di Pattuglia (evidenziati in nero nella Pagina della Missione) seguono un percorso prestabilito rappresentato nella Pagina della Missione con una spessa linea tratteggiata di colore nero. Durante la Sezione Stealth, i Veicoli di Pattuglia si muoveranno della propria capacità di movimento all'inizio di ogni turno in cui si muove la **Pattuglia Nera**.

I Veicoli di Pattuglia entreranno sulla mappa (allo stesso modo in cui vi entrano le unità di Fanteria generate) nel punto indicato nella Pagina della Missione, seguendo le Linee di Pattugliamento e poi ne usciranno. I veicoli che escono dalla mappa possono occasionalmente trovarsi **parzialmente** su di essa. Nel turno in cui un veicolo esce completamente dalla mappa, ruotalo nella direzione opposta (orientandolo verso la mappa) e la prossima volta che dovrà muoversi ritornerà seguendo lo stesso percorso in direzione opposta. Come le unità di Fanteria nelle Tessere Generazione, i veicoli che non si trovano sulla mappa non possono **vedere** o **sentire** nulla finché non rientrano su di essa.



La Motocicletta di Pattuglia entra sulla mappa e si muove di 10 caselle lungo la Linea di Pattugliamento, indicata nella Pagina della Missione, all'inizio di ogni Fase Pattugliamento della Pattuglia Nera.

La Motocicletta avanza di 5 caselle (A), svolta a destra e si muove delle restanti 4 caselle di movimento (B). Essa finisce il turno parzialmente fuori dalla mappa (C). All'inizio della successiva Fase Pattugliamento della Pattuglia Nera la Motocicletta si muove di 1 casella uscendo completamente dalla mappa, essa viene ruotata e il suo turno si conclude (D).

Nella successiva Fase Pattugliamento della Pattuglia Nera la Motocicletta rientrerà sulla mappa.

I Veicoli di Pattuglia non ruotano durante la Fase Evento. I veicoli non ruotano quando **sentono** un Operatore (sebbene essi gireranno la propria pedina sul lato **In Allerta**).

Se durante il movimento un Veicolo di Pattuglia ottiene LdV sgombra verso un cadavere o un Operatore, esso si fermerà e la sua pedina verrà girata sul lato **In Allerta**. Se il Veicolo dell'Asse ha ottenuto LdV sgombra verso un Operatore, sostituisci la pedina dell'Operatore con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (I).

VEICOLI DI UN CONVOGLIO

I convogli sono evidenziati in bianco e seguono il percorso prestabilito rappresentato nella Pagina della Missione con una spessa linea tratteggiata di colore bianco. Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio sul bordo della mappa nella posizione indicata nella Pagina della Missione. Il convoglio si muoverà in ogni turno durante la Fase Avanzata dell'Asse finché non completerà il proprio percorso e lascerà la mappa.

I convogli si muoveranno nella formazione mostrata nella Pagina della Missione. Il veicolo di un convoglio non terminerà il proprio movimento entro 2 caselle da un altro veicolo del convoglio. Ogni veicolo in un convoglio si muoverà sempre alla velocità del veicolo più lento all'interno del convoglio (ad esempio una Motocicletta in un convoglio si muoverà di 8 caselle anziché 10 quando facente parte di un convoglio contenente un Camion). Le pedine dei veicoli di un convoglio verranno girati sul lato In Allerta allo stesso modo degli altri veicoli e i veicoli armati del convoglio attaccheranno durante la Fase Attacco dell'Asse se si troveranno ad avere un Operatore entro LdV. In ogni caso i veicoli del convoglio In Allerta rimarranno sempre sul percorso del convoglio e non avanzeranno mai verso Operatori Scoperti a meno che non si tratti di unità in avanscoperta.

Il veicolo che guida il convoglio è talvolta evidenziato in blu ad indicare che si tratta di un veicolo in avanscoperta. Il veicolo in avanscoperta seguirà le normali regole per i veicoli di un convoglio durante la Sezione Stealth, ma se scatta l'allarme esso non seguirà più le regole dei convogli ed avanzerà verso gli Operatori Scoperti.



La Pagina della Missione mostra un convoglio composto da 2 Motociclette e 2 Camion, con la Motocicletta in testa al convoglio evidenziata in blu a indicare che si tratta di una unità in avanscoperta. Nel turno in cui viene pescata la Carta Evento Speciale il convoglio viene disposto secondo la formazione mostrata sul bordo della mappa (A).

All'inizio della successiva Fase Avanzata dell'Asse il convoglio entra sulla mappa. Il veicolo più lento del convoglio è il Camion, così la Motocicletta si muove solamente di 8 (non 10) caselle, seguita dal primo Camion e lasciando uno spazio di 2 caselle (B).



Nella successiva Fase Avanzata dell'Asse il convoglio continua ad entrare sulla mappa seguendo il proprio percorso e muovendosi di 8 caselle (C).



Nella terza Fase Avanzata dell'Asse il secondo Camion percorre solamente 7 caselle per mantenere la distanza di 2 caselle (D).

Nota che un Camion necessita di almeno 2 Punti Movimento per poter svoltare. Se ha a disposizione 1 solo Punto Movimento nel momento in cui raggiunge un angolo, esso si fermerà ed attenderà il prossimo turno per muoversi.

È raro che i veicoli di un convoglio si trovino a 2 caselle di distanza l'uno dall'altro per tutta la durata del percorso. Alcuni veicoli dovranno rallentare per mantenere tale spazio ad una svolta, altri saranno ritardati dal passaggio attraverso altre unità. Indipendentemente dallo spazio che intercorre tra i veicoli del convoglio, essi continueranno a muoversi alla normale velocità del convoglio (ad esempio una Motocicletta in coda al convoglio rallentata da unità di Fanteria sulla strada non utilizzerà i propri Punti Movimento extra per riunirsi al convoglio).

Nota che qualsiasi Operatore che si trovi sul percorso di un convoglio verrà investito e ucciso all'istante.



GENERARE I VEICOLI

I veicoli generati sono piazzati sulla relativa Tessera Generazione ed entrano sulla mappa durante la Fase Avanzata dell'Asse.

Nota che, al pari delle unità di Fanteria, i veicoli possono entrare sulla mappa diagonalmente.

VEICOLI DI SENTINELLA

Come le Sentinelle, i Veicoli di Sentinella sono piazzati sulla mappa nelle posizioni indicate nella Pagina della Missione (evidenziati in giallo). Essi manterranno la posizione e l'orientamento (perfino quando In Allerta, i veicoli non cambiano orientamento quando **sentono** gli Operatori) fino a che non vengono allertati da un Operatore Scoperto sulla mappa.

VEICOLI D'ASSALTO

I Veicoli d'Assalto sono piazzati ai bordi della mappa nelle posizioni indicate nella Pagina della Missione (evidenziati in rosso). Essi non si attiveranno fino a che non suonerà l'allarme; a quel punto la loro pedina verrà girata sul lato In Allerta ed entreranno sulla mappa nella Fase Avanzata dell'Asse.

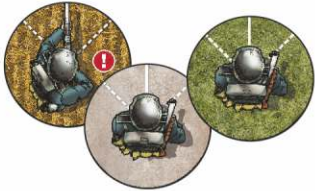


Questa Pagina della Missione mostra che la Motocicletta (🏍️) è una Unità d'Assalto e che il Semicingolato (🚛) è una Unità di Sentinella.

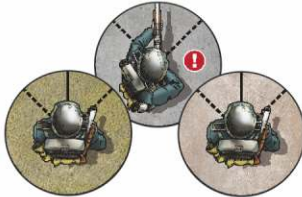
UNITÀ DELL'ASSE

FUCILIERI

I Fucilieri sono suddivisi in due gruppi: Fucilieri Bianchi e Fucilieri Neri. All'inizio della partita su ogni Posto di Guardia deve essere collocato il Fuciliere del colore corrispondente, orientato verso la direzione indicata dalla freccia. Ogni Linea di Pattugliamento deve avere un Fuciliere del colore corrispondente piazzato su uno dei due Punti di Partenza predefiniti, orientato verso la direzione indicata. I Fucilieri non vengono mai generati durante la Sezione Battaglia.



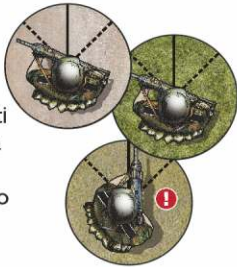
Fucilieri Bianchi



Fucilieri Neri

MITRAGLIERI

I Mitraglieri sono le Unità dell'Asse più comuni generate sulla mappa durante la Sezione Battaglia. Essi vengono anche utilizzati come **Sentinelle** e sono piazzati sulla mappa all'inizio della partita nelle posizioni mostrate nella Pagina della Missione (↔), orientati verso la direzione indicata.



UFFICIALI

Gli Ufficiali vengono piazzati sulla mappa all'inizio della partita nelle posizioni mostrate nella Pagina della Missione (↔), orientati verso la direzione indicata. Essi non lasciano mai la propria posizione a meno che nella Pagina della Missione non sia indicato altrimenti.

MORTAISTI

I Mortaisti vengono generati sulla mappa durante la Sezione Battaglia. La pedina dei Mortaisti ha 2 facce che indicano una **Modalità Movimento** e una **Modalità Attacco**.

Nella Fase Avanzata dell'Asse i Mortaisti (in Modalità Movimento) si muovono della propria capacità di movimento verso il più vicino Posto di Guardia che non si trovi all'interno di un edificio. Nel turno in cui essi raggiungono il Posto di Guardia, se questo è occupato il Fuciliere avvanzerà e lascerà il posto ai Mortaisti liberando il Posto di Guardia affinché essi vi si possano insediare. Muovi i Mortaisti sul Posto di Guardia e gira la pedina sul lato Modalità Attacco. I Mortaisti ora attaccheranno l'Operatore disponibile più vicino durante la Fase Attacco dell'Asse.

Nota che nonostante la pedina sia più grande di quelle di ogni altra unità di Fanteria, ai fini del movimento e della gittata si considera che i Mortaisti occupino una sola casella.

I Mortaisti attaccano **all'inizio** della Fase Attacco dell'Asse **prima di ogni altra unità**.



Modalità Movimento



Modalità Attacco



I Mortaisti non necessitano di LdV per effettuare un attacco contro un Operatore Scoperto e possono attaccare un Operatore in qualunque punto della mappa. Essi non attaccheranno un Operatore che si trovi entro 7 caselle di distanza da un'altra Unità dell'Asse (inclusi se stessi). Se l'Operatore Scoperto più vicino non è bersagliabile passeranno a quello successivo più vicino fino ad ottenere un bersaglio valido.

Una volta stabilito che è possibile effettuare l'attacco, piazza la Sagoma Dispersione Esplosione sul bersaglio in modo che il numero 7 sia sovrapposto all'Operatore, col numero 6 ad indicare la direzione verso cui i Mortaisti sono rivolti (se stanno attaccando un Veicolo degli Operatori, i giocatori possono decidere su quale parte del veicolo posizionare il numero 7). Poi, tira per la **Dispersione Maggiore**. Tira 2D6: con un risultato pari a 7 il proiettile di mortaio colpirà la casella presa di mira, mentre con qualsiasi altro risultato la sagoma andrà spostata nella direzione indicata. Lancia un altro D6 e muovi la sagoma di quel numero di caselle.

Se vi sono uno o più Operatori bersaglio all'interno dell'area della sagoma, lancia 3 Dadi Attacco ed ogni risultato uguale o superiore a 3 farà perdere loro 1 Punto Salute. Se più Operatori si trovano all'interno dell'area della sagoma, i giocatori possono suddividere il danno a proprio piacimento. Una volta risolti gli attacchi **rimuovi la Sagoma Esplosione** dal gioco.

Gli attacchi dei Mortaisti non vengono mai modificati dalla copertura se non nel caso di attacchi contro Operatori all'interno di edifici, nel qual caso si applica un modificatore di -3 al risultato del tiro di dado.

Nota che nel caso di Attacchi di Reazione, i Mortaisti vengono considerati come 2 Mitraglieri (i Mortaisti attaccano solamente nella Fase Attacco dell'Asse). Se gli Operatori attaccano i Mortaisti, un attacco andato a segno metterà fuori uso il mortaio. Rimuovi la pedina dei Mortaisti dal gioco e sostituiscila con una pedina Mitragliere.

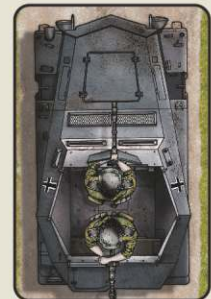
MOTOCICLETTE

- Solo Linea di Vista frontale.
- La mitragliatrice pesante (HMG) può sparare frontalmente attraverso i muri degli edifici per attaccare Operatori Scoperti al loro interno.



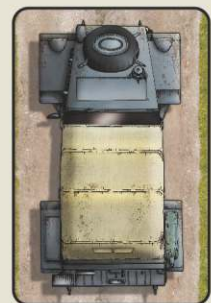
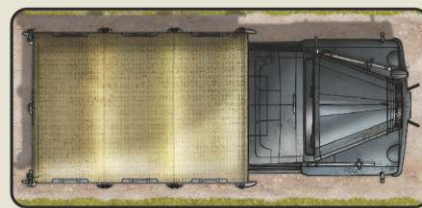
SEMICINGOLATI

- Bersaglio Corazzato che può essere danneggiato solamente da ordigni esplosivi come la Granata, la Mina, la Bomba Lewes e il Fusto di Carburante.
- Linea di Vista frontale e posteriore.
- Le mitragliatrici pesanti (HMG) frontali e posteriori possono sparare attraverso i muri degli edifici per attaccare Operatori Scoperti al loro interno.



KÜBELWAGEN E CAMION

- Solo Linea di Vista frontale.
- I veicoli sprovvisti di armi non attaccano mai.



OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTO

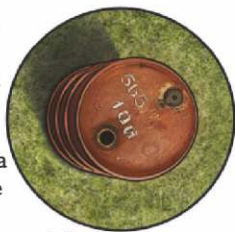
I cadaveri e i Fusti di Carburante vengono classificati come Oggetti. Solo un Oggetto alla volta può essere raccolto, trasportato e piazzato utilizzando lo Spazio Oggetto sulla Plancia Operatore. Un Operatore ha a disposizione solamente le **azioni Muovere, Piazzare o Muovere e piazzare** quando trasporta un Oggetto.

I **Segnalini Cadavere** vengono piazzati ogni volta che una Unità dell'Asse viene uccisa. Durante la Sezione Stealth, le Unità dell'Asse che guadagnano LdV verso un Segnalino Cadavere girano la propria pedina sul lato In Allerta e danno l'allarme (allertando le altre Unità dell'Asse entro 4 caselle). I Segnalini Cadavere piazzati nelle Caselle di Foresta o negli edifici vengono rimossi dal gioco nella Fase Finale. Un Segnalino Cadavere piazzato in una Casella d'Acqua viene rimosso dal gioco immediatamente.



I cadaveri non bloccano in alcun modo la Linea di Vista o il movimento. Sia le Unità dell'Asse che gli Operatori possono occupare la stessa casella di un Segnalino Cadavere.

I **Fusti di Carburante** esploderanno quando viene effettuato con successo un attacco nei loro confronti utilizzando un'arma **Rumorosa** (armi da fuoco o esplosivi). Piazza la Sagoma Esplosione sul Fusto di Carburante in modo che esso sia centrato rispetto alla sagoma e tira 5 Dadi Attacco. Ogni risultato pari o superiore a 2 può essere assegnato a una qualsiasi Unità dell'Asse (o eventuali obiettivi) all'interno dell'area della sagoma.



La Sagoma Esplosione su di un Fusto di Carburante rimarrà sulla mappa fino alla Fase Finale del turno in corso, bloccando la LdV ed il movimento delle unità di Fanteria (i veicoli potranno comunque attraversare le Sagome Esplosione). Nota che qualunque unità amica (Operatori o Resistenza) che venga a trovarsi all'interno dell'area occupata dalla Sagoma Esplosione di un Fusto di Carburante, di una Bomba Lewes, di una Mina o di una Granata verrà automaticamente uccisa.

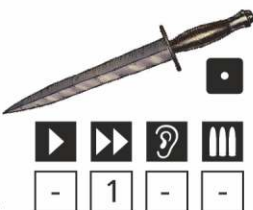


Il Fusto di Carburante viene attaccato ed esplose ottenendo 3, 3, 2, 1 e 1. I 3 risultati validi vengono suddivisi tra ogni Unità dell'Asse, uccidendole tutte.

I Fusti di Carburante bloccano la LdV verso un cadavere o un Operatore Accovacciato. Sia gli Operatori che le Unità dell'Asse possono attraversare caselle occupate da Fusti di Carburante, a patto che siano in grado di terminare il proprio turno in una casella libera.

COLTELLO DA COMBATTIMENTO

Il Coltello da Combattimento può essere utilizzato solo per compiere Uccisioni e non richiede l'utilizzo di munizioni. Poiché il coltello richiede che l'attaccante ottenga 1 col tiro di dado, non occorre lanciare il dado.



MITRAGLIATRICE STERLING

La mitragliatrice Sterling ha una gittata di 8 caselle (Gittata Corta entro 4 caselle). Spara a raffiche di 3 colpi che possono essere indirizzate per colpire bersagli multipli adiacenti con una **sventagliata**. Seleziona semplicemente un bersaglio e marca una unità o effettua un normale attacco, lanciando 3 Dadi Attacco. Ogni dado con cui ottieni un attacco andato a segno può essere assegnato al bersaglio originale e ad ogni altra Unità dell'Asse nelle caselle adiacenti, a patto che si trovi entro la Linea di Vista dell'Operatore. Variazioni della gittata non contano, in quanto il successo del Tiro di Attacco per tutti i dadi si calcola in base alla gittata entro cui si trova il bersaglio iniziale.



La mitragliatrice Sterling utilizza 5 Segnalini Munizioni che vengono impilati sul relativo Spazio Attrezzatura sulla Plancia Operatore di Paddy. Ogni volta che la mitragliatrice Sterling viene utilizzata egli deve scartare un Segnalino Munizioni.



PISTOLA

La Pistola è l'arma standard comune a tutti gli Operatori. Essa ha una gittata di 8 caselle (Gittata Corta entro 4 caselle).



La Pistola non esaurisce mai le munizioni e quindi non utilizza Segnalini Munizioni.

TRAPPOLA

La Trappola può essere approntata con le **azioni Piazzare o Muovere e piazzare**. Rimuovi il segnalino (S) dalla Plancia Operatore e piazzalo in una casella adiacente; la prima volta che una Unità dell'Asse entra nella casella contenente la Trappola verrà immediatamente uccisa.



Rimuovi la pedina dell'Unità dell'Asse e sostituiscila con un Segnalino Cadavere, poi gira il Segnalino Trappola sul lato Usata (U). La Trappola può essere ripresa e riutilizzata nuovamente allo stesso modo. Nota che la Trappola non ha effetto sui Veicoli.

BOMBA LEWES

La Bomba Lewes è un esplosivo temporizzato ad uso singolo che può essere innescato con le **azioni Piazzare o Muovere e piazzare**. Rimuovi uno dei segnalini (B) dalla Plancia Operatore e piazzalo in una casella adiacente. Poi piazza la Carta Evento Bomba corrispondente al Segnalino Bomba nel Mazza Evento entro le prime 20 carte.



Nel turno in cui viene giocata una Carta Evento e viene rivelata una bomba in cima alle Carte Evento non giocate, attiva la Carta Evento e fai detonare la bomba.



Piazza la Sagoma Esplosione sopra al Segnalino Bomba in modo che esso sia centrato rispetto alla sagoma e tira 6 dadi. Ogni risultato pari o superiore a 2 può essere assegnato a una qualsiasi Unità dell'Asse (o eventuali obiettivi) all'interno dell'area della sagoma. Una volta risolti gli attacchi, scarta il Segnalino Bomba e la relativa carta. La Sagoma Esplosione rimarrà sulla mappa fino alla Fase Finale del turno in corso, bloccando sia la LdV che il movimento delle unità di Fanteria. Se entrambe le Bombe Lewes sono piazzate nella stessa posizione all'interno del mazzo, esse esploderanno simultaneamente. Una volta piazzata, una bomba non può più essere raccolta.



GRANATA

La Granata è un'arma ad uso singolo con una gittata di 6 caselle. Effettua semplicemente un attacco, rimuovi uno dei Segnalini Granata dalla Plancia Operatore e piazzalo sulla casella entro gittata e LdV che l'Operatore vuole colpire. Piazza la Sagoma Esplosione sopra al Segnalino Granata in modo che esso sia centrato rispetto alla sagoma e tira 4 Dadi

Attacco. Ogni risultato pari o superiore a 2 può essere assegnato a una qualsiasi Unità dell'Asse (o eventuali obiettivi) all'interno dell'area della sagoma. Una volta risolti gli attacchi, **rimuovi la Sagoma Esplosione** e il Segnalino Granata dal gioco.

Le Granate possono essere utilizzate anche con l'azione **Marchiare un bersaglio**. Piazza il Segnalino Granata sulla **casella** (non unità) bersagliata ed effettua l'attacco in una qualsiasi Fase in cui è permesso compiere un attacco contro un bersaglio Marchiato. Nota che effettuare attacchi contro un bersaglio Marchiato o Attacchi Mirati con una Granata **non aggiunge 2** al risultato del tiro di dado.



Una Granata può anche essere lanciata su di una casella entro gittata ma **non** entro LdV. Per fare ciò un Operatore deve lanciare per la **Dispersione Minore** per determinare di quanto la Granata si sia avvicinata alla casella bersagliata. Piazza il Segnalino Granata sulla casella interessata e lancia 2D6 per determinare una direzione, col numero 6 ad indicare la direzione verso cui l'Operatore è orientato. Con un risultato pari a 7 la Granata colpirà la casella presa di mira, con qualsiasi altro risultato il Segnalino Granata andrà spostato nella direzione indicata. Lancia un altro D6: con 1-2 il segnalino si muove nella direzione indicata di 1 casella, con 3-4 il segnalino si muove nella direzione indicata di 2 caselle e con 5-6 il segnalino si muove nella direzione indicata di 3 caselle. Quando è stata stabilita la posizione finale del segnalino, risolvi gli attacchi come descritto in precedenza.



MINA

La Mina è un esplosivo a pressione ad uso singolo che può essere innescato con le **azioni Piazzare o Muovere e piazzare**. Rimuovi il segnalino (☹️) dalla Plancia Operatore e piazzalo in una casella adiacente; la prima volta che una Unità dell'Asse entra nella casella contenente la Mina la fa esplodere. Piazza la Sagoma Esplosione sopra al Segnalino Mina in modo che esso sia centrato rispetto alla sagoma e tira 4 Dadi Attacco.

Ogni risultato pari o superiore a 2 può essere assegnato a una qualsiasi Unità dell'Asse (o eventuali obiettivi) all'interno dell'area della sagoma. Una volta risolti gli attacchi, **rimuovi immediatamente la Sagoma Esplosione** e scarta il Segnalino Mina dal gioco.



FUCILE DI PRECISIONE

Il Fucile di Precisione ha una gittata di 16 caselle (Gittata Corta entro 8). Esso utilizza 5 Segnalini Munizioni che vengono impilati sul relativo Spazio Attrezzatura sulla Plancia Operatore. Ogni volta che il Fucile di Precisione viene utilizzato devi scartare un Segnalino Munizioni.



RETE MIMETICA

Un Operatore in piedi (non Accovacciato) in una Casella di Foresta con una Rete Mimetica è visibile solo da una Unità dell'Asse a lui adiacente o se l'Operatore utilizza l'azione **Attaccare**. Nota che un Operatore Scoperto (🔴) o un Operatore che sta trasportando un cadavere o un Fusto di Carburante non può utilizzare la Rete Mimetica.



KIT MEDICO

Il Kit Medico è una Attrezzatura ad uso singolo che permette di far recuperare tutti i Punti Salute ad un Operatore o ad un altro Operatore che si trovi in piedi in una casella a lui adiacente. Si tratta di una azione gratuita; riporta al livello massimo il valore di Punti Salute e scarta il segnalino (⊕).



ATTREZZATURA DA SUB E FUCILE SUBACQUEO

L'Attrezzatura da Sub permette ad un Operatore di muoversi non visto utilizzando Caselle d'Acqua. Quando l'Operatore utilizza una **azione Muovere, Muovere e piazzare o Scattare** per entrare in una Casella d'Acqua sostituisci la pedina dell'Operatore con la corrispondente pedina in Modalità Subacquea (🐠). L'Operatore può ora muoversi nelle Caselle d'Acqua utilizzando l'azione **Muovere**. L'Operatore può anche muoversi da una Casella d'Acqua ad una Casella Normale con una **azione Muovere o Scattare** (in tal caso sostituisci la pedina in Modalità Subacquea con la corrispondente pedina dell'Operatore).

Nota che la Copertura Bassa, come ad esempio i Muri Bassi su ogni lato del ponte, blocca il movimento dalle Caselle d'Acqua alle Caselle Normali, ma l'Operatore in Modalità Subacquea può nuotare al di sotto del ponte. Utilizza semplicemente le medesime caselle, ma mantieni in gioco la pedina che mostra l'Operatore in Modalità Subacquea.



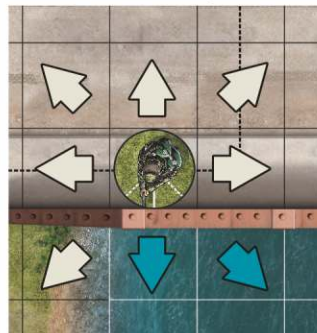
RAMPINO

Un Operatore con un Rampino può utilizzare l'azione **Arrampicarsi** per entrare in una Casella di Roccia o arrampicarsi su di un Muro Alto (ma solamente se si trova su di un Punto di Arrampicata).



ZAMPA DI CONIGLIO

La Zampa di Coniglio è una Attrezzatura ad uso singolo che permette ad un giocatore di cambiare il risultato di un D6 in un 6. Nota che un Operatore in possesso della Zampa di Coniglio può utilizzarne l'effetto su se stesso o su di un altro Operatore. Una volta utilizzato, il segnalino (🔴) viene scartato.



Movimento disponibile finché rimane in Modalità Subacquea (🐠). Movimento disponibile finché utilizza (o ritorna ad utilizzare) la normale pedina dell'Operatore (👤). Bloccato dai Muri Bassi se in Modalità Subacquea in quanto l'Operatore non può scavalcare uscendo da una Casella d'Acqua (🔴). Movimento disponibile quando passa alla Modalità Subacquea in quanto l'Operatore può scavalcare un Muro Basso per tuffarsi in acqua (🐠).

Quando utilizza le Caselle d'Acqua la LdV verso l'Operatore è bloccata a meno che l'Operatore non sia Scoperto (🔴).

Quando utilizza la Modalità Subacquea un Operatore ha a disposizione le seguenti azioni: **Muovere, Attaccare, Muovere e attaccare, Prendere la mira, Marchiare un bersaglio e Scattare** (solo da una Casella d'Acqua ad una Casella Normale).

Il Fucile Subacqueo è l'unica arma utilizzabile da un Operatore in Modalità Subacquea per effettuare un attacco da una Casella d'Acqua. La Copertura Bassa blocca la LdV dalle Caselle d'Acqua alle Caselle Normali.

Un Operatore che utilizzi il Fucile Subacqueo può effettuare una sola azione **Attaccare** o **Marchiare un bersaglio** per turno. Gli attacchi effettuati con il Fucile Subacqueo vengono considerati Uccisioni, quindi l'Operatore diviene Scoperto se il bersaglio viene ucciso mentre si trova all'interno della LdV di un'altra Unità dell'Asse. Se l'attacco effettuato con il Fucile Subacqueo non va a segno, l'Unità dell'Asse si girerà in direzione dell'attacco, ma poiché l'Operatore non è visibile egli non verrà scoperto.

Nota che il Fucile Subacqueo può ancora essere utilizzato quando l'Operatore non si trova in acqua per effettuare Uccisioni silenziose a distanza.

VEICOLI DEGLI OPERATORI

E UNITÀ DI SUPPORTO

Vi sono 3 differenti veicoli utilizzabili dagli Operatori durante le partite a SAS: la **Jeep Willys**, il **Camion** e la **Barca a Remi**.

SCHEDE VEICOLO

Ogni Veicolo degli Operatori dispone della propria Scheda Veicolo che ne descrive azioni disponibili, estensione dell'Area di Udibilità, posti a sedere, Punti Salute e armi/posti di combattimento se disponibili.

JEEP WILLYS ①	
② Azioni (2 Per Turno)	
Muovere (4 Caselle)	1
Attaccare / Marchiare un Bersaglio	1
Muovere e Attaccare / Marchiare un Bersaglio	1
A Tavoletta! (5 Caselle)	1
Schierare	1
Riparare	2
③ Modificatori di Attacco Operatore	
Gittata Corta	+1
Bersaglio in Edificio	-2
④ Modificatori di Attacco Asse	
Gittata Corta	+1
Uscire dalla LdV	-1

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| ① Nome del Veicolo | ⑥ Posto Tiratore Frontale |
| ② Lista delle Azioni | ⑦ Posto Tiratore Posteriore |
| ③ Modificatori di Attacco - Operatore | ⑧ Posto del Passeggero |
| ④ Modificatori di Attacco - Asse | ⑨ Area di Udibilità del Motore |
| ⑤ Posto del Conducente | ⑩ Tracciato Salute |

Gli Operatori possono entrare in un qualunque veicolo che ha un posto disponibile sulla propria Scheda Veicolo semplicemente muovendosi o correndo sulla casella che contiene il veicolo. Rimuovi la pedina dell'Operatore e piazzala su di un posto disponibile.

I Veicoli degli Operatori dispongono di 2 sole azioni e si muovono all'inizio della Fase Operatore prima di ogni altra unità.

L'azione **Muovere** necessita la presenza di un Operatore sul **Posto del Conducente**. Essa richiede la spesa di 1 PA e funziona allo stesso modo del movimento di un Veicolo dell'Asse (il veicolo si muoverà in avanti e in diagonale di 4 caselle o svolterà al costo di 1 Punto Movimento. Svoltare in retromarcia o muoversi in una Casella di Foresta o contenente Siepi costerà 2 Punti Movimento).

L'azione **A Tavoletta!** (solo Jeep Willys) necessita la presenza di un Operatore sul **Posto del Conducente**. Essa richiede la spesa di 1 PA e permette al veicolo di muoversi di 5 caselle in linea retta (non è concesso muoversi in diagonale o svoltare). Nota che l'azione A Tavoletta! può essere utilizzata solamente per muoversi nelle Caselle Normali.

L'azione **Attaccare/Marchiare un bersaglio** richiede 1 PA e che gli Operatori siano seduti sul posto anteriore, posteriore o entrambi del tiratore. Effettua semplicemente un Tiro di Attacco con una o tutte le armi disponibili o piazza il **Segnalino Bersaglio dell'Operatore** che sta marchiando il bersaglio per attaccare in una fase successiva. Nota che tutti gli Operatori devono effettuare la stessa azione (Marchiare o Attaccare) e che gli Attacchi Marchiati effettuati da un veicolo **non hanno un modificatore +2**.

L'azione **Muovere e attaccare/Marchiare un bersaglio** richiede 1 PA e che gli Operatori siano seduti sui posti del conducente e del tiratore. Come per gli Operatori a piedi, l'attacco può essere effettuato prima o dopo il movimento.

Nota che gli attacchi effettuati da veicoli che lanciano più Dadi Attacco (ad esempio 4D6 per le mitragliatrici della Jeep Willys) possono essere effettuati contro molteplici bersagli adiacenti con una **svantagliata** come la raffica della mitragliatrice Sterling. Inoltre, come le armi pesanti della Motocicletta e del Semicingolato, le mitragliatrici binate Vickers K della Jeep Willys possono effettuare attacchi contro Unità dell'Asse all'interno degli edifici (sottraendo 2 al risultato dei loro Tiri di Attacco).

Un Veicolo degli Operatori che si muova in caselle contenenti unità di Fanteria dell'Asse le investirà, uccidendole all'istante. Rimuovi le pedine delle Unità dell'Asse e sostituiscile con dei cadaveri.

L'azione **Schierare** richiede 1 PA e può essere utilizzata per rimuovere un qualsiasi numero di Operatori dalla Scheda Veicolo e piazzarli in qualsiasi casella adiacente al veicolo. In alternativa, l'azione può essere utilizzata per scambiare di posto gli Operatori all'interno del veicolo. Gli Operatori schierati su di una casella adiacente possono muoversi nello stesso turno.

L'azione **Riparare** richiede 2 PA e che un Operatore si trovi all'interno del veicolo. Il veicolo recupererà 1 Punto Salute, ma solo fino al Simbolo Riparazione indicato sul Tracciato Salute (🔧).

VENIRE VISTI O SENTITI

Se la Jeep Willys si trova sulla mappa durante la Fase Finale, l'Indicatore Stealth avanzerà di uno spazio.

Quando l'allarme scatta tutti gli Operatori all'interno della Jeep Willys (e qualunque Operatore che salga sulla Jeep Willys durante la Sezione Battaglia) vengono immediatamente scoperti.

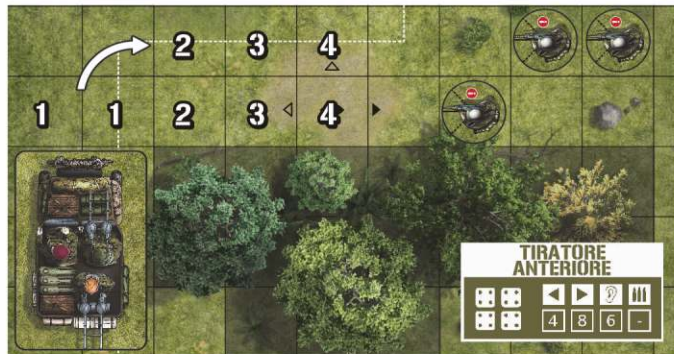
I veicoli allenteranno le Unità dell'Asse entro l'Area di Udibilità indicata sulle proprie Schede Veicolo. Le pedine delle Unità dell'Asse verranno girate sul lato In Allerta ed esse si volteranno in direzione del suono come se fosse stata utilizzata un'arma Rumorosa.

VENIRE ATTACCATI

Le Unità dell'Asse effettueranno Attacchi di Reazione contro i veicoli ed effettueranno attacchi contro gli Operatori sui veicoli durante la Fase Attacco dell'Asse, ma solo se vi è un Operatore a bordo del veicolo (gli attacchi vengono effettuati contro il veicolo e non contro gli Operatori che si trovano a bordo). Le Unità dell'Asse necessitano solamente di LdV verso una sola casella contenente un veicolo per effettuare un attacco.

Ogni volta che un Tiro di Attacco dell'Asse ha successo fai scendere l'Indicatore Salute del veicolo sul Tracciato Salute. Se in un qualunque momento il veicolo esaurisce i propri Punti Salute, esso viene immediatamente distrutto e tutti gli Operatori a bordo vengono uccisi.

Nota che gli attacchi dell'Asse contro i veicoli non vengono mai modificati dalla copertura (ad esempio una Unità dell'Asse che attacchi una Jeep Willys adiacente ad un Muro Basso non sottrarrebbe 2 al risultato del proprio Tiro di Attacco).



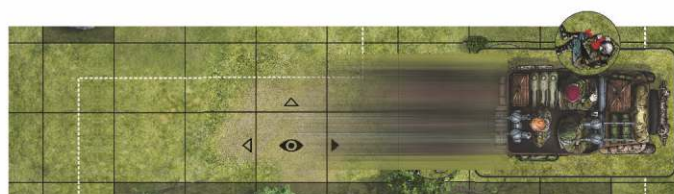
La Jeep Willys ha un Operatore alla guida e uno sul posto anteriore del tiratore. Egli effettua una **azione Muovere e attaccare** spendendo 1 PA. La Jeep Willys avanza di 1 casella, svolta, muove di altre 3 caselle e poi attacca. La mitragliatrice pesante della Jeep Willys permette di lanciare 4 dadi che richiedono un risultato di 4 o più per colpire il bersaglio.



Il Mitragliere centrale si trova entro Gittata Corta ed è adiacente ad altre 2 unità così il tiratore della Jeep Willys può effettuare una sventagliata (colpendo potenzialmente tutti e 3 i bersagli). Egli ottiene 3, 4, 2 e 1, ma poiché il bersaglio si trova entro Gittata Corta aggiunge 1 al risultato di ogni dado ottenendo 4, 5, 3 e 2.



Due bersagli dell'Asse vengono colpiti e uccisi, ma poiché la Jeep Willys ha effettuato una azione entro la LdV del terzo Mitragliere In Allerta sopravvissuto, viene effettuato un Attacco di Reazione. Il Mitragliere attacca con 2 dadi e deve ottenere un risultato di 4 o più. Egli ottiene 4 e 3, ma poiché la Jeep Willys si trova entro Gittata Corta aggiunge 1 al risultato di ogni dado ottenendo 5 e 4. 2 Punti Danno vengono inflitti alla Jeep Willys.



Come sua seconda ed ultima azione, la Jeep Willys utilizza l'**azione A Tavoleta!**, muovendosi di 5 caselle in linea retta investendo ed uccidendo istantaneamente il Mitragliere.

LA JEEP WILLYS

La Jeep Willys è il veicolo principale degli Operatori. Le missioni che ne consentono l'uso (opzionale) riportano tale possibilità nella Pagina della Missione nella sezione **Setup Consigliato (Operatori)**.



Se i giocatori desiderano utilizzare la Jeep Willys durante una partita, un Operatore deve essere piazzato sul Posto del Conducente sulla Scheda Veicolo prima dell'inizio della partita e rimanervi fino a che la Jeep Willys non entra in gioco. Ulteriori Operatori possono iniziare la partita in altri posti a sedere (ad esempio sul sedile anteriore del tiratore) ma, come per il conducente, ogni Operatore all'interno della Jeep Willys vi rimarrà fino a che essa non entrerà sulla mappa.

LA BARCA A REMI

La Barca a Remi è piazzata sulla mappa nella posizione indicata nella Pagina della Missione (evidenziata in verde).



La Barca a Remi non ha un'Area di Udibilità dato che non fa rumore. A causa del suo basso profilo, la Barca a Remi non blocca la LdV. Un Operatore sul Posto del Tiratore della Barca a Remi può attaccare in qualunque direzione.

IL CAMION

Il Camion è piazzato sulla mappa nella posizione indicata nella Pagina della Missione (evidenziata in verde).



UNITÀ DELLA RESISTENZA

Le Unità della Resistenza sono **Unità di Supporto** che vengono piazzate sulla mappa all'inizio della partita nelle posizioni indicate nella Pagina della Missione (🟢).

Le Unità di Supporto funzionano come Operatori aggiuntivi, hanno un set limitato di azioni (riportato sulla loro Carta Supporto) e solamente 3 Punti Salute (di cui si tiene traccia allo stesso modo dei danni ai Veicoli dell'Asse, ossia utilizzando i Segnalini Danno Veicolo (🔴)).

Le Unità di Supporto non possono raccogliere Attrezzatura o Oggetti e non possono utilizzare l'**azione Marchiare un bersaglio**.

Le Unità di Supporto si muovono e attaccano durante la Fase Operatore e possono utilizzare veicoli (sebbene una Unità di Supporto su di una Jeep Willys non sia comunque in grado di utilizzare l'**azione Marchiare un bersaglio**).

Le Unità dell'Asse considerano le Unità di Supporto allo stesso modo degli Operatori. Le Unità di Supporto dispongono delle corrispondenti versioni Scoperto (🔴) delle proprie pedine che vengono sostituite quando individuate allo stesso modo delle pedine degli Operatori.

Nota che durante la Sezione Battaglia vi sarà comunque sempre un Operatore Scoperto (le Unità di Supporto Scoperte non contano) e quindi se l'allarme viene fatto scattare dalle azioni di una Unità di Supporto dovrà comunque essere scelto e scoperto un Operatore in aggiunta all'Unità di Supporto.

AZIONI DELLE UNITÀ DELLA RESISTENZA

Muovere (1 Casella)	1
Scattare (3 Caselle)	2
Arrampicarsi (1 Casella)	2
Attaccare	1
Muovere e Attaccare (1 Casella)	1
Prendere la Mira	1
Sparare alla Cieca	1
Accovacciarsi	1
Rialzarsi	0
Rialzarsi e Attaccare	1



CHI OSA VINCE

ORIGINI

Nata sulle sabbie del Nord Africa durante la Seconda Guerra Mondiale, lo Special Air Service (SAS) fu fondata nel 1941 dal Tenente David Stirling e dal cofondatore Tenente John Steel "Jock" Lewes.

Il reggimento fu chiamato inizialmente Distaccamento "L", Brigata del Servizio Aereo Speciale collegato ad una campagna di disinformazione britannica volta ad ingannare l'Asse e fargli credere di avere a che fare con una brigata che contava 5.000 uomini anziché con la scalcinata banda di Stirling, composta da circa 60 commando.

Le cose non iniziarono bene: la prima missione del SAS, l'"Operazione Squatter", fu un vero disastro. Un terzo dell'unità - 22 uomini - furono uccisi o catturati a causa dell'inaspettata resistenza tedesca e delle terribili condizioni meteorologiche.

Nonostante questi problemi iniziali, il reggimento ha proseguito fino a raggiungere un'aura leggendaria. Lavorando con il supporto del Long Range Desert Group (LRDG), il SAS ha effettuato con successo molti raid vittoriosi sui campi d'aviazione dell'Asse in tutto il Nord Africa, distruggendo più di 400 aerei in poco più di un anno!

Il reggimento, il cui motto è "Chi Osa Vince", vanta una lunga ed illustre storia di imprese audaci e di successi contro ogni probabilità. Molte di queste gesta sono entrate a far parte del folclore, andando a costituire la base di molte storie. In effetti, è probabile che molti dei film di guerra preferiti della vostra infanzia si basino vagamente, o anche direttamente, sulle azioni e le gesta di questi leggendari Operatori.



Pattuglia SAS in Nord Africa nel 1943



David Stirling nel 1942

ESPANSIONE

Nel Settembre del 1942, il reggimento fu ribattezzato 1° SAS e fu ampliato fino a comprendere quattro squadroni britannici, uno francese, uno greco e la Folboat Troop. Nel Gennaio del 1943, il Colonnello Stirling venne catturato in Tunisia e il comandante chiamato a rimpiazzarlo fu il focoso irlandese Robert Blair "Paddy" Mayne. Paddy sarebbe diventato uno dei soldati più decorati dell'Esercito Britannico e ricevette il DSO (Distinguished Service Order) con 3 barre.

A mano a mano che il reggimento si espandeva, cresceva anche il teatro delle sue operazioni. Il SAS svolse missioni in tutto il Mediterraneo combattendo a Creta, in Sicilia, in Italia, fino a giungere nell'Europa nordoccidentale a sostegno dell'Operazione Overlord, l'invasione degli Alleati della Francia occupata dai tedeschi.



Una Jeep Willys del 1° SAS vicino a Geilenkirchen in Germania

D-DAY E OLTRE

Una delle maggiori preoccupazioni inerenti l'invasione alleata della Francia riguardava la capacità di mantenere impegnati i rinforzi tedeschi abbastanza a lungo da permettere agli Alleati di consolidare le proprie teste di ponte nelle spiagge della Normandia. A tale scopo, fu proposto che le squadre del SAS venissero paracadutate in profondità dentro al territorio nemico per bloccare i rinforzi da parte delle divisioni Panzer tedesche.

Squadre del SAS furono anche schierate a supporto dell'Operazione Jedburgh, un'operazione congiunta di OSS e SOE volta a coadiuvare la Resistenza Francese nel sabotaggio delle linee di approvvigionamento su strada e ferrovia.

Il 1° e 2° SAS utilizzarono Jeep Willys pesantemente armate dietro alle linee nemiche allo scopo di assaltare i convogli stradali e ferroviari oltre la Normandia. Il 4° Reggimento Francese del SAS entrò in Bretagna durante il D-Day per sostenere i combattenti della Resistenza Francese.

IL GIOCO

Sebbene i personaggi e gli eventi della campagna di SAS Rogue Regiment siano immaginari, le missioni svolte durante il gioco sono in gran parte basate sulle azioni nella vita reale di molte squadre del SAS nell'Europa occupata. In loro onore, i nostri Operatori hanno fatto propri i nomi degli uomini più coraggiosi che il mondo abbia mai conosciuto.

Con questo gioco speriamo di mantenere viva la loro memoria e incoraggiare i giocatori ad approfondire la vera storia della vita di questi uomini e del reggimento che hanno così orgogliosamente servito.



Paddy Mayne in Egitto nel 1942

PERSONALIZZARE E CREARE MISSIONI

La natura sandbox di SAS, combinata con le tessere speciali, rende incredibilmente facile creare e modificare contenuti.

PERSONALIZZARE LE MISSIONI ESISTENTI

Personalizzare una missione potrebbe essere qualcosa di semplice come giocare con un differente Mazzo Evento. Un altro modo per personalizzarla facilmente potrebbe essere quello di modificarla aggiungendo ulteriori Sentinelle (Veicoli o Fanteria), spostare obiettivi o aggiungerne di nuovi. Scambiare i veicoli di un convoglio o di pattuglia o perfino aggiungere un Veicolo di Pattuglia può cambiare drasticamente l'esperienza di una missione!



In questo esempio, la Missione 4 "Punire e Sparire", abbiamo aumentato la difficoltà aggiungendo un obiettivo extra e due ulteriori Sentinelle. La Motocicletta di Pattuglia è stata sostituita con un Semicingolato.

RIDIMENSIONAMENTO

Le mappe di SAS possono essere ampliate o ridotte per meglio adattarle al tempo a disposizione ed alle dimensioni del tavolo da gioco. Il Tracciato Stealth ed il numero di Operatori dovrebbero essere modificati di conseguenza per adeguarsi alle dimensioni della mappa. Ad esempio se riduci le dimensioni della mappa, dovresti modificare anche il Tracciato Stealth. Per una mappa ridotta da 9 a 6 tessere, il Tracciato Stealth ed il numero di Operatori dovrebbero essere ridotti di 1. Per una mappa ridotta da 9 a 4 tessere, il Tracciato Stealth ed il numero di Operatori dovrebbero essere ridotti di 2. Inoltre, la Jeep Willys dovrebbe essere rimossa da qualsiasi mappa composta da meno di 8 tessere.



In questo esempio, la mappa della Missione 8 "Fortezza" viene ridotta da 9 a 6 tessere. Il numero di Operatori viene ridotto a 3, la Jeep Willys ed un obiettivo vengono rimossi dal gioco e l'Indicatore Stealth viene abbassato da "Normale" a 7. Stiamo effettivamente giocando la Missione 8 "Fortezza", ma utilizzando le impostazioni consigliate per la Missione 4 "Punire e Sparire".

Allo stesso modo, se una mappa viene ampliata il Tracciato Stealth ed il numero di Operatori dovrebbe essere aumentato della stessa quantità.

Quando riduci le mappe, cerca di mantenere le tessere più importanti nella versione ridotta. Potrebbe essere necessario muovere gli obiettivi per adattarsi al layout ridotto. Quando espandi una mappa cerca di farlo in modo che gli Operatori debbano attraversare le tessere aggiunte, allungando la durata della partita.

CREARE LE PROPRIE MISSIONI

Quando giunge il momento di creare le proprie missioni, ci troviamo dinnanzi ad una tela vuota, ma il modo più semplice per iniziare è quello di utilizzare le missioni in questo libro come punto di partenza. Alcune linee guida per il numero di Operatori e per il Tracciato Stealth sono le seguenti:

4 Tessere Mappa - 2 Operatori. Indicatore Stealth "Normale" a 6.

6 Tessere Mappa - 3 Operatori. Indicatore Stealth "Normale" a 7.

8 o più Tessere Mappa - 4 Operatori + Jeep Willys o 4 Unità di Supporto. Indicatore Stealth "Normale" a 8.

PARTITA VELOCE

1. Selezionare una Missione - Scegli una missione dal Libro delle Missioni. Si raccomanda di giocare le missioni in ordine e di utilizzare il setup consigliato, specialmente per i principianti.

2. Scegliere gli Operatori - Dai un'occhiata alla missione e scegli la squadra più adatta al lavoro. Nota che ogni Plancia Operatore è a doppia faccia con una leggera differenza nell'equipaggiamento a disposizione sul retro e che le missioni iniziali sono dei tutorial che specificano quale Operatore utilizzare.

3. Preparare la Mappa - Disponi le tessere di gioco per comporre la mappa nella Pagina della Missione.

4. Piazzare le Unità - Posiziona le unità e le tessere piccole mostrate nella legenda sulla mappa nelle posizioni indicate. I Mitragliatori vengono impiegati come Sentinelle dell'Asse (☛). Nota che i convogli di veicoli (evidenziati in bianco) non vengono piazzati sul bordo della mappa fino a che non viene indicato dalla Carta Evento.

5. Sentinelle e Pattuglie - Colloca i Fucilieri del colore appropriato sui Posti di Guardia e sulle Linee di Pattugliamento. Nota che le Sentinelle iniziano sempre la partita orientate verso la direzione indicata dalla freccia piena. Per le Linee di Pattugliamento i giocatori possono scegliere su quali dei due Punti di Partenza disponibili piazzare il Fuciliere (orientato verso la direzione della freccia).

6. Tracciato Stealth - Regola il Tracciato Stealth alla difficoltà richiesta piazzando l'Indicatore Stealth nel relativo spazio. Raccomandiamo il settaggio "Normale".

7. Finestra degli Eventi - Se la missione non ha una Finestra degli Eventi, rimuovi la Carta Evento Speciale dal Mazzo Evento che stai utilizzando, mescola il mazzo e ponilo coperto sul tavolo. Se la missione ha una Finestra degli Eventi, preparalo seguendo le istruzioni a pagina 15 del regolamento.

Ora sei pronto per giocare.

COLORO CHE OSANO



TRAVESTIMENTO DA CIVILE

Mettere e togliere il travestimento da civile richiede 4 PA (sostituisci la pedina di Nancy con la sua pedina Operatore Travestito e gira la sua Plancia Operatore). Quando utilizza il travestimento, Nancy ha a disposizione solamente l'azione **Muovere** (non può Accovacciarsi, Arrampicarsi o Scattare, scavalcare Muri Bassi o entrare in Caselle di Foresta), l'azione **Attaccare** (ma utilizzando solamente la Garrota), l'azione **Uscire allo scoperto** e l'azione **Interagire**. Inoltre, non le è permesso utilizzare alcun veicolo.



Operatore Travestito



Operatore Normale

Mentre è travestita Nancy può muoversi liberamente attraverso la LdV delle Unità dell'Asse e anche attraverso le caselle contenenti Unità dell'Asse (a patto che possa terminare il proprio turno in una casella libera). Le Unità dell'Asse possono anch'esse muoversi attraverso di lei (come se fosse un'altra Unità dell'Asse).

Muoversi attraverso un'altra Unità dell'Asse non farà **scoprire** Nancy, sebbene spendere troppo tempo all'aperto incrementerà comunque i sospetti. All'inizio della **Fase Finale**, prima che i segnalini vengano rimossi, se una o più Unità dell'Asse ha Nancy travestita entro la propria LdV, l'Indicatore Stealth avanzerà di uno spazio. Questo **si aggiunge** a qualsiasi altro avanzamento dell'allarme durante la Fase Finale.



Durante la Fase Operatore, Nancy travestita si muove attraverso la LdV della Sentinella Bianca e dell'Unità di Pattuglia Nera. Ella termina il proprio movimento nella LdV periferica dell'Unità di Pattuglia Nera.



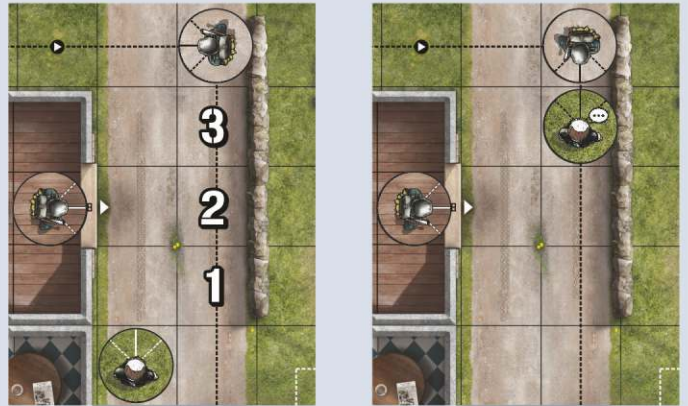
Durante la Fase Pattugliamento dell'Asse l'Unità di Pattuglia Nera si muove, il che significa che durante la Fase Finale Nancy non si trova entro LdV di nessuna Unità dell'Asse.



INTERAGIRE

L'azione **Interagire** richiede 1 PA (e 1 Segnalino Interazione ☺). Mentre è travestita, Nancy può interagire con una qualunque unità di Fanteria non allertata. Muoviti in una casella ortogonale (non diagonale) adiacente a una Unità dell'Asse, gira la pedina di Nancy sul lato che riporta l'icona Interazione e scarta uno dei 3 Segnalini Interazione.

L'Unità dell'Asse si girerà verso Nancy e rimarrà così orientata per tanti turni quanti il giocatore desidera continuare ad interagire o fino a che non scatta l'allarme. Mentre interagisci con una Unità dell'Asse durante la Fase Finale, indipendentemente dal fatto che altre Unità dell'Asse ottengano LdV verso di lei, l'Indicatore Stealth non avanzerà.



Nancy si muove di 3 caselle terminando adiacente all'Unità di Pattuglia Nera. Utilizza l'azione **Interagire** spendendo 1 PA. L'Unità di Pattuglia si gira verso Nancy. Durante la Fase Finale, nonostante ella si trovi entro la LdV della Sentinella Bianca, l'Indicatore Stealth non avanzerà.

Mentre interagisce, l'Unità dell'Asse non avrà LdV, ma la sua pedina verrà girata sul lato In Allerta se sente attività da parte di un Operatore (alla stregua del Segnalino Sigaretta). Girare la pedina sul lato In Allerta farà terminare l'interazione e l'Unità dell'Asse si volterà in direzione del suono (nel caso di un colpo d'arma da fuoco) o tornerà al suo orientamento iniziale (nel caso di un grido d'allarme).

Mentre è travestita Nancy può decidere di **Uscire allo scoperto**. Sostituisci la pedina di Nancy con la sua corrispondente versione Operatore Scoperto (🔴) e gira la pedina dell'Unità dell'Asse a lei più vicina sul lato In Allerta. Quando Nancy travestita viene scoperta, ottiene tutte le azioni e le abilità disponibili quando non è travestita (Scattare, Accovacciarsi, entrare in Caselle di Foresta e nei veicoli eccetera) e viene considerata dalle Unità dell'Asse allo stesso modo degli altri Operatori. Nota che per utilizzare il proprio equipaggiamento (Pistola, Bomba, Coltello), Nancy deve comunque tornare al proprio abbigliamento normale spendendo 4 PA.

Se scatta l'allarme, il travestimento di Nancy smette di funzionare. Se si trova entro la LdV di Unità dell'Asse quando scatta l'allarme, ella viene immediatamente scoperta, anche se in quel momento sta ancora interagendo.

GARROTA

Quando utilizza il proprio travestimento da civile, l'unica arma di cui Nancy dispone è la Garrota. Come il Coltello da Combattimento, la Garrota può essere utilizzata solo per effettuare Uccisioni; a differenza del Coltello da Combattimento, però, la Garrota richiede comunque un Tiro di Attacco effettuato con successo.



Il primo attacco richiede di ottenere 6 con un tiro di dado. Se l'attacco fallisce e vi sono ancora PA disponibili per effettuare un secondo attacco, questo può essere effettuato e il risultato da ottenere scende a 5. Se anche questo fallisce e vi sono PA disponibili, è possibile attaccare e colpire con un risultato di 4. Infine, se richiesto, è possibile effettuare un altro attacco che andrà a segno con un 3. Se Nancy esaurisce i propri PA mentre sta effettuando un attacco con la Garrota, ella termina il proprio turno, ma il bersaglio rimane intrappolato dalla Garrota e non può effettuare azioni durante la Fase dell'Asse. Nel suo prossimo turno Nancy può tentare nuovamente un attacco con la Garrota, ripartendo da 6.

Come nel caso di una Uccisione con il Coltello da Combattimento o il Fucile Subacqueo, se l'Unità dell'Asse bersagliata si trova entro LdV di altre Unità dell'Asse quando viene effettuato l'attacco, le unità verranno allertate e la pedina di Nancy verrà girata sul suo corrispondente lato Operatore Scoperto. Nonostante le Uccisioni non possano essere effettuate da Operatori Scoperti, Nancy può ancora completare l'attacco contro una unità intrappolata, anche se viene scoperta a metà dell'attacco.

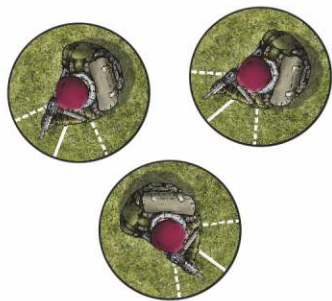


RATTO BOMBA

Il Ratto Bomba funziona esattamente come una Bomba Lewes. Piazza il Segnalino Ratto Bomba (🐭) con una **azione Piazzare o Muovere e piazzare** e metti la Carta Ratto Bomba nel Mazza Evento così da detonare nella Fase Evento desiderata.

UNITÀ DI SUPPORTO SAS

Le Unità di Supporto SAS sono piazzate sulla mappa all'inizio della partita nelle posizioni indicate nella Pagina della Missione (📍). Esse seguono le stesse regole delle Unità di Supporto al pari delle **Unità di Supporto della Resistenza**.



AZIONI DELLE UNITÀ DI SUPPORTO SAS	
Muovere (1 Casella)	1
Scattare (3 Caselle)	2
Arrampicarsi (1 Casella)	2
Attaccare	1
Muovere e Attaccare (1 Casella)	1
Prendere la Mira	1
Sparare alla Cieca	1
Accovacciarsi	1
Rialzarsi	0
Rialzarsi e Attaccare	1

L'HAWKER TYPHOON

L'Hawker Typhoon, quando disponibile, è indicato nella Pagina della Missione. I giocatori possono far intervenire il Typhoon quando lo desiderano, ma non appena esso entra sulla mappa farà scattare l'allarme (girare tutte le pedine delle Unità dell'Asse sul lato In Allerta e scegliete un Operatore che diventerà Scoperto).

Per utilizzare il Typhoon, durante la Fase Operatore piazza la Carta Typhoon nel Mazza Evento nella posizione corrispondente al bordo della mappa da cui inizierà a condurre l'attacco. Se desideri che il Typhoon entri dallo stesso lato della mappa in cui si trova la Tessera Entrata/Uscita degli Operatori, piazza il Typhoon su quel lato e la relativa Carta Evento sotto alle prime 2 carte del Mazza Evento. Per fare entrare il Typhoon sulla mappa da un lato adiacente (a sinistra o a destra) rispetto a dove si trova la Tessera Entrata/Uscita degli Operatori, piazza il Typhoon su quel lato e la relativa Carta Evento sotto alle prime 3 carte del Mazza Evento. Se desideri che il Typhoon entri sulla mappa dal lato opposto a quello dove si trova la Tessera Entrata/Uscita degli Operatori, piazza il Typhoon su quel lato e la relativa Carta Evento sotto alle prime 4 carte del Mazza Evento.



Il Typhoon viene piazzato sul lato destro della mappa. Questo è il lato successivo a quello dove è posizionata la Tessera Entrata/Uscita degli Operatori, quindi la Carta Typhoon viene piazzata sotto alle prime 3 carte del Mazza Evento.

Durante il turno in cui la carta si trova in cima alle Carte Evento non giocate, piazza il Typhoon a lato della mappa in centro alla linea di tessere su cui desideri condurre un attacco. Il Typhoon si muoverà ed attaccherà all'inizio della Fase Operatore.



Il Typhoon dispone di 2 Punti Azione e di sole 2 azioni: **Muovere e Muovere e attaccare**. Il Typhoon **deve** utilizzare 2 azioni in ogni turno (non può restare fermo). La prima volta che il Typhoon si muove, lo fa partendo dal lato della mappa verso il centro della prima tessera. Ogni ulteriore movimento è effettuato verso il centro della tessera successiva, fino a che non esce dalla mappa completando la sua incursione.

ATTACCARE

Il Typhoon attacca prima o dopo essersi mosso e può colpire solamente i bersagli nella **prossima tessera** in cui si muoverà. Ogni volta che il Typhoon effettua una incursione egli ha a disposizione 2 missili, rappresentati dai segnalini (🚀) nella Scheda Veicolo. Gli attacchi possono essere effettuati sia con le mitragliatrici pesanti del Typhoon (che possono effettuare una sventagliata allo stesso modo di quelle della Jeep Willys) che con uno o entrambi i missili di cui dispone. I missili del Typhoon sono **ordigni esplosivi** e funzionano allo stesso modo di lanciare una Granata alla cieca (piazza la Sagoma Esplosione sul bersaglio e lancia per la **Dispersione Minore**).

LA JEEP WILLYS DI SUPPORTO

La Jeep Willys di Supporto, quando disponibile, viene piazzata sul bordo della mappa nella posizione indicata nella Pagina della Missione.

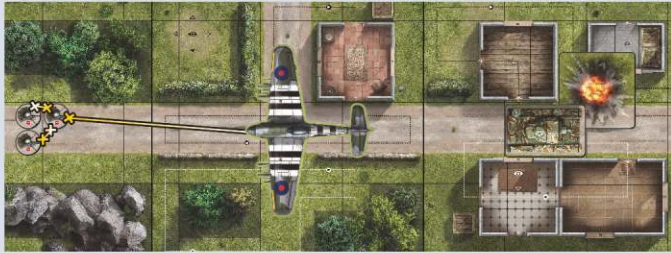
La Jeep Willys di Supporto funziona esattamente come la Jeep Willys degli Operatori, ma ha un set più limitato di azioni a disposizione (non può usare l'azione **Marchiare un bersaglio**). Inoltre, l'azione **Schierare** può essere utilizzata da un Operatore solamente per scendere dal sedile del passeggero del veicolo (le unità alla guida o che manovrano le armi del veicolo non scenderanno mai dalla Jeep).

Come per la Jeep Willys degli Operatori, l'allarme avanzerà nella Fase Finale se la Jeep Willys di Supporto si troverà sulla mappa. La Jeep Willys di Supporto è sempre considerata Scoperta, quindi le Unità dell'Asse In Allerta avanzeranno e la attaccheranno come qualsiasi altro Operatore Scoperto o Unità di Supporto.





Come prima azione il Typhoon utilizza una **azione Muovere e attaccare**, attaccando il Carro Armato sulla tessera di fronte e poi muovendosi. Esso lancia uno dei suoi due missili e poi si muove sul centro della tessera.



Come seconda e ultima azione il Typhoon utilizza un'altra **azione Muovere e attaccare**, questa volta muovendo prima (verso il centro della tessera successiva) e poi attaccando, sventagliando il gruppo di Mitraglieri sulla tessera successiva con le sue mitragliatrici pesanti.

Dopo aver lasciato la mappa i Segnalini Munizione Missile del Typhoon vengono reintegrati ed esso è pronto per la prossima incursione. Se il Typhoon riesce a completare la propria incursione senza venire abbattuto esso può effettuare un'altra. Per rientrare dal lato della mappa da cui è appena uscito, piazza la sua carta sotto alle prime 2 carte del Mazzo Evento, per rientrare da un lato adiacente (sinistra o destra) piazzala sotto alle prime 3 carte del Mazzo Evento e per rientrare sulla mappa dal lato opposto piazzala sotto alle prime 4 carte del Mazzo Evento.

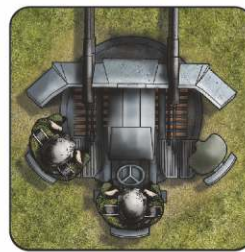
VENIRE ATTACCATO

Il Typhoon è considerato essere entro LdV di qualsiasi Unità dell'Asse **che non si trovi all'interno di un edificio** in una tessera su cui esso si muove. Le Unità dell'Asse effettueranno Attacchi di Reazione la prima volta che il Typhoon entra nella tessera in cui si trovano.

Nota che tutti gli Attacchi da Terra diretti verso il Typhoon sono soggetti ad un modificatore **-3 per gli Attacchi da Terra** ed è quindi impossibile per i Mitraglieri effettuare un attacco con successo.

Durante la Fase Attacco dell'Asse, le Unità dell'Asse sulla stessa tessera del Typhoon lo attaccheranno, ma solo se in quel turno non sono in grado di ottenere una posizione da cui attaccare un Operatore o una Unità di Supporto. Le Unità dell'Asse non daranno mai priorità né avanzeranno verso una posizione da cui attaccare il Typhoon.

I pezzi d'artiglieria quali l'obice e i mortai sono considerati alla stregua degli ordigni esplosivi e come tali non attaccheranno mai il velivolo.



BATTERIA ANTIAEREA

Le Batterie Antiaeree sono piazzate sulla mappa nelle posizioni indicate nella Pagina della Missione. Esse non si muovono e non hanno LdV verso nient'altro che **tutto lo spazio aereo** sopra alla mappa, ma la loro pedina viene comunque girata sul lato **In Allerta** se esse **sentono** un Operatore.

Durante un turno, la prima volta che il Typhoon si muoverà in una nuova tessera tutte le Batterie Antiaeree sulla mappa effettueranno un Attacco di Reazione (-3 per Attacchi da Terra, colpendo quindi con un 5 o più). Nella Fase Attacco dell'Asse, se il Typhoon sarà ancora sulla mappa tutte le Batterie Antiaeree lo attaccheranno di nuovo.

Le Batterie Antiaeree sono **Corazzate**, quindi solo gli attacchi effettuati con ordigni esplosivi come bombe o missili possono danneggiarle.



CARRO ARMATO PANZER III

Il Carro Armato Panzer III è un Veicolo Corazzato. Esso si muove di 6 caselle e può entrare nelle Caselle di Foresta senza penalità. Muri Bassi e Casse non bloccano il movimento del Carro Armato.

Il Panzer III ha LdV frontale e una mitragliatrice pesante, inoltre dispone di un obice montato su una torretta che non richiede LdV per effettuare attacchi contro un Operatore Scoperto in qualsiasi parte della mappa.

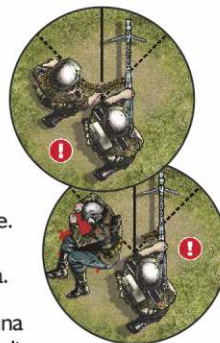
Durante la Fase Attacco dell'Asse il Panzer III attaccherà con entrambe le proprie armi (potenzialmente contro due bersagli differenti) se in grado di farlo, ma gli Attacchi di Reazione verranno effettuati solamente con la mitragliatrice pesante (HMG). Gli attacchi eseguiti con l'obice seguono le stesse regole dei Mortaisti (lancia per la Dispersione Maggiore e non è possibile bersagliare Operatori che si trovino entro 7 caselle da un'altra Unità dell'Asse).

SQUADRE MITRAGLIERI

Le Squadre Mitraglieri vengono generate sulla mappa durante la Sezione Battaglia e seguono le regole per l'avanzata della Fanteria, ma quando una squadra si trova entro gittata per effettuare un attacco, essa si fermerà e non cercherà di raggiungere una posizione di attacco più favorevole. Ai fini del movimento e della gittata, le Squadre Mitraglieri si considerano occupare una sola casella.

Come per la mitragliatrice pesante di un veicolo, una Squadra Mitraglieri può sparare attraverso il muro di un edificio (con un modificatore di -3).

La Squadra Mitraglieri ha 2 Punti Salute (gira la pedina per mostrare il disegno del cadavere se viene inflitto un solo danno all'unità).



UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	CORAZZA	SPECIALE	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Squadra Mitraglieri (HMG)	2	4	-	-	4 / 8	
Batteria Antiaerea	3	-	Si	Attacca solo velivoli	-	
Panzer III	7	6	Si	LdV Frontale - Mitragliatrice Pesante (HMG)	4 / 8	
				Obice (Dispersione Maggiore)	-	

HEAVY METAL

GUASTO MECCANICO

Quando una carta Evento "Guasto Meccanico" viene attivata, prendi un Segnalino Guasto Meccanico (⚙️) e piazzalo in uno Spazio Attrezzatura vuoto su una Plancia Operatore a scelta dei giocatori.

Il Segnalino Guasto Meccanico può essere utilizzato in qualunque momento durante la Fase Operatore e viene conservato nell'equipaggiamento dell'Operatore fino a che questi non decide di utilizzarlo.

Indica semplicemente un Veicolo dell'Asse sulla mappa e piazza su di esso il segnalino; quell'unità **non si muoverà** in questo turno (ma potrà ancora attaccare se vi sono bersagli disponibili). Il segnalino viene scartato nella Fase Finale.



Scatta l'allarme e la pedina del Camion per il Trasporto Truppe viene girata sul lato che mostra il Camion Vuoto In Allerta. Otto Mitraglieri vengono piazzati nelle caselle adiacenti disponibili più vicine ad esso. Il Camion non farà nient'altro per il resto della partita.

Se il Camion per il Trasporto Truppe viene distrutto prima che i Mitraglieri siano stati schierati, tutti i Mitraglieri vengono uccisi.



CAMION PER IL TRASPORTO TRUPPE

Il Camion per il Trasporto Truppe segue le stesse regole per il movimento di un normale Camion dell'Asse (svoltare richiede 2 Punti Movimento).

Quando il Camion è In Allerta, gira la sua pedina sul lato che mostra il Camion Vuoto In Allerta e piazza 8 Mitraglieri In Allerta nelle caselle adiacenti disponibili più vicine ad un Operatore Scoperto (se ve n'è uno). I Mitraglieri muoveranno durante la Fase Avanzata dell'Asse.

Se il Camion per il Trasporto Truppe non è sulla mappa quando scatta l'allarme (ad esempio un Veicolo di Pattuglia, un convoglio o un Veicolo d'Assalto), rimetti il Camion sulla mappa all'inizio della prossima Fase Avanzata dell'Asse e piazza i Mitraglieri. I Mitraglieri avanzeranno in questo turno.



Camion per il Trasporto Truppe Vuoto In Allerta

AUTOBLINDO

- Bersaglio Corazzato che può essere danneggiato solamente da ordigni esplosivi come la Granata, la Mina, la Bomba Lewes e il Fusto di Carburante.
- Linea di Vista frontale.
- Il cannone può sparare frontalmente attraverso i muri degli edifici per attaccare Operatori Scoperti al loro interno (modificatore -3 in un edificio).



AUTOBLINDO CORAZZATO

- Bersaglio Corazzato che può essere danneggiato solamente da ordigni esplosivi come la Granata, la Mina, la Bomba Lewes e il Fusto di Carburante.
- Linea di Vista frontale.
- L'obice può sparare frontalmente e non richiede controllo della gittata o LdV per fare fuoco contro un Operatore Scoperto, ma poiché può sparare solo frontalmente, il bersaglio deve trovarsi all'interno di un arco di 90° di fronte al veicolo. Gli attacchi effettuati con l'obice seguono le stesse regole dei Mortaisti (lancia per la Dispersione Maggiore e non è possibile bersagliare Operatori che si trovino entro 7 caselle da un'altra Unità dell'Asse ecc.).



UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	CORAZZA	SPECIALE	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Autoblindo	5	8	Si	-	4 / 8	● ● ● ●
Autoblindo Corazzato	6	8	Si	Obice (Dispersione Maggiore)	-	● ● ● ● ● ●
Camion per il Trasporto Truppe	6	8	-	-	-	-

HOT DOGS

LANCIAFIAMME

Le Unità dell'Asse equipaggiate con lanciafiamme attaccano solamente durante la Fase Attacco dell'Asse (non eseguono Attacchi di Reazione).

La **Copertura Leggera** (Siepi e Caselle di Foresta) non modifica gli attacchi effettuati con i lanciafiamme.

Se una Unità dell'Asse con un lanciafiamme attacca un Operatore in un edificio, **oltre** ad effettuare un attacco, piazza un Segnalino Fuoco (🔥) nella stanza in cui si trova l'Operatore. Il segnalino rimarrà in gioco per tutta la durata della partita. Se durante una successiva Fase Attacco dell'Asse, un Operatore si trova in una stanza contenente un Segnalino Fuoco, tira un Dado Attacco per ogni Segnalino Fuoco presente nella stanza e sottrae un Punto Salute per ogni dado il cui risultato è pari o superiore a 2.

Se una Unità dell'Asse con un lanciafiamme non ha LdV, ma è entro gittata di una stanza in cui si trova un Operatore Scoperto, essa **attaccherà la stanza**. Piazza semplicemente un Segnalino Fuoco nella stanza e lancia un Dado Attacco per il segnalino come sopra.

Le Unità dell'Asse con un lanciafiamme non attaccheranno una stanza contenente altre Unità dell'Asse. Le Unità dell'Asse non entreranno in una stanza contenente un Segnalino Fuoco.



FANTERIA CON LANCIAFIAMME

Le unità di Fanteria con lanciafiamme vengono generate sulla mappa durante la Sezione Battaglia. Esse sono equipaggiate con un lanciafiamme e non eseguono quindi Attacchi di Reazione.

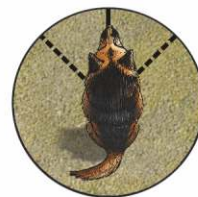
SEMICINGOLATO CON LANCIAFIAMME

- Bersaglio Corazzato che può essere danneggiato solamente da ordigni esplosivi come la Granata, la Mina, la Bomba Lewes e il Fusto di Carburante.
- Linea di Vista frontale.
- La mitragliatrice pesante (HMG) può sparare frontalmente attraverso i muri degli edifici per attaccare Operatori Scoperti al loro interno.
- Il lanciafiamme colpisce frontalmente.



CANI

I Cani vengono generati sulla mappa durante la Sezione Battaglia. Inoltre, i Cani vengono utilizzati come **Can da Guardia** e piazzati sulla mappa all'inizio della partita nelle posizioni mostrate nella Pagina della Missione (👤), orientati secondo la direzione indicata.

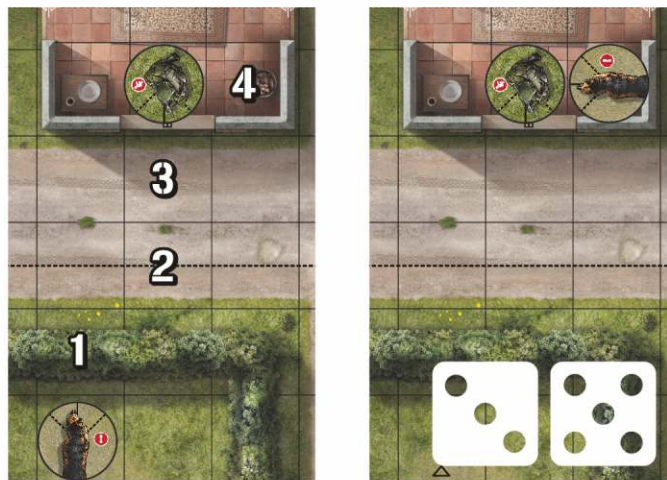


I Cani verranno allertati se **vedono** o **sentono** un Operatore, allo stesso modo delle unità di Fanteria dell'Asse. Inoltre, i Cani possono **odorare** qualsiasi Operatore che si muova entro 2 caselle da loro (ruota il Cane verso la direzione dell'Operatore e gira la sua pedina sul lato In Allerta come se l'Operatore avesse utilizzato un'arma Rumorosa che solo il Cane può udire). Se un Cane **vede** un Operatore abbaierà, allertando le altre Unità dell'Asse entro 4 caselle e la pedina dell'Operatore verrà girata sul suo corrispondente lato Operatore Scoperto (👤).

Nella Fase Avanzata dell'Asse, i Cani si muoveranno della loro massima capacità di movimento, utilizzando il percorso più breve a disposizione verso il più vicino Operatore Scoperto fino a raggiungere una posizione da cui poter attaccare.

I Cani hanno una gittata di 1 casella, potendo quindi attaccare solamente da una casella adiacente. Non possono attaccare al di là di un muro o di una finestra.

Scavalcare una finestra o una Siepe non richiede al Cane Punti Movimento aggiuntivi.



Il Cane si sposta di 4 caselle, scavalcando la Siepe e muovendosi diagonalmente attraverso la finestra, raggiungendo una posizione da cui attaccare Paddy che in quel momento è Accovacciato. Durante la Fase Attacco dell'Asse il Cane attacca tirando 2 Dadi Attacco e ottenendo 3 e 5. Paddy perde 2 Punti Salute.

UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	CORAZZA	SPECIALE	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Fanteria con Lanciafiamme	1	4	-	Lanciafiamme	0 / 5	🎲🎲🎲
Cane	1	8	-	-	0 / 1	🎲🎲
Semicingolato con Lanciafiamme	5	8	Si	LdV Frontale - Mitragliatrice Pesante (HMG)	4 / 8	🎲🎲🎲
				LdV Frontale - Lanciafiamme	0 / 5	🎲🎲🎲

Jäger

MODALITÀ JÄGER

La Modalità Jäger consente ad un giocatore di assumere il ruolo dell'Asse e contrastare i migliori piani dei nostri Operatori del SAS utilizzando uno speciale mazzo di Carte Evento Jäger. Durante la Sezione Stealth, il Giocatore Jäger può influenzare Pattuglie e Sentinelle, schierare Unità Appostate e utilizzare una serie di eventi speciali per accelerare l'individuazione degli Operatori. Durante la Sezione Battaglia, speciali Unità Jäger sono sotto il diretto controllo del Giocatore Jäger durante la Fase Avanzata dell'Asse.

Per iniziare una partita in Modalità Jäger, prepara normalmente la missione scelta. Imposta l'Indicatore Stealth su **Facile**, mescola il Mazzo Evento Jäger e piazzalo di fronte al Giocatore Jäger (nota che questa espansione contiene anche 6 Carte Evento rosso granata che non fanno parte del Mazzo Jäger; queste possono essere aggiunte al Mazzo Evento rosso granata se i giocatori desiderano aumentare la difficoltà). Poi il Giocatore Jäger deve piazzare le 4 Unità Appostate numerate negli spazi vuoti sulle Tessere Generazione di sua scelta. Ora sei pronto per iniziare.

Le partite in Modalità Jäger hanno una **Fase Jäger** aggiuntiva che ha luogo **dopo la Fase Finale**. Nella Fase Jäger il Giocatore Jäger può fare **una** delle tre seguenti cose:

1. **Giocare una carta.**
2. **Pescare una carta.**
3. **Scartare due carte e pescarne una.**

Se il Giocatore Jäger **gioca una carta**, la piazza **coperta** vicino al Mazzo Evento. Nella Fase Evento, rivela la Carta Evento del mazzo. Il Giocatore Jäger deve poi decidere se rimpiazzare la Carta Evento del turno corrente con quella piazzata a fianco del Mazzo Evento. Se decide di giocarla, gira la Carta Jäger e la attiva **al posto** di quella pescata dal Mazzo Evento. Se il Giocatore Jäger decide di non girare la Carta Jäger, la Carta Jäger viene scartata.

Se il Giocatore Jäger **pescare una carta**, prende la carta dal Mazzo Jäger e la aggiunge alla propria mano. Il Giocatore Jäger può tenere un massimo di 4 carte nella propria mano.

Se il Giocatore Jäger decide di scartare carte, sceglie due carte dalla propria mano, le mette nella pila degli scarti e pesca una nuova carta dalla cima del Mazzo Jäger.

MAZZO JÄGER (SEZIONE STEALTH)

Le Carte Evento Jäger hanno 2 riquadri come le normali carte Evento. Durante la Sezione Stealth si attiverà il **Riquadro Stealth** sul lato sinistro della Carta Evento Jäger.

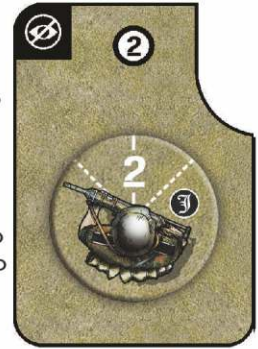
1. Le Sentinelle e le Pattuglie Ruotano e il Livello d'Allarme Aumenta (👁️🔄📢)

Le Carte Evento Jäger rappresentano eventi simili a quelli visti nei Mazzi Evento e sono risolte allo stesso modo di quando si gioca una normale partita in solitario o cooperativa.

2. Punto di Appostamento (①②③④)

La Carta Punto di Appostamento permette al Giocatore Jäger di piazzare un Segnalino Appostamento ovunque sulla mappa eccetto che su di una Casella d'Acqua o sul percorso di un convoglio.

Durante la Fase Avanzata dell'Asse, l'Unità Appostata il cui numero corrisponde a quello del Punto di Appostamento si muoverà verso di esso della propria capacità di movimento. Quando l'Unità Appostata arriva al Punto di Appostamento il Giocatore Jäger ne può decidere l'orientamento.



Se un'altra Carta Punto di Appostamento con lo stesso numero del Punto di Appostamento viene giocata, esso può essere spostato in un'altra posizione.

Una volta in posizione, l'Unità Appostata segue le stesse regole della **Sentinella** per tutta la durata della partita (o fino a che un altro Segnalino Punto di Appostamento corrispondente non viene posizionato).



3. Il Gatto (🐈)

La Carta Gatto permette al Giocatore Jäger di piazzare un Segnalino Gatto ovunque sulla mappa ad eccezione del percorso di un convoglio. Se una qualunque unità, Operatore o dell'Asse, si muove entro 2 caselle dal gatto, il gatto è spaventato.

Quando il gatto è spaventato ogni Unità dell'Asse entro 4 caselle si gira nella sua direzione e poi il segnalino viene rimosso (nota che essi non diventeranno **In Allerta**). Le Pattuglie ruoteranno alla posizione iniziale la prossima volta che si muoveranno.

4. Ramoscello Spezzato (🌿)

La Carta Ramoscello Spezzato permette al Giocatore Jäger di piazzare il Segnalino Ramoscello Spezzato su un Operatore a sua scelta. Se l'Operatore si muove farà rumore. Allerta ogni Unità dell'Asse entro 4 caselle (come un grido d'allarme) e rimuovi il segnalino.

L'Operatore può, opzionalmente, spendere 4 PA per rimuovere il segnalino.



5. Macchia di Sangue (🩸)

La Carta Macchia di Sangue permette al Giocatore Jäger di piazzare un Segnalino Macchia di Sangue (con il simbolo più grande verso l'alto) sopra ad un Segnalino Cadavere sulla mappa. Le Unità dell'Asse considereranno il Segnalino Macchia di Sangue alla stregua di un Segnalino Cadavere.

Se il cadavere viene spostato o rimosso, lasciate il Segnalino Macchia di Sangue al suo posto. Durante la Fase Finale del turno, girate il segnalino sul lato con il simbolo più piccolo. Durante la successiva Fase Finale, rimuovete il segnalino dal gioco.



6. Serratura (6)

La Carta Serratura permette al Giocatore Jäger di piazzare un Segnalino Serratura su qualsiasi porta della mappa.

La porta rimarrà chiusa a chiave, bloccando il movimento dell'Operatore, fino a che una Unità dell'Asse non la attraversa o un Operatore non spende 4 PA per scassarla (rimuovendo il segnalino).

MAZZO JÄGER (SEZIONE BATTAGLIA)

Durante la Sezione Battaglia si attiverà il **Riquadro Battaglia** sul lato destro della Carta Evento Jäger.

1. Generare Unità (1)

Le Carte Evento Jäger rappresentano eventi simili a quelli visti nei Mazzi Evento e sono risolte allo stesso modo di quando si gioca una normale partita in solitario o cooperativa.

2. Generare Cecchino Jäger (3)

L'Evento Generazione Jäger indica che 2 Mitraglieri dell'Asse In Allerta e 1 Cecchino Jäger devono essere piazzati nel Punto di Generazione del colore corrispondente.



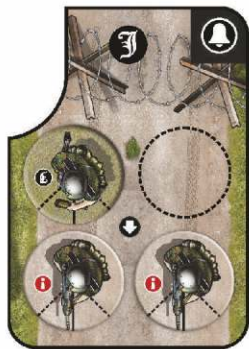
Durante la Fase Avanzata dell'Asse il giocatore Jäger può muovere le Unità Jäger della loro capacità di movimento ovunque egli desideri (le Unità Jäger non devono seguire le regole per il movimento automatico).

Le Unità Jäger seguono le regole per il movimento automatico in tutte le altre fasi.

3. Generare Granatiere Jäger (3)

L'Evento Generazione Jäger indica che 2 Mitraglieri dell'Asse In Allerta e 1 Granatiere Jäger devono essere piazzati nel Punto di Generazione del colore corrispondente.

Nella Fase Avanzata dell'Asse il Giocatore Jäger può muovere le Unità Jäger della loro capacità di movimento ovunque egli desideri (le Unità Jäger non devono seguire le regole per il movimento automatico).



Le Unità Jäger seguono le regole per il movimento automatico in tutte le altre fasi.

4. Generare Kübelwagen con HMG Jäger (3)

L'Evento Generazione Jäger indica che il Giocatore Jäger può piazzare una Kübelwagen con mitragliatrice pesante (HMG) Jäger nel Punto di Generazione del colore corrispondente.

Nella Fase Avanzata dell'Asse il Giocatore Jäger può muovere l'Unità Jäger della propria capacità di movimento ovunque egli desideri (l'Unità Jäger non deve seguire le regole per il movimento automatico).



Le Unità Jäger seguono le regole per il movimento automatico in tutte le altre fasi.

5. Generare Kettenkrad Jäger (3)

L'Evento Generazione Jäger indica che il Giocatore Jäger può piazzare una Kettenkrad Jäger nel Punto di Generazione del colore corrispondente.

Nella Fase Avanzata dell'Asse il Giocatore Jäger può muovere le Unità Jäger (sia il veicolo che, quando schierate, le 2 Unità con Panzerfaust Jäger a bordo) della loro capacità di movimento ovunque egli desideri (le Unità Jäger non devono seguire le regole per il movimento automatico).

Le Unità Jäger seguono le regole per il movimento automatico in tutte le altre fasi.



6. Upgrade Unità di Fanteria Jäger (3)

Il Segnalino Upgrade Jäger può essere piazzato su qualsiasi unità regolare di Fanteria ad eccezione degli Ufficiali.

Una Unità dell'Asse con un Segnalino Upgrade Jäger è controllata dal Giocatore Jäger durante la Fase Avanzata dell'Asse.

Le Unità Jäger col Segnalino Upgrade Jäger seguono le regole per il movimento automatico in tutte le altre fasi.

VINCERE UNA PARTITA IN MODALITÀ JÄGER

Il Giocatore Jäger vince la partita se gli Operatori non riescono ad ottenere una Vittoria Maggiore o Minore.

UNITÀ JÄGER DELL'ASSE

L'espansione Jäger include nuove unità di Fanteria dell'Asse e veicoli da utilizzare sia nelle partite in Modalità Jäger che in quelle in solitario o cooperative. Nota che il simbolo Jäger (3) sulle pedine rimpiazza il simbolo In Allerta (1).

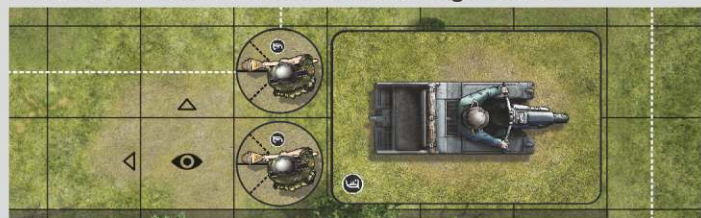
KETTENKRAD

La Kettenkrad viene generata sulla mappa durante la Sezione Battaglia e segue le regole per i Veicoli dell'Asse che avanzano.

Quando la Kettenkrad raggiunge una distanza di 8 caselle da un Operatore Scoperto, gira la pedina per mostrarne il lato vuoto e piazza 2 Unità con Panzerfaust In Allerta sulle caselle direttamente dietro al veicolo. Esse avanzeranno nella Fase Avanzata dell'Asse.



Se la Kettenkrad viene distrutta prima che abbia schierato le Unità con Panzerfaust, tutte le Unità con Panzerfaust vengono uccise.



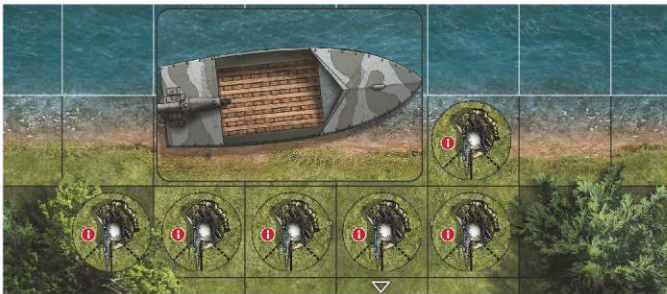
La Kettenkrad raggiunge una distanza di 8 caselle da un Operatore Scoperto. La pedina viene girata e 2 Unità con Panzerfaust sono piazzate sulle caselle direttamente dietro al veicolo. La Kettenkrad non farà nient'altro per il resto della partita.

STURMBOOT

Le Sturmboot sono utilizzate come **Veicoli di Pattuglia, Veicoli d'Assalto** o **Sentinelle**. Esse hanno LdV frontale e vengono allertate secondo le normali regole. Le Sturmboot si muovono utilizzando **solamente le Caselle d'Acqua**. Quando trasportano Mitraglieri le Sturmboot effettuano Attacchi di Reazione.

Se vi sono Operatori Scoperti in gioco, una Sturmboot In Allerta si muoverà più vicino possibile al più vicino Operatore Scoperto e poi schiererà 6 Mitraglieri sulla riva del fiume. Rimuovi la pedina della Sturmboot, rimpiazzala con quella della Sturmboot Vuota e piazza 6 Mitraglieri nelle caselle disponibili adiacenti.

I Mitraglieri avanzeranno nella Fase Avanzata dell'Asse.



La Sturmboot si muove il più vicino possibile all'Operatore Scoperto di quanto permesso dalle Caselle d'Acqua. La pedina viene rimpiazzata con quella della Sturmboot Vuota e 6 Mitraglieri sono piazzati nelle caselle disponibili adiacenti. La Sturmboot non farà nient'altro per il resto della partita.

Se la Sturmboot viene distrutta prima che abbia schierato i Mitraglieri, tutti i Mitraglieri vengono uccisi.

KÜBELWAGEN CON MITRAGLIATRICE PESANTE (HMG)

- Linea di vista frontale
- La mitragliatrice pesante (HMG) può sparare frontalmente attraverso il muro di un edificio per attaccare Operatori Scoperti al suo interno.



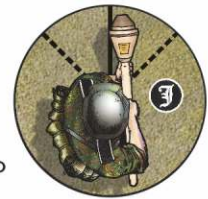
UNITÀ CON PANZERFAUST E GRANATIERI

Le Unità con Panzerfaust e i Granatieri sono Mitraglieri equipaggiati con un ordigno esplosivo ad uso singolo. Le loro pedine hanno 2 facce, una su cui sono rappresentati mentre trasportano l'arma e l'altra su cui sono rappresentati come Mitraglieri (ad indicare che l'ordigno esplosivo è stato utilizzato).

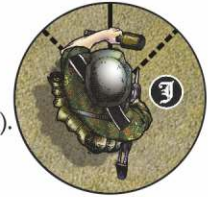
Le Unità con Panzerfaust e i Granatieri vengono generati sulla mappa durante la Sezione Battaglia e seguono le regole per l'avanzata della Fanteria, fino a che non raggiungono la gittata massima della loro arma nei confronti di un Operatore Scoperto (6 per una Granata, 8 per il Panzerfaust). A quel punto si fermano e **all'inizio** della Fase Attacco dell'Asse essi attaccheranno. Non necessitano di LdV per attaccare il bersaglio.

Posiziona la Sagoma Esplosione sul bersaglio e lancia un dado per la **Dispersione Minore** nella stessa maniera in cui un Operatore lancia una Granata alla cieca. Nota che il Granatiere/l'Unità con Panzerfaust non attaccherà se vi sono altre Unità dell'Asse entro 4 caselle dal bersaglio designato.

Una volta che l'attacco con l'ordigno esplosivo è stato effettuato, gira la pedina sul lato **Mitragliere**; questa unità si comporterà come un Mitragliere per il resto della partita. Nota che finché la pedina non viene girata sul lato Mitragliere, l'unità non effettua Attacchi di Reazione.



Unità con Panzerfaust



Granatieri

CECCHINI

I Cecchini vengono generati sulla mappa durante la Sezione Battaglia e seguono le regole per l'avanzata della Fanteria. Quando raggiungono una posizione da cui poter attaccare un Operatore Scoperto, essi si fermano ed attaccheranno durante la Fase Attacco dell'Asse.

Nota che un Cecchino **terminerà sempre il proprio movimento** non appena in grado di effettuare un attacco, anche se non si trova in una posizione ottimale per effettuarlo. Il Cecchino **non effettua Attacchi di Reazione**.



Cecchino

UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	CORAZZA	SPECIALE	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Cecchino	1	4	-	-	8 / 16	
Unità con Panzerfaust	1	4	-	Uso singolo, poi giralo sul lato Mitragliere	0 / 8	
Granatiere	1	4	-	Uso singolo, poi giralo sul lato Mitragliere	0 / 6	
Kettenkrad	4	6	-	-	-	-
Kübelwagen con Mitragliatrice Pesante (HMG)	5	8	-	-	4 / 8	
Sturmboot	4	6	-	-	4 / 8	

CONTENUTO DEL KICKSTARTER



UNITÀ CON PANZERFAUST E GRANATIERI

Le Unità con Panzerfaust e i Granatieri sono Mitraglieri equipaggiati con un ordigno esplosivo ad uso singolo aggiuntivo. Le loro pedine hanno 2 facce, una su cui sono rappresentati mentre trasportano l'arma e l'altra su cui sono rappresentati come Mitraglieri (ad indicare che l'ordigno esplosivo è stato utilizzato).



Unità con Panzerfaust



Granatiere

Le Unità con Panzerfaust e i Granatieri vengono generati sulla mappa durante la Sezione Battaglia e seguono le regole per l'avanzata della Fanteria, fino a che non raggiungono la gittata massima della loro arma nei confronti di un Operatore Scoperto (6 per una Granata, 8 per un Panzerfaust). A quel punto si fermano e all'inizio della Fase Attacco dell'Asse essi attaccheranno. Non necessitano di LdV per attaccare il bersaglio.

Posiziona la Sagoma Esplosione sul bersaglio e lancia per la **Dispersione Minore** nella stessa maniera in cui un Operatore lancia una Granata alla cieca. Nota che il Granatiere/l'Unità con Panzerfaust non attaccherà se vi sono altre Unità dell'Asse entro 4 caselle dal bersaglio designato.

Una volta che l'attacco con l'ordigno esplosivo è stato effettuato, gira la pedina dell'unità sul lato **Mitragliere**; essa si comporterà come un Mitragliere per il resto della partita. Nota che finché la pedina non viene girata sul lato Mitragliere, l'unità non effettua Attacchi di Reazione.

CECCHINI

I Cecchini vengono generati sulla mappa durante la Sezione Battaglia e seguono le regole per l'avanzata della Fanteria. Quando raggiungono una posizione da cui poter attaccare un Operatore Scoperto, essi si fermano ed attaccheranno durante la Fase Attacco dell'Asse.

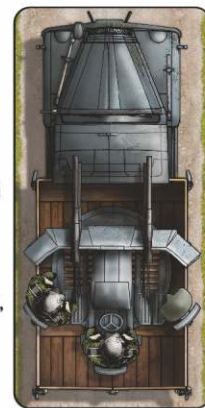


Cecchino

Nota che un Cecchino **terminerà sempre il proprio movimento** non appena in grado di effettuare un attacco, anche se non si trova in una posizione ottimale per effettuarlo. Il Cecchino **non effettua Attacchi di Reazione**.

CAMION CON BATTERIA ANTIAEREA

I Camion con Batteria Antiaerea sono utilizzati come **Veicoli di Pattuglia** o **Sentinelle**. Essi hanno LdV frontale come un normale Camion e verranno allertati secondo le normali regole. Essi possono **attaccare solamente velivoli**.



Un Camion con Batteria Antiaerea di Pattuglia seguirà le normali regole per i Veicoli di Pattuglia, muovendosi quando la Pattuglia Nera si muove. Se il veicolo viene allertato, **esso continuerà a seguire il proprio percorso di pattuglia**, ma si muoverà in ogni Fase Avanzata dell'Asse.

I Camion con Batteria Antiaerea, quando impiegati come **Sentinelle**, **non si muoveranno mai**.

Durante un turno, la prima volta che un velivolo entra in una nuova tessera, il Camion con Batteria Antiaerea effettuerà un Attacco di Reazione (-3 per Attacco da Terra, colpendo quindi con un 5 o più). Nella Fase Attacco dell'Asse, se il velivolo è ancora sulla mappa, lo attaccherà di nuovo.

SEMICINGOLATO STUMMEL

- Bersaglio Corazzato che può essere danneggiato solamente da ordigni esplosivi come la Granata, la Mina, la Bomba Lewes e il Fusto di Carburante.
- Linea di Vista frontale e posteriore.
- La mitragliatrice pesante (HMG) può sparare posteriormente attraverso il muro di un edificio per attaccare Operatori Scoperti al suo interno.
- L'obice può sparare frontalmente e non richiede controllo della gittata o LdV per fare fuoco contro un Operatore Scoperto, ma poiché può sparare solo frontalmente, il bersaglio deve trovarsi all'interno di un arco di 90° di fronte al veicolo. Gli attacchi effettuati con l'obice seguono le stesse regole dei Mortaisti (lancia per la Dispersione Maggiore e non è possibile bersagliare Operatori entro 7 caselle da un'altra Unità dell'Asse ecc).



EQUIPAGGIAMENTI GRANATA A MANICO E SIGARETTA

La Granata a Manico funziona allo stesso modo della Granata. L'Equipaggiamento Sigaretta è una Attrezzatura ad uso singolo che funziona esattamente come la Carta Evento "Pausa Sigaretta".



UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	CORAZZA	SPECIALE	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
Cecchino	1	4	-	-	8 / 16	
Unità con Panzerfaust	1	4	-	Uso singolo, poi giralo sul lato Mitragliere	0 / 8	
Granatiere	1	4	-	Uso singolo, poi giralo sul lato Mitragliere	0 / 6	
Camion con Batteria Antiaerea	6	8	-	Attacca solo velivoli	0 / 8	
Semicingolato Stummel	5	8	Si	Obice - Attacca solo frontalmente	-	
				LdV Posteriore - Mitragliatrice Pesante (HMG)	4 / 8	

A		D		L			
Attaccare - Veicoli	19	Dadi	4	Lanciafiamme	33	Segnalini Pattugliamento	4, 14
Attacchi di Reazione	10	Depositi dei Rifornimenti	2	LdV - Linea di Vista	2, 3, 6, 16	Semicingolati	22
Attacco a Distanza	6	Descrizione della Mappa	1	LdV - Veicoli	19	Semicingolato con Lanciafiamme	33
Attrezzatura da Sub	24	Dispersione Maggiore	22	Linee di Pattugliamento	3, 14, 16	Semicingolato Stummel	37
Autoblindo	32	Dispersione Minore	24			Sentinella Bianca	14
Autoblindo Corazzato	32			M		Sentinella Nera	14
Avanzare - Veicoli	19	E		Macchia di Sangue	34	Sentinelle	3
Avanzata degli Ufficiali	12, 13	Edifici	2	Mazzo Evento	14	Sentinelle - Perlustrare	16
Avanzata dell'Asse (Sez. Battaglia)	13	Equipaggiamento	23	Mazzo Jäger	34, 35	Serratura	35
Avanzata dell'Asse (Sez. Stealth)	12	Equipaggiamento Sigaretta	37	Mina	24	Sezioni Stealth e Battaglia	5
Avanzata delle Sentinelle	12, 13	Espansione Coloro Che Osano	29	Mitragliatrice Sterling	23	Siepi	2
Azione A Tavoletta!	25	Espansione Jäger	34	Mitraglieri	15, 22	Simbolo Arrampicata	2
Azione Accovacciarsi	8	Espansione Kickstarter	37	Modalità Jäger	34	Spazio Oggetto	4
Azione Arrampicarsi	2, 6	Espansione Heavy Metal	32	Modalità Subacqua	1, 24, 25	Squadre Mitraglieri	31
Azione Attaccare	6	Essere Visti	9, 25	Modificatori di Attacco - Asse	5	Statistiche - Salute	17
Azione Interagire	29	Evento Speciale	15	Modificatori di Attacco - Operatore	5	Strumento per la LdV	3
Azione Marchiare un Bersaglio	7			Mortaisti	22	Sturmboot	36
Azione Muovere	6	F		Motociclette	22		
Azione Muovere e Attaccare	6	Fanteria con Lanciafiamme	33	Movimento dei Veicoli	19	T	
Azione Piazzare	8	Fare Rumore	9	Muri Alti	2	Tabella delle Azioni	5
Azione Prendere la Mira	7	Fase Evento (Sezione Battaglia)	16	Muri Bassi	2	Tabelle di Riferimento	4
Azione Recuperare	11	Fase Evento (Sezione Stealth)	14			Tessera Entrata	3
Azione Raccogliere	8	Fase Finale	18	N		Tessera Uscita	3
Azione Rialzarsi	8	Fase Operatore	5	Nancy	29	Tessere Generazione	3
Azione Scattare	1, 6	Fase Pattugliamento dell'Asse	16			Tiro di Attacco	17
Azione Sparare alla Cieca	11	Finestra degli Eventi	15	O		Tracciato Stealth	11, 13, 16, 17, 18
Azione Uscire allo Scoperto	11	Finestre	2	Oggetti	23	Trappola	23
Azione Uscire allo Scoperto (Nancy)	29	Fusti di Carburante	23			Trasportare	9
		Fucile Subacqueo	24	P		Travestimento da Civile	29
		Fucilieri	22	Pagine della Missione	4		
B				Panoramica del Gioco	1	U	
Barca a Remi	26	G		Pattuglia Bianca	14	Uccisioni	7
Batteria Antiaerea	31	Garrota	29	Pattuglia Nera	14	Ufficiali	22
Bomba Lewes	23	Gatto	34	Pausa Sigaretta	15	Unità con Panzerfaust	36, 37
		Generare i Veicoli	21	Personalizzare le Missioni	28	Unità dell'Asse	22
C		Generare le Unità	15, 16	Percorso del Convoglio	21	Unità dell'Asse In Allerta	10, 17
Cadaveri	23	Gittata Corta	6, 17	Pistola	23	Unità della Resistenza	26
Camion	21, 22, 26	Gittata Lunga	6, 17	Plance Operatore	4	Unità di Pattuglia	16
Camion con Batteria Antiaerea	37	Granata a Manico	37	Ponte	24	Unità di Supporto	25
Camion per il Trasporto Truppe	32	Granate	12, 24	Porte	2	Unità di Supporto SAS	30
Cani	33	Granatieri	36	Posti di Guardia	3, 14, 16	Upgrade Fanteria Jäger	35
Carro Armato	31	Granatieri Jäger	35, 36	Punto di Appostamento	34		
Carro Armato Panzer III	31	Guasto Meccanico	32			V	
Carte Evento	4			R		Veicoli che Attaccano	19
Caselle	1, 2	H		Ramoscello Spezzato	34	Veicoli che Avanzano	19
Caselle d'Acqua	1, 2	Hawker Typhoon	30, 31	Rampino	24	Veicoli Corazzati	20
Caselle di Foresta	1, 2	Hot Dogs	33	Ratto Bomba	30	Veicoli d'Assalto	21
Caselle di Roccia	1, 2	I		Rete Mimetica	24	Veicoli degli Operatori	25
Caselle Normali	1	Il Livello di Allarme Aumenta	15	Ringraziamenti	1	Veicoli di Pattuglia	16, 20
Casse	2	J		Riquadro Battaglia	14	Veicoli di Sentinella	21
Cecchini	36, 37	Jeep	25	Riquadro Stealth	14	Veicoli di un Convoglio	20
Cecchini Jäger	35, 36	Jeep Willys	25, 26	Ruotare	14	Veicoli durante la Fase Attacco	19
Chi Osa Vince	27	Jeep Willys - Supporto	30	Ruotare le Unità dell'Asse	13	Venire Sentiti	9, 25
Coltello da Combattimento	23			S		Vittoria del Giocatore Jäger	35
Come si Gioca	5	K		Sagome Esplosione	18, 22, 23		
Contenuto	1	Kit Medico	24	Schede Veicolo	25	Z	
Copertura Bassa	2	Kettenkrad Jäger	35	Scoperto	9, 10, 25	Zampa di Coniglio	24
Copertura Leggera	1, 2	Kübelwagen	22	Segnalini	3		
Copertura Totale	2	Kübelwagen HMG Jäger	35, 36	Segnalini Cadavere	18, 23		
Creare le Missioni	28			Segnalini Bersaglio	7		



**PER VIDEO DI TUTORIAL,
DOWNLOADS E ALTRO ANCORA
WWW.WORDFORGE GAMES.COM**

	UNITÀ DELL'ASSE	SALUTE	MOVIMENTO	CORAZZA	SPECIALE	GITTATA CORTA/LUNGA	TIRO DI ATTACCO
ROGUE REGIMENT	 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	-	-	-	-
COLORO CHE OSANO	 Squadra Mitraglieri	2	4	-	-	4 / 8	
	 Batteria Antiaerea	3	-	Si	Attacca solo velivoli	-	
	 Panzer III	7	6	Si	LdV Frontale - Mitragliatrice Pesante (HMG) Obice (Dispersione Maggiore)	4 / 8 -	 
HEAVY METAL	 Autoblindo	5	8	Si	-	4 / 8	
	 Autoblindo Corazzato	6	8	Si	Obice (Dispersione Maggiore)	-	
	 Camion per il Trasporto Truppe	6	8	-	-	-	-
HOT DOGS	 Unità con Lanciafiamme	1	4	-	Lanciafiamme	0 / 5	
	 Cane	1	8	-	-	0 / 1	
	 Semicingolato con Lanciafiamme	5	8	Si	LdV Frontale - Mitragliatrice Pesante (HMG) LdV Frontale - Lanciafiamme	4 / 8 0 / 5	 
JÄGER	 Kettenkrad	4	6	-	-	-	-
	 Kübelwagen con Mitragliatrice Pesante (HMG)	5	8	-	-	4 / 8	
	 Sturmboot	4	6	-	-	4 / 8	
KICKSTARTER	 Cecchino	1	4	-	-	8 / 16	
	 Unità con Panzerfaust	1	4	-	Uso singolo, poi giralo sul lato Mitragliere	0 / 8	
	 Granatiere	1	4	-	Uso singolo, poi giralo sul lato Mitragliere	0 / 6	
	 Camion con Batteria Antiaerea	6	8	-	Attacca solo velivoli	-	
	 Semicingolato Stummel	5	8	Si	Obice (Dispersione Maggiore) LdV Posteriore - Mitragliatrice Pesante (HMG)	- 4 / 8	