PAOLO CIARLO CARLO AMADDEO

WARFARE

MODERN TACTICAL COMBAT

Regolamento

INTRODUZIONE **2**

COMPONENTI PRINCIPALI **2**

CAPITOLO 1 ..... **5**

UNITA' 5
MOVIMENTO 6
TRASPORTO 7
CONVERTIRE UNA FOLLA OSTILE 8
PIAZZARE / RIMUOVERE I BLOCCHI STRADALI 8
FORTIFICAZIONI 9

CAPITOLO 2 ..... **10**

LINEA DI VISTA O "LOS" 10
COMBATTIMENTO 10
SPARARE 10
SOPPRESSIONE E RECUPERO 11
DANNO FISICO 12
ASSALTO 13
OSTAGGI / SCUDI UMANI 14
MUOVERE FOLLE OSTILI/CIVILI PACIFICI 14
OVERWATCH 15
LANCIO FUMOGENI 15

CAPITOLO 3 ..... **15**

SEGNALINI DI SUPPORTO 16
CHIAMARE IN SUPPORTO ARTIGLIERIA E MORTAI 16
SEGNALINO IGNOTO E RICOGNIZIONE 17
SEGNALINO IED E MINE 17
ELIMINAZIONE DI UN IED E RIMOZIONE DELLE MINE 18
MACERIE 18
DUMMY 18
FUOCO DI SOPPRESSIONE 18

CAPITOLO 4 ..... **19**

UNITA' ELICOTTERO 19
CAPACITA' CACCIA ELICOTTERO 19
TIRATORE SCELTO 20
MARTIRIO 20
UNITA' VEICOLO 21

CAPITOLO 5 ..... **21**

ARMI SAM 21
SUPPORTO AEREO RAVVICINATO 22
DRONI DI SUPPORTO 22
DISTURBARE DRONI 23
RICOGNIZIONE CON DRONI 23
STEALTH 23
CAPACITA' ANFIBIA 23
DRONI DI SQUADRA 23
AVIOTRASPORTATE 23

GENERATORE MISSIONI **24**

GENERARE UNA MISSIONE 24
NUMERO DI TRUPPE DA SCHIERARE 24
Orda infinita *24*
TERRENO E MONTAGGIO MAPPA 24
TIPI DI MISSIONE 25

CAMPAGNA **28**

Campagna in Solitario, a 2 giocatori e multiplayer *29*
TEATRI DELLE OPERAZIONI 29

SCENARI DI ADDESTRAMENTO **33**

SCENARI SINGOLI **36**

MULTIPLAYER **52**

SOLITARIO **52**

INTRODUZIONE 52
POSTURA TATTICA 53
COME USARE LA TABELLA TATTICA PER AI 53
DIFESA NEL SETTORE 53
AZIONE DI CONTATTO 57
DIFESA DI UNA POSIZIONE 59
ATTACCO INTENZIONALE 59

CODICE DOWNLOAD PER WBSGAMES.COM

INTRODUZIONE

Warfare - Modern tactical combat è un gioco da tavolo in modalità solitario o dai 2 ai 4 giocatori sulle operazioni militari contemporanee in ambiente urbano ed extra-urbano. A seconda dello scenario scelto, forze regolari e insorti si confrontano situazioni di guerra simmetrica o asimmetrica. Uno scenario dura fra i 45 ed i 90 minuti.

LISTA COMPONENTI

- 20 Tessera mappa fronte/retro
- 144 Pedine rappresentanti unità
- 88 Segnalini da 20mm
- 1 Action Track
- 7 Cubetti attivazione di diverso colore
- 30 cubetti rossi
- 1 Set di dadi ASCS
- 1 Dado a 8 facce (1d8)
- 1 Dado a 20 facce (1d20)
- 1 Consolle dei dadi
- 1 "Player aid" di più pagine
- 1 "Player aid" per il solitario di più pagine
- 1 Libretto delle regole

COMPONENTI PRINCIPALI

Prima di giocare a *Warfare*, dovrai piazzare il gioco e montare alcuni componenti.

MAPPA E TESSERE

Ogni scenario ha la sua mappa. Una mappa è costituita da più tessere messe assieme, come indicato dalla sezione sul piazzamento dello scenario scelto. Questo significa che il numero, l'orientamento e la combinazione delle tessere variano in ogni scenario.

Una mappa è una rappresentazione approssimativa dell'area e del terreno reali dove le operazioni simulate in uno scenario hanno avuto luogo. Un tale sistema modulare di tessere è molto flessibile e ti consente anche di creare il tuo scenario con il generatore di scenari incluso in questo manuale.

Le tessere presentano una griglia di esagoni per regolare il movimento ed il combattimento. Un esagono (hex) rappresenta approssimativamente 50 m.

LE UNITA'

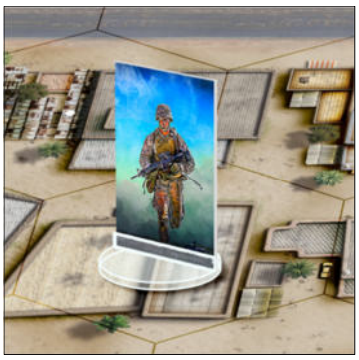
Le unità sono pedine montate verticalmente su una basetta (guardare "piazzamento delle unità" qui sotto). Possono rappresentare piccoli team di fanteria (unità di fanteria), uno o più veicoli (unità di veicoli) o uno o più elicotteri (unità di elicotteri), ognuno con differenti armi e abilità.

Le unità hanno una parte frontale ed un retro. La parte frontale mostra l'immagine di un soldato, di un veicolo o elicottero appartenente a quel tipo di unità. Il retro, invece, mostra simboli e valori usati nel gioco per identificare l'unità e farle eseguire diverse azioni. Fare riferimento al Capitolo 1 per vedere il significato di ogni simbolo e valore.

Le fazioni alle quali appartengono le unità sono caratterizzate da un colore d'accento sulla parte frontale e sul retro delle pedine e dei segnalini: Blue per le nazioni occidentali, Rosso/Arancio per i paesi dell'Est (Russia inclusa) e Verde per gli irregolari.

Qualsiasi unità che non sia un'unità di Irregolari è chiamata genericamente unità di Regolari in questo manuale.

Piazzamento unità



Per piazzare un'unità, stacca la sua pedina dal foglio di pedine, inseriscila in una delle basette di plastica fornite (unità di fanteria ed elicotteri verticalmente, mentre le unità di veicoli orizzontalmente) e mettila sulla mappa.

Ogni scenario specifica il numero ed il tipo di unità e dove piazzarle sulla mappa.

Le unità devono essere piazzate sulla mappa e mosse in modo da mostrare solo la parte frontale all'avversario. Il retro deve essere sempre rivolto verso chi le possiede (eccetto per il combattimento, in cui i giocatori possono mostrare i valori delle unità coinvolte, se richiesto dall'avversario).

SEGNALINI

I segnalini sono quadrati e più piccoli delle pedine che rappresentano le unità. All'inizio di una partita devono essere piazzati sulla mappa, sulla Action Track o disponibili solo per un dato giocatore, come indicato in ogni specifico scenario.

Alcuni segalini sono messi sulla mappa solo quando certi eventi accadono (le unità subiscono danni, diventano Soppresse, Scosse etc.)

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

ACTION TRACK E CUBETTI ATTIVAZIONE

Metti l'Action Track vicino a te e al tuo avversario, perché è un elemento fondamentale del gioco ed entrambi i giocatori avranno bisogno di accedere ad essa in modo facile e veloce durante tutta la partita. L'Action Track viene usata per segnare:

- **I turni**, usando un cubetto di legno colorato chiamato Cubetto Segna Turno;
- **I supporti disponibili**, usando differenti segnalini chiamati Segnalini di Supporto;
- Le rispettive **posizioni dei giocatori** Reattivo ed Attivo sull'Action Track.

Ogni giocatore usa un Cubetto di Attivazione fra sei di diverso colore: blu o grigio per i paesi del blocco occidentale (GW, USA, ITA, UK, GER, FR, ROK e JSDF), rosso o arancione per i paesi del blocco dell'est (GE, PLA, RU) e verde o giallo per gli Irregolari (INS).

I DADI

Il gioco è provvisto di un set di 9 dadi colorati che è il cuore del sistema della WBS Games chiamato ASCS (Alea Struggle Combat System) che viene usato in questo gioco. Tieni I dadi in ordine ascendente dal bianco al nero, così come mostrato nell'immagine qui sotto.

Tutti i modificatori al dado si riferiscono al colore del dado e non al suo risultato. Per esempio, un modificatore di 1> cambierebbe il tiro di un dado base Rosso nel tiro di uno Blu. D'altro canto, un modificatore <2 cambierebbe un tiro di dado base Rosso in un tiro di dado Verde.

I dadi ASCS possono essere usati per due scopi:

- **Tiro per Combattimento** – ha lo scopo di vedere qual è il risultato di un combattimento quando si Spara, si Assalta o si fa fuoco di Supporto.
- **Tiro per un Test** – ha lo scopo di vedere se un'unità riesce a portare a termine azioni speciali o se vengono innescate certe reazioni come esplosioni di mine o IED, conversioni di Civili etc.

Sia nel caso di Tiro per Combattimento che di tiro per eseguire un Test, si tira sempre solo un dado.

Col gioco Viene fornito anche un dado a 6 facce per la dispersione dell'artiglieria.

Tiro per il combattimento

Fai riferimento solo alle icone più grandi.

Qui sotto, i risultati possibili.

RISULTATI DEI TIRI PER IL COMBATTIMENTO

- **= Mancato. Nessun effetto.**
- **= Scosso / Soppresso.**
- **= 1 Danno fisico.**
- **= 2 Danni fisici.**
- **= Eliminato.**

Tiro per Test

Una piccola icona è stampata sull'angolo in basso a sinistra di ogni dado: **se stai facendo un test, fai riferimento solo a queste piccole icone.**

Qui sotto, tutti i risultati possibili.

RISULTATI TIRO TEST

- **= Fallimento Critico.**
- **= Fallimento.**
- **= Successo Marginale.**
- **= Successo.**
- **= Successo Critico.**

Ogni test è caratterizzato dal suo colore di dado base; se richiesto, applica ogni modificatore pertinente e tira il dado risultante.

CONSOLLE DEI DADI

Metti i dadi ASCS sulla console dei dadi prima di iniziare a giocare. La Consolle dei Dadi vuole essere sia un comodo posto dove tenere i dadi, sia un ausilio per i giocatori e un riferimento quando è necessario passare da un dado all'altro (a causa di malus in combattimento o bonus, ad esempio), ma è stata anche implementata per aiutare le persone daltoniche.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

ESEMPIO DI PIAZZAMENTO

Qualunque sia lo scenario scelto, devi seguire alcuni passaggi generali per impostare il tuo gioco.

- Posiziona le tessere della mappa richieste su una superficie piana, come indicato dallo scenario.
- I giocatori avversari devono sedersi uno di fronte all'altro.
- Monta le pedine delle Unità richieste sui loro supporti di plastica e posizionale sulla mappa come indicato dallo scenario.
- Posiziona sulla mappa qualsiasi altro segnalino, se richiesto dallo scenario.
- I giocatori prendono il relativo cubetto Attivazione in base al colore della loro fazione e devono posizionarlo sulla Action Track nella casella indicata dallo scenario.
- Collocare il cubetto che segna il turno corrente sulla casella T1 dell'Action Track.
- Raccogli tutti i relativi segnalini di supporto dalla scatola del gioco e posizionali come indicato dallo scenario. Se uno scenario indica che il Supporto sarà disponibile in un dato turno, ponete il relativo segnalino di Supporto nella corrispondente casella della Tabella dei Turni [T1, T2, ecc.]. Se il briefing dello scenario afferma che il supporto fornito è disponibile fin dall'inizio, dovrebbe essere subito disponibile per essere utilizzato dal suo proprietario.
- Metti i dadi ASCS sulla Consolle dei Dadi: ogni dado deve essere messo nella scatola del colore corrispondente.
- Tieni a portata di mano qualsiasi segnalino Danno fisico e Morale per tutti i giocatori.

Sopra: Un soldato statunitense della 25° Divisione di fanteria, 4° IBCT, pattuglia un luogo imprecisato in Afghanistan durante l'Operazione Freedom's Sentinel. Sullo sfondo, un veicolo JLTV sorveglia le operazioni nel tipico ambiente rurale Afgano. *(Foto: Amber Clay)*

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

CAPITOLO 1

In questo capitolo imparerai:

- A muovere le unità (fanteria e veicoli)
- A gestire Civili e Folle ostili
- A piazzare/rimuovere un blocco stradale
- A caricare, trasportare e scaricare le unità usando veicoli

UNITA'

Le pedine delle unità verticali rappresentano squadre di fanteria e sezioni di elicotteri.

Le pedine delle unità orizzontali rappresentano sezioni di veicoli terrestri.

Le unità presentano svariati valori sul retro.

Icone, Azioni Speciali ed Abilità Speciali

Alcune azioni possono essere effettuate da qualsiasi unità (Movimento, Fuoco, Assalto, Overwatch, ecc.); altri possono essere eseguiti solo da unità che hanno l'appropriata icona di azione speciale sul retro della loro pedina. Le icone delle azioni speciali sono rappresentate all'interno di un cerchio e sono colorate. Il significato di ogni icona può essere trovato sulla Action Chart (tabella delle Azioni). Il costo delle Azioni Speciali è sempre uguale al valore di attivazione delle Armi Leggere (vedi pagina 10).

Alcune unità hanno un'icona bianca all'interno di una forma pentagonale, a indicare che hanno un'abilità speciale preclusa ad altre unità (ad esempio, trasportare altre unità, eseguire operazioni aeree o anfibie, ecc.). Ogni Abilità Speciale sarà trattata più avanti in questo regolamento. I giocatori spendono un costo fisso di 1 AP per attivare un'abilità speciale.

L'ACTION TRACK

Ogni giocatore inizia con un certo numero di Punti Azione (AP). Tieni traccia del tuo livello di AP sulla Action Track. L'Action Track è composta da due sezioni: l'Action Track vera e propria (con caselle scure) e la Turn Track (con caselle grigio chiaro).

I Punti Azione vengono spesi per eseguire varie azioni come muoversi, combattere (fuoco, fuoco di opportunità, assalto), recuperare unità e altre azioni (vedi Tabella delle Azioni). Per ogni punto AP speso, il cubetto d'Attivazione di un giocatore si sposta di quella quantità di caselle in senso orario, seguendo la direzione delle frecce.

La stessa unità può eseguire un numero qualsiasi di azioni in qualsiasi ordine, a condizione che il giocatore che la attiva abbia un numero di AP superiore o uguale al suo avversario sulla Action Track.

Il giocatore che correntemente ha più AP è il giocatore attivo, mentre il suo avversario è il giocatore reattivo. Durante una partita, i giocatori cambiano spesso ruolo (da giocatore attivo a giocatore reattivo e viceversa) a seconda della velocità e della frequenza con cui spendono i rispettivi punti azione, andando al di sopra o al di sotto del livello di azione dell'avversario.

Il livello di azione non può mai aumentare. Invece, il suo Cubetto di Attivazione (ogni giocatore ne sceglie uno di un colore diverso a seconda della fazione), si sposta dal numero più alto a quello più basso sul percorso fino a tornare nuovamente nella casella 40 AP. Quando tutti i segnalini dei giocatori raggiungono (o sorpassano) la casella 40 AP sull'Action Track, il turno termina, ma solo DOPO che l'azione dell'ultimo giocatore è stata completamente risolta.

Al termine di un turno, completa tutte le azioni in corso e dopo esegui i seguenti passaggi in ordine:

1. Rimuovi eventuali segnalini di Fumogeni (vedi pag. 15).
2. Rimuovi tutti i segnalini Shaken -Scosso- (vedi pag. 11).
3. Girate tutti i segnalini Suppresssed -Soppresso- dalla parte Shaken -Scosso- (vedi pag. 11).
4. Muovi il Cubetto che segna il turno di uno spazio in senso orario sulla Turn Track (vedi pag. 3).

All'inizio di un nuovo turno, ogni pedina mantiene la sua posizione rispetto all'altra; non devono necessariamente partire dalla casella 40 AP del percorso.

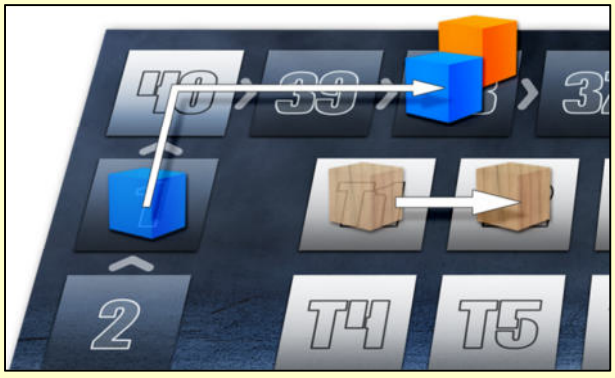
Passare: un giocatore può decidere di passare, anche se ha più AP del suo avversario. Per fare ciò deve spostare il suo Cubetto Attivazione di uno spazio dopo il Cubetto Attivazione del suo avversario. In questo modo quest'ultimo diventa il giocatore Attivo e potrà compiere azioni.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

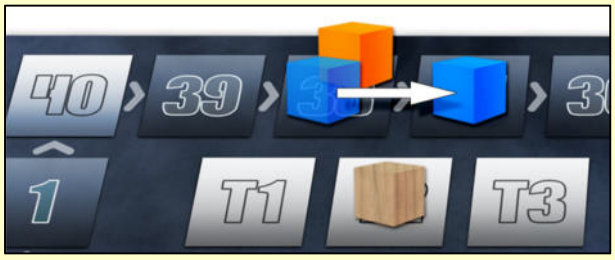
Esempi di uso della Action Track

Il Turno 1 è quasi finito. Il giocatore Arancione, che è il giocatore Attivo, spende 4 AP e muove il suo cubetto di attivazione dalla casella 2 a quella 38.

Il giocatore blu è ora il giocatore attivo e spende 3 AP per aprire il fuoco; sposta il suo cubo Attivazione dalla casella 1 alla casella 38. Il giocatore Blu esegue completamente la sua azione di combattimento, quindi il turno termina. Le azioni di fine turno vengono eseguite in ordine e il Cubetto della Turn Track viene infine spostato da T1 a T2 per indicare il secondo turno di gioco.



Il giocatore Blu è ancora il giocatore attivo ma opta per passare: sposta il suo Cubetto di Attivazione nella prima casella disponibile dopo quella occupata correntemente dal cubetto del suo avversario.



MOVIMENTO (AZIONE)

Il movimento è l'azione che consente a un giocatore di muovere le proprie unità sulla mappa. Solitamente è il giocatore Attivo che esegue azioni di movimento..

Per potersi muovere, deve scegliere una delle sue unità disponibili e muoverla di uno o più esagoni in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni consentite mantenendo il retro dell'unità e i suoi valori nascosti ai giocatori avversari, cioè con il lato frontale rivolto verso di loro.

Prima di muovere, deve pagare il costo di movimento della sua unità (vedi sotto) sottraendo il relativo ammontare di AP dal suo livello di AP sulla Action Track.

Entrare in un esagono richiede un costo in AP, a seconda del tipo di terreno e dell'unità che vi entra. L'icona al centro dell'esagono determina il tipo di terreno:

- Nessuna icona: terreno SCOPERTO (ad es. strade, aree aperte, ecc.).
- Punto: terreno di COPERTURA (ad es. edifici, boschi, ecc.).
- Punto e triangoli: FORTIFICAZIONI (es. avamposto).
- Diamante: terreno ELEVATO (es. colline, dune, ecc.).
- Onde: ACQUA (ad es. fiumi, oceano, ecc.)

Sulla Tabella del Terreno, puoi controllare il tipo di terreno e il costo in AP richiesti per accedervi, a seconda dell'unità in movimento.

Un giocatore attivo non può spendere più AP di quelli disponibili prima di diventare un giocatore reattivo. Ciò significa che può spendere AP finché il suo cubo Attivazione non occupa la casella dell'Action Track immediatamente dopo il prossimo cubo Attivazione.

Non sei obbligato a eseguire tutte le azioni di movimento di un'unità prima di spostarne un' altra. Puoi, ad esempio, muovere l'unità A, poi l'unità B, e poi di nuovo l'unità A, finché hai il numero necessario di AP.

A differenza dell'azione di movimento, **un giocatore può sempre eseguire QUALSIASI ALTRA azione, anche se ha solo una frazione degli AP necessari.** Questo lo trasformerà comunque in un giocatore Reattivo quando l'azione sarà completata.

Stacking: Solo una **singola unità** di qualsiasi tipo (incluse le unità Elicotteri!) può occupare un esagono. Il movimento attraverso unità amiche è comunque consentito, purché tale movimento non termini in un esagono già occupato da altre unità (amiche o no).

Tuttavia, non c'è limite al numero di **segnalini** che possono occupare lo stesso esagono.

L'unica eccezione alla regola sullo stacking è quando un veicolo sta trasportando un'unità. In tal caso, ricorda di mettere qualsiasi segnalino relativo a un'unità sotto la sua base per non mescolare i segnalini delle unità.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

NOTA DELL'AUTORE

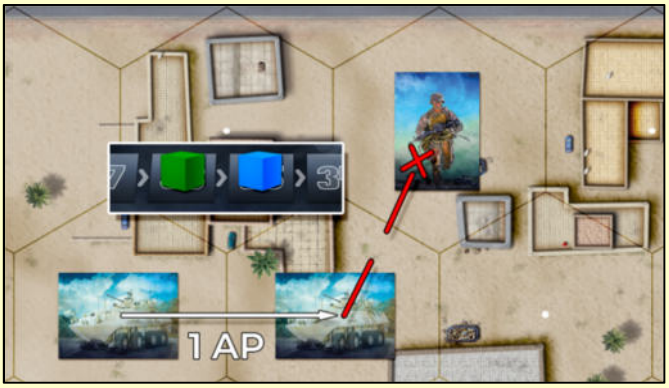
Orientamento: le unità non hanno orientamento nel gioco, l'unico motivo per cui dovresti tenere il retro rivolto verso di te è garantire la nebbia di guerra.
Elicotteri e stacking: il motivo per cui gli elicotteri non possono condividere un esagono con le unità di terra è per evitare confusione relativa a LOS, posizione e targeting.

Esempio di movimento.

Un USMC LAV si sta avvicinando alla periferia di un piccolo villaggio afghano. Il giocatore Blu è il giocatore Attivo. Può spendere 1 AP per muovere il suo LAV attraverso 2 esagoni liberi. Alla fine del movimento si trova nella stessa casella del giocatore Verde. Pertanto, è ancora il giocatore Attivo.

Ora il giocatore Blu ha molte opzioni e 1 AP residuo. Tuttavia, solo i movimenti che richiedono non più di 1 AP sono praticabili.

Il giocatore Blu potrebbe continuare a muoversi su terreno scoperto, ma il movimento completo del LAV è ostacolato dall'Unità dei Marines vicino alla strada a nord. Quindi il LAV avanza di 1 singolo esagono, spendendo ancora 1 AP.



TRASPORTO (ABILITA' SPECIALE)

Il trasporto è una delle abilità speciali disponibili (icona pentagonale). Come qualsiasi altra Abilità Speciale, può essere attivata spendendo 1 AP. Tutte le unità di veicoli che mostrano l'icona di trasporto possono caricare fino a un'unità di fanteria o un segnalino Civile (non elicotteri o altre unità di veicoli!). Per farlo, l'unità di fanteria/segnalino civili deve trovarsi in un esagono adiacente all'unità veicolo di carico (i civili possono trovarsi nello stesso esagono).

Una volta caricato, l'unità di fanteria/civili si muove con l'unità veicolo che lo trasporta. Solo l'unità veicolo spende AP per muoversi, non la fanteria/civili caricati.

Se l'unità veicolo viene eliminata, lo è anche l'unità di fanteria/civili a bordo di essa. In caso di qualsiasi altro risultato del combattimento, solo l'unità che trasporta è influenzata.

L'Abilità Speciale Trasporto può anche essere attivata in qualsiasi momento per scaricare le truppe trasportate in un esagono adiacente legale, spendendo 1 AP.

Un'unità scaricata può muovere immediatamente, sempre che il giocatore Attivo che la controlla abbia AP sufficienti.

Esempio di scarico e carico.

Un'unità di Marines viene inserita in un piccolo villaggio utilizzando un LAV per ridurre al minimo le vittime. Il giocatore Blu ha 5 AP disponibili. Usando 1 AP, l'Unità di Marines viene caricata sul LAV, che spende 1 AP per muoversi di 2 esagoni in terreno scoperti. Una volta giunti a destinazione, i Marines saltano giù dal veicolo (spendendo 1 AP) per spostarsi rapidamente di 2 esagoni al riparo attraverso i vicoli del villaggio.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

CONVERTIRE UNA FOLLA OSTILE IN CIVILI PACIFICI (AZIONE - TEST)

FOLLA OSTILE | CIVILI

I segnalini Popolazione hanno un lato Folla ostile e un lato Civili pacifici. Il lato Folla ostile rappresenta una folla minacciosa; il lato Civili una folla pacifica.

Le unità regolari possono muoversi attraverso i civili ma non attraverso le Folle ostili. Gli irregolari possono muoversi indifferentemente attraverso uno dei due.

Per convertire una Folla ostile in Civili e viceversa, un'unità deve essere adiacente a un segnalino di Folla ostile sulla mappa. Il costo di attivazione delle armi leggere fornisce il costo in AP per il test. Il colore della gamma delle armi leggere mostra il dado colorato da tirare per il test.

Gli **Irregolari** sono l'unica fazione che può convertire un segnalino Civili in uno di Folla ostile, seguendo gli stessi passi di cui sopra, ma con lo scopo opposto.

I risultati possibili sono:

TEST - CONVERTIRE FOLLE OSTILI IN CIVILI

= **Fallimento Critico.** Il segnalino non cambia. Assegna 1 Livello di danno Morale all'unità che tenta la conversione.

= **Fallimento.** Il segnalino non cambia.

= **Successo.** Gira il segnalino.

= **Successo Critico.** Gira il segnalino. Se l'unità che ha convertito ha danni morali, riducili di 1 livello.

Esempio di conversione di folla ostile.

Un'unità di Marines è circondata da 2 folle ostili e la situazione è bollente. Il giocatore Blu ha 6 AP disponibili, quindi tenta di aprire il dialogo con entrambi i gruppi in rivolta.
Spende 3 AP e tira il dado verde cercando di convertire la folla orientale. Il risultato è . I Marines, falliscono il tentativo e ricevono un danno Morale. Il Giocatore Blu cerca anche di convertire la folla occidentale, spendendo 3 AP per tirare nuovamente il dado verde. Questa volta ottiene un e la folla ostile viene convertita in civili pacifici.

PIAZZARE / RIMUOVERE I BLOCCHI STRADALI (AZIONE SPECIALE - TEST)

I blocchi stradali sono ostacoli invalicabili per qualsiasi unità eccetto elicotteri o unità CAS.

Solo le unità Regolari non Scosse o Soppresse che mostrano l'icona degli Ingegneri possono tentare di rimuovere un segnalino di blocco stradale.

Per farlo, un'unità deve essere adiacente a un segnalino di Blocco Stradale sulla mappa. Il costo di attivazione delle armi leggere fornisce il costo in AP per il test. Il colore dell'icona degli Ingegneri mostra il dado colorato da tirare come prova. I possibili risultati:

TEST – RIMOZIONE BLOCCHI STRADALI

= **Fallimento Critico.** Il segnalino non cambia. Assegna 1 Livello di danno Morale all'unità che tenta di rimuovere il blocco.

= **Fallimento.** Il segnalino non cambia.

= **Successo.** Elimina il segnalino dal gioco.

=**Successo Critico.** Elimina il segnalino dal gioco. Muovi l'unità che ha rimosso il blocco di 1 esagono gratis.

Qualsiasi unità di fanteria Irregolare può piazzare e rimuovere Blocchi Stradali senza effettuare un test, Pagando semplicemente il costo di Attivazione delle Armi Leggere. Il segnalino Blocco Stradale va piazzato adiacente ad una delle loro unità.

NOTA DELL'AUTORE

L'icona generica del blocco stradale sul segnalino non rappresenta esattamente ciò che nella realtà sono i blocchi stradali.

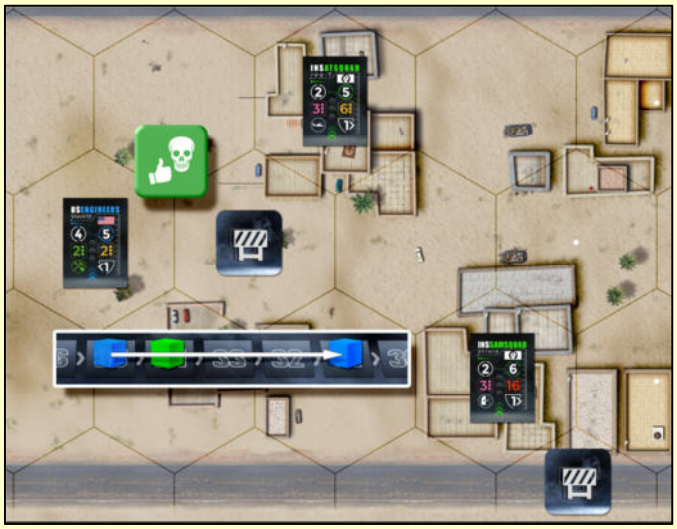
Per gli eserciti regolari, un posto di blocco è una posizione preparata fatta di sacchi di sabbia o barriere

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

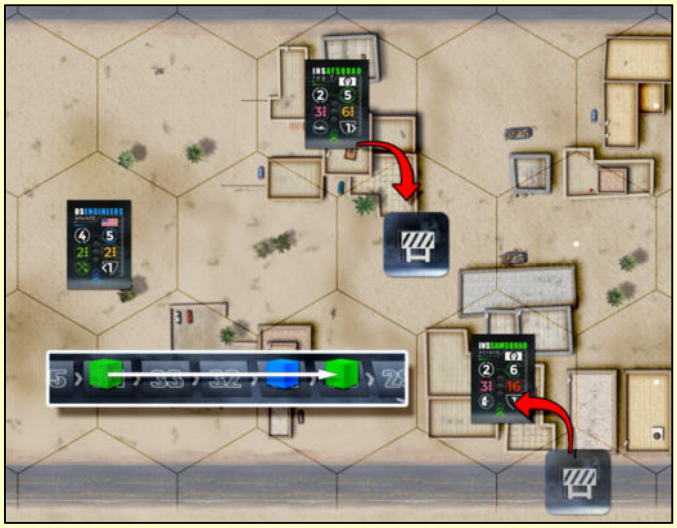
di cemento, sotto la sorveglianza di più soldati o anche veicoli. Il suo obiettivo principale è controllare l'accesso a un'area riservata delle operazioni.
Gli insorti usano i posti di blocco per tendere imboscate, costringendo i convogli e le truppe nemiche a utilizzare percorsi ben pianificati, al fine di portarli dritti in una trappola. Pertanto, di solito sono abbastanza mobili e vanno da pile di pneumatici e fusti di benzina, a camion o altri veicoli pesanti.

Esempio di rimozione e piazzamento di blocchi stradali.

Dei genieri statunitensi tentano di rimuovere un posto di blocco che blocca il loro percorso. Il giocatore blu ha a disposizione solo 2 AP: spende 4 AP per tentare di rimuovere il posto di blocco tirando il dado verde. Il risultato è 👍*, e il blocco viene rimosso.*



Il giocatore Verde è ora quello Attivo. Usa 2 AP per attivare una Squadra SAM per sollevare il posto di blocco adiacente, poi altri 2 AP per attivare la Squadra AT e piazzare il posto di blocco adiacente ad essa. Il giocatore verde diventa Reattivo.
La situazione non è cambiata molto per il giocatore blu…



FORTIFICAZIONI

Le fortificazioni sono un tipo particolare di esagono di copertura che segue alcune regole speciali che, sebbene piuttosto semplici, devono essere chiarite.

Sono rappresentati nella mappa come esagoni di copertura con un punto al centro e una serie di triangoli in linea per mostrare i lati protetti dalle fortificazioni. Possono essere muri di gabbioni HESCO o sacchi di sabbia. L'apice dei triangoli punta "fuori" dalla fortificazione, mentre la loro base punta "dentro". La grafica aiuta a chiarire cosa è "dentro" e cosa è "fuori".

I lati di esagono stampati con triangoli non possono mai essere attraversati, con la sola eccezione degli elicotteri.

Le fortificazioni vanno considerate come esagoni di copertura standard in termini di determinazione della LOS (vedi capitolo successivo).

Le unità che occupano un esagono di fortificazione ottengono un modificatore <2 se il fuoco nemico proviene dall'"esterno" (cioè, la linea di fuoco attraversa i triangoli), ma non ottengono alcuna copertura se il fuoco nemico proviene dall'"interno" (cioè, la linea di fuoco non attraversa i triangoli).

ORA SEI PRONTO A GIOCARE LO SCENARIO #1

"Vincere i cuori e le menti"

Sopra: un posto di blocco improvvisato in Siria nel 2019. Un uso improbabile per una Punto…

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

CAPITOLO 2

In questo capitolo imparerai:

- A combattere (sparare e assaltare).
- A recuperare morale.
- A catturare/liberare ostaggi.
- A spostare segnalini di Civili e Folle ostili.
- L'Overwatch.
- A lanciare fumogeni.

LINEA DI VISTA O "LOS"

Una linea di vista (o "LOS") è la linea retta che collega il centro dell'esagono di un'unità che spara, al centro dell'esagono del suo bersaglio. Una LOS è sempre reciproca: se l'unità A vede l'unità B, allora l'unità B vede l'unità A.

Ogni esagono di mappa è caratterizzato da uno dei tre possibili LIVELLI di altezza, da 0 a 2. Mentre il LIVELLO 0 non blocca mai alcuna LOS, il LIVELLO 1 e il LIVELLO 2 potrebbero bloccarla, a seconda della loro posizione.

5 regole d'oro regolano la LOS:

- La LOS non è **MAI** bloccata tra due esagoni adiacenti.
- La LOS tra due esagoni è **SEMPRE** bloccata se l'elevazione di un esagono intermedio è maggiore di entrambi.
- La LOS tra due esagoni è **SEMPRE** bloccata se l'elevazione di un esagono intermedio è maggiore di uno di loro e uguale all'altro.
- La LOS tra due esagoni non è **MAI** bloccata se l'elevazione di un esagono intermedio è uguale o inferiore ad entrambi (vedere le eccezioni a questa regola di seguito).
- La LOS tra due esagoni non è **MAI** bloccata se il l'elevazione di un esagono intermedio è maggiore di uno di loro ma più basso dell'altro.

Ogni volta che la LOS tocca qualsiasi parte di un esagono che la blocca prima di raggiungere il suo esagono bersaglio, quella LOS è bloccata e l'unità che spara non sarà in grado di vedere il bersaglio e sparargli. Fai riferimento alla Tabella del terreno e alla Tabella della LOS per ulteriori informazioni sulle caratteristiche di ogni tipo di terreno e il suo LIVELLO.

I seguenti esagoni bloccano una LOS anche se si trovano **allo stesso LIVELLO** degli esagoni dell'unità che spara e dell'unità bersaglio:

- Esagoni di copertura.
- Esagoni con unità terrestri amiche o nemiche.
- Esagoni con un Blocco Stradale o Macerie.
- Gli esagoni con un segnalino Fumo bloccano sempre una linea di vista a qualsiasi LIVELLO.
- Esagoni con un segnalino Popolazione (Civili o Folla), ma solo se l'unità che spara è un'unità Regolare.

NOTA DELL'AUTORE

Le regole sulla LOS sono una versione semplificata delle classiche regole standard che trovi nella maggior parte dei wargame, in quanto non considerano ogni singolo elemento o caratteristica all'interno di un esagono.
Non è necessario essere così precisi.
Usa semplicemente un foglio di carta o qualsiasi altro mezzo per tracciare una linea chiara e dritta verso l'esagono bersaglio.
L'idea è che i membri di un'unità sfrutteranno sempre al meglio il terreno in un esagono per ingaggiare efficacemente il nemico, mantenendosi il più possibile in copertura. Così, in un esagono urbano, ad esempio, alcuni soldati della stessa unità possono ripararsi dietro un muro, altri potrebbero prendere posizione sul tetto di un edificio per fornire loro copertura dall'alto. L'INTERA unità beneficia della copertura.

COMBATTIMENTO

Ci sono fondamentalmente due modi per combattere le unità nemiche nel gioco: sparare o assaltare. Questi seguono procedure diverse ed hanno differenti requisiti.

Ricorda che le unità Scosse o Soppresse non possono mai sparare o assaltare!

SPARARE (AZIONE)

Quando vuoi sparare ad un'unità Terrestre nemica, devi seguire questi passi fondamentali:

- PASSO 1 – Scegli l'armamento da usare (armi Leggere o Pesanti).
- PASSO 2 – Assicurati che il bersaglio sia in vista (controlla la LOS).
- PASSO 3 – Assicurati che il bersaglio sia entro il raggio dell'armamento scelto.
- PASSO 4 – Se il bersaglio è sia in vista che in raggio, paga il relativo costo in AP.
- PASSO 5 – Tira uno dei dadi colorati (modificati, se necessario) e vedi il risultato.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

PASSO 1

Come abbiamo visto in precedenza (pag. 5), le pedine delle unità hanno sul retro due colonne di valori ciascuna: la colonna Armi leggere, a sinistra, e quella Armi pesanti a destra. Quando spari contro un'unità nemica, devi decidere se sparare con le tue armi leggere (usando i valori della colonna di sinistra) o quelle pesanti (usando i valori della colonna di destra).

Le armi leggere possono essere usate contro le pedine di unità verticali, come ricordato dalla fessura verticale nel cerchio più a sinistra.

Contro i veicoli puoi usare solo il valore delle armi pesanti, come ricorda la fessura orizzontale nel cerchio a destra. Tuttavia, le armi pesanti possono essere utilizzate anche contro le unità di fanteria (ma non contro gli elicotteri: per farlo è necessaria l'abilità speciale Caccia-elicotteri).

Alcune unità hanno un diamante invece di un cerchio attorno al costo di attivazione delle armi pesanti. Quelle sono unità SAM e possono ingaggiare solo bersagli aerei, ma ne parleremo in un altro capitolo.

PASSO 2

Assicurati che l'unità che spara possa vedere il suo bersaglio, cioè che non ci siano esagoni che bloccano la LOS tra l'unità che spara e il su obiettivo, come ad esempio un terreno elevato o esagoni di copertura.

PASSO 3

Il raggio di un'arma, o gittata, è rappresentato dal numero colorato tra parentesi sul retro della pedina di un'unità: quello a sinistra è per le armi Leggere e quello a destra è per le armi Pesanti.

Conta il numero di esagoni tra l'unità che spara e il bersaglio (escludi l'esagono in cui si trova l'unità che spara, ma includi l'esagono bersaglio). Se il numero di esagoni è minore o uguale alla gittata, è possibile sparargli seguendo i passaggi successivi; altrimenti, l'obiettivo è fuori portata e non puoi sparargli.

PASSO 4

Ora che sei sicuro di avere il tuo bersaglio in vista e entro gittata, paga il relativo costo per sparare. Sparare contro un nemico è un'azione: come tale, deve essere pagato il suo costo in AP.

I numeri nei cerchi sul retro dell'unità sono i costi in AP per sparare: a sinistra per le armi leggere e a destra per le armi pesanti. In generale, il costo per sparare varia in base tipo di unità e di arma.

PASSO 5

Ora è il momento di tirare il dado per conoscere il risultato del tuo attacco.

Controlla il colore del valore del raggio dell'arma selezionata: ovvero il colore base del dado.

Applica i seguenti modificatori al colore del dado:

- Valore di difesa del bersaglio (guarda sul retro dell'unità bersaglio);
- Modificatori del terreno (controlla la Tabella del terreno);
- Modificatori di Danno Fisico dell'unità che spara (<1 per il segnalino da 1 danno e <2 per quello da 2 danni)

Se c'è qualche modificatore, a partire dal colore stampato sulla pedina, spostati a sinistra (per i modificatori negativi "<") o a destra (per i modificatori positivi ">") sulla Consolle dei Dadi di tante posizioni quanti sono i modificatori da applicare.

Una volta determinato il colore finale del dado, tira il dado e controlla il risultato.

RISULTATI TIRO PER IL COMBATTIMENTO

= Mancato. Nessun effetto.

= Scosso / Soppresso.

= 1 danno fisico.

= 2 danni fisici.

= Eliminato.

SOPPRESSIONE E RECUPERO (AZIONE - TEST)

SCOSSO

SOPPRESSO

Le unità possono subire danni morali e/o fisici. I livelli di danno al morale sono due: Scosso e Soppresso. È necessario utilizzare gli appositi segnalini per indicare il tipo e il livello di danno.

Il segnalino Morale mostra lo stato Scosso da un lato e lo stato Soppresso dall'altro.

Il primo livello di danno al morale è Scosso, che indica che la capacità di fuoco di un'unità è inibita. Il secondo livello è Soppresso e indica un'unità che è bloccata dal fuoco nemico.

Quando un'unità riceve un ulteriore livello di danno morale danni, l'unità si arrende e viene eliminata dal gioco.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

Unità **Scosse** non possono sparare.

Unità **Soppresse** non possono muovere o sparare, nè compiere alcuna azione tranne chiamare supporto (vedi pagina 16 e 22).

Puoi migliorare il morale in due modi: alla fine di un turno o con il Recupero.

Tutte le unità e i segnalini di supporto Scossi o Soppressi di entrambi i giocatori guadagnano automaticamente un livello di morale alla fine del turno: i segnalini Scosso vengono rimossi e quelli Soppresso vengono girati sul lato Scosso.

Con il Recupero, un giocatore può migliorare il morale di una delle sue unità; deve dichiarare l'unità che intende recuperare e spendere un numero di AP corrispondente al dado colorato che sceglie di tirare: 1 AP per il Bianco, 2 per il Rosa, 3 per il Grigio e così via.

Il Recupero è un'azione che richiede un tiro di test. Segui questi passi:

1. Scegli un'unità Scossa o Soppressa da Recuperare;
2. Paga tanti AP relativi al colore del dado scelto;
3. Tira il dado modificato dai Danni Fisici dell'unità (<1 per 1 danno, <2 per 2 danni; vedi sotto)

I possibili risultati sono:

TEST – RECUPERO

= **Fallimento.** Nessun effeto.

= **Successo.** Guadagna 1 livello di morale.

= **Successo Critico.** Rimuovi qualsiasi danno al morale.

Con un tentativo riuscito, se l'unità è Scossa, rimuovi il segnalino Scosso. Se l'unità è Soppressa, gira il segnalino sul lato Scosso.

Con un successo critico rimuovi il segnalino di danno Morale dall'unità.

DANNO FISICO

DANNO LEGGERO
(1 DANNO)

DANNO GRAVE
(2 DANNI)

I livelli fisici di danno sono due: 1 Danno e 2 Danni. Il segnalino di Danno fisico mostra uno stato di 1 danno su un lato e uno stato di 2 danni sull'altro.

Un'unità viene eliminata quando subisce tre danni fisici.

Un'unità con 1 danno fisico subisce un modificatore di <1 a qualsiasi tiro e sottrae 1 dal costo in AP di una qualunque azione.

Un'unità con 2 danni fisici subisce un modificatore di <2 a qualsiasi tiro e sottrae 2 dal costo in AP di una qualunque azione.

Un danno fisico non può mai essere recuperato.

Esempio di Combattimento.

Una squadra AT di Irregolari tende un'imboscata all'avanguardia di US Marines in ricognizione.

Tutte le unità USA sono nella LOS della Squadra AT. Prima di concentrarsi sul LAV, gli Insorti decidono di aprire il fuoco contro gli elementi di fanteria dei Marines.
Quello meridionale è al riparo, mentre i Marines a ovest sono allo scoperto, il che li rende un bersaglio perfetto.

Il giocatore Verde ha 3 AP prima di diventare il giocatore reattivo. Spende 2 AP (costo delle armi leggere) per sparare con il dado rosa. Tuttavia, l'unità di Marine ha un modificatore di difesa di 1 dado a sinistra e, di conseguenza, gli Irregolari dovranno tirare il dado bianco.
Il risultato è : i Marines subiscono 1 danno morale e diventano Scossi. Il giocatore blu piazza un segnalino Scosso nell'esagono occupato dai Marines.

Il giocatore verde è ancora attivo. Ora spende 5 AP (costo dell'arma pesante) per ingaggiare il LAV con il dado giallo. Il LAV è allo scoperto ma ha un modificatore di difesa di 2 dadi a sinistra. Il giocatore verde lancia il dado grigio. Il risultato e infligge gravi danni al LAV.
Il giocatore blu piazza un indicatore di 2 danni fisici all'unità LAV.

Il giocatore verde diventa reattivo.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

Il giocatore Blu ha AP sufficienti per tentare di recuperare i Marines scossi. Sceglie il dado verde, spendendo così 3 AP (costo in armi leggere) per un test di Recupero.
Il risultato è : può rimuovere il segnalino Scosso.

Se invece di recuperare i Marines il giocatore Blu decidesse di aprire il fuoco con le Armi Leggere del LAV con 2 danni fisici, pagherebbe 4 AP invece di 6. Inoltre, tirerebbe il dado verde invece di quello rosso come dado base poiché quell'unità è gravemente danneggiata; pagherebbe quindi 2 AP in meno del normale e sposterebbe a sinistra di due colori il dado.

OPZIONALE: Ogni volta che un'unità subisce un (danno grave), aggiungi anche un segnalino Scosso. E' quella che chiamiamo "regola Masini" dal nome del nostro amico che ce l'ha suggerita.

ASSALTO (AZIONE - TEST)

Un'unità adiacente ad un'unità nemica visibile può provare ad assaltarla per occuparne la posizione.

Per farlo:

1. Scegli l'unità con la quale assaltare.
2. Paga il relativo costo in AP: l'unità deve usare il valore delle Armi leggere contro unità di fanteria e quello delle armi Pesanti contro i veicoli.
3. Fai riferimento al colore del raggio dell'arma per capire quale dado base tirare, poi modificalo a seconda dei modificatori dovuti al terreno ed eventuali segnalini di Danno fisico.
4. Tira il dado risultante.

Risultati possibili:

ASSALTO - TEST

= **Fallimento Critico**. L'unità che Assalta prende 1 danno Fisico.

= **Fallimento.** L'unità che Assalta spende 2 AP aggiuntivi.

= **Successo marginale.** L'unità in difesa soffre 1 livello di danno Morale e deve ritirarsi.

= **Successo.** L'unità in difesa soffre 1 livello di danno Morale ed 1 Fisico. Deve ritirarsi.

= **Successo Critico**. L'unità in difesa è eliminata.

Se l'Assalto fallisce, l'unità che assalta rimane nell'esagono di partenza. In caso di Fallimento Critico, l'unità che assalta subisce 1 danno Fisico; in caso di fallimento, il giocatore Attivo deve spendere 2 AP aggiuntivi.

Se l'assalto ha successo, l'unità che si difende deve effettuare un movimento di 1 esagono nella direzione opposta all'assalto. Se tale movimento non può essere effettuato, l'unità in difesa viene eliminata. Inoltre, in caso di successo Marginale, l'unità in difesa subisce 1 danno Morale o 1 danno Morale e 1 danno Fisico, in caso di successo. L'unità attaccante deve muovere nell'esagono lasciato libero dall'unità in difesa. Tale movimento non ha alcun costo per l'unità che assalta.
Se nello stesso esagono dell'unità che si difende c'era:

- Un segnalino **Folla Ostile**, questo si ritira con l'unità che si difende;
- Un segnalino **Civili** pacifici, questo resta nell'esagono senza ritirarsi.

Se l'assalto risulta un successo critico, l'unità in difesa viene eliminata e quella che attacca deve muovere, senza alcun costo, nell'esagono lasciato libero.

Se nello stesso esagono con l'unità che si difende c'era:

- Un segnalino **Folla Ostile,** questo si ritira in un esagono adiacente scelto dal giocatore Irregolare;
- Un segnalino **Civili** pacifici, questo rimane nell'esagono senza ritirarsi.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

Assalto non attiva mai l'Overwatch (vedi pagina 15)

Veicoli, elicotteri e **segnalini di supporto** non possono mai fare un Assalto.

I **veicoli** possono essere oggetto di Assalto da parte di fanteria solo se questa usa il valore Armi Pesanti.

Gli **elicotteri** e **qualsiasi tipo di segnalino** non possono mai essere oggetto di Assalto.

Esempio di Assalto.

Il giocatore blu vede la possibilità di attaccare una squadra AT di Irregolari che difende un gruppo di edifici. Per prima cosa, spende 1 AP per muovere un'unità di Genieri adiacente agli Irregolari e poi spende altri 4 AP (costo delle armi leggere) per assaltarli.
Dato che i genieri stanno assaltando un esagono di copertura, il giocatore Blu tira il dado grigio per il test di Assalto invece di quello verde. Il risultato è 👍 *: l'unità Irregolare subisce 1 danno Morale e deve ritirarsi di 1 esagono.*

Il giocatore Verde deve ritirarsi a Nord Est. Il giocatore blu diventa il giocatore reattivo ma non correrà il rischio di un contrattacco da parte della squadra AT poiché, essendo scossa, non può aprire il fuoco.

OSTAGGI / SCUDI UMANI

Gli Irregolari possono tenere in ostaggio i civili o usarli come scudi umani. Ogni volta che un'unità Irregolare di qualsiasi tipo occupa un esagono con un segnalino Popolazione, quel segnalino può essere usato come ostaggio/scudo umano dagli Irregolari. Ciò significa che l'unità di Irregolari nello stesso esagono con gli ostaggi/scudi umani non può essere attaccata da forze Regolari.
L'unico modo per attaccare un'unità con associato un segnalino Civili/Folla ostile è con un Assalto. Quando l'assalto ha successo, l'unità assaltante libera i civili avanzando nel loro esagono.

Solo gli **Irregolari** possono sparare ad unità nemiche che sono nello stesso esagono di **Civili**.

MUOVERE FOLLE OSTILI/CIVILI PACIFICI (AZIONE)

I segnalini civili possono muoversi con un'unità di qualsiasi fazione. Per farlo, il segnalino Civili e l'unità devono trovarsi nello stesso esagono.

L'unità deve spendere 1 AP extra per ogni esagono mosso, e il segnalino Civili deve seguire l'unità. Non vi è alcun costo addizionale per "agganciare" o "sganciare" un segnalino Civile che segue un'unità.

I segnalini di Folla ostile possono muovere solo con unità di Irregolari, seguendo la procedura sopra descritta.

Le unità che assaltano devono lasciare qualsiasi segnalino Civile o di Folla ostile nell'esagono da cui assaltano, prima di risolvere l'assalto. Ciò significa che i Civili o una Folla ostile non hanno alcun effetto sull'assalto né subiscono alcun danno.

Come visto in precedenza, se un'unità che si difende da un Assalto viene sconfitta, eventuali Civili ad essa assegnati verranno lasciati nell'esagono assaltato, mentre, nel caso di Folla ostile, questa verrà spostata gratuitamente, dal giocatore Irregolare, in qualsiasi esagono adiacente.

Esempio di Assalto con Folla ostile/Civili.

Se nel precedente Esempio di Assalto entrambe le unità avessero avuto con sé rispettivamente Civili e Folle ostili, le cose si sarebbero svolte in modo leggermente diverso.
Nel suo avvicinamento all'unità Irregolare, il giocatore Blu avrebbe speso 2 AP invece di 1 a causa del costo aggiuntivo per spostare i civili.
Avrebbe anche dovuto lasciarli nell'esagono di partenza dell'Assalto.

D'altra parte, se gli Irregolari avessero subito una sconfitta critica e l'unità AT Squad fosse stata eliminata, il giocatore Verde avrebbe dovuto muovere il segnalino di Folla ostile in un esagono adiacente a sua scelta.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

OVERWATCH (AZIONE)

Tutti i tipi di unità (se non Scosse o Soppresse), inclusi veicoli, elicotteri e tiratori scelti fuori mappa, possono essere posti in Overwatch dal giocatore attivo, spendendo 1 AP e posizionando un cubetto rosso nell'esagono in cui si trova attualmente l'unità, o sul suo segnalino nel caso di cecchino.

Durante il turno dell'avversario, l'unità di un giocatore in Overwatch può sparare (non assaltare) a qualsiasi unità nemica (che non usi l'abilità Stealth) che entri in un esagono entro il raggio d'azione delle armi e nella LOS.

Se l'unità bersaglio si muove attraverso diversi di questi esagoni, l'unità in Overwatch può decidere in quale esagono far fuoco.

Una volta sparato, rimuovi il cubetto rosso: le unità possono sparare solo una volta per azione di Overwatch.

L'Overwatch termina - e il cubetto rosso viene così rimosso – appena l'unità spara, muove, fa un'azione o subisce un danno Morale.

LANCIO FUMOGENI (AZIONE)

SOLO le unità di fanteria possono lanciare fumogeni per bloccare la LOS del nemico.

Per farlo, scegli un'unità idonea e paga 1 AP per l'azione.

Scegli un esagono adiacente all'unità scelta e posiziona un segnalino fumogeno in quell'esagono.

I segnalini fumogeno ostacolano la LOS a qualsiasi livello. Pertanto, un'unità non può sparare a un bersaglio se la LOS a quel bersaglio tocca una parte qualsiasi di un esagono con un segnalini fumogeno al suo interno.

I segnalini fumogeni non possono essere piazzati su esagoni d'acqua.

I segnalini fumogeni vengono rimossi automaticamente quando un turno finisce. Tuttavia, non potendo essere rimossi in altro modo, continueranno a bloccare la LOS delle unità di entrambe le parti fino alla fine del turno.

ORA SEI PRONTO A GIOCARE LO SCENARIO #2

"Salvate gli ostaggi"

Sinistra: Fumo e macerie riempiono i vicoli di Fallujah durante I pesanti scontri a fuoco dell'Operazione Phantom Fury nel 2004.
Dal 7 novembre, i Marines americani si scontrarono con le forze degli insorti composte da ex militari dell'Esercito Iracheno e miliziani di Al-Qaeda.
L'operazione consisteva in assalti casa per casa con l'obiettivo di liberare l'intera città dalle forze di irregolari.
Dopo 9 giorni di intensi combattimenti, Falluja fu dichiarata sicura, anche se in gran parte era ormai distrutta.

Copyright WBS Games, Carlo Alfaddeo, 2020

CAPITOLO 3

In questo capitolo imparerai:

- A usare i segnalini di Supporto.
- A usare Artiglieria/Mortai.
- A usare la Ricognizione.
- A eliminare la minaccia di IED o mine.
- A usare il Fuoco di Soppressione.

SEGNALINI DI SUPPORTO

I segnalini di supporto rappresentano vari tipi di supporti che puoi chiamare per aiutarti a svolgere i tuoi compiti e realizzare gli obiettivi della tua missione. La maggior parte di loro sono unità fuori mappa che entrano in gioco o sparano da lontano solo quando chiamati in azione. Per questa ragione, tutti i segnalini di Supporto sono messi fuori mappa all'inizio di una partita e posti su di essa solo quando utilizzati da un giocatore. Una volta usati, devono essere messi sulla Action Track fino a quando non saranno nuovamente disponibili.

La procedura è la stessa per qualsiasi segnalino di Supporto:

1. Scegli il segnalino di Supporto che vuoi usare.
2. Paga gli AP indicati per la sua azione.
3. Mettilo sulla mappa e usalo (i supporti possono differire leggermente nel modo in cui effettuano il loro attacco).
4. Una volta usato, metti il segnalino di Supporto nella casella dell'Action Track attualmente occupata dal tuo cubetto d'attivazione. Sarà nuovamente disponibile quando, dopo il turno in Corso finito, il tuo cubo di attivazione raggiunge nuovamente la scatola dove hai lasciato il segnalino di Supporto dopo averlo usato.

Qui sotto trovi una lista di tutti i tipi principali di Supporto e le loro caratteristiche:

Gli elicotteri sono unità e non segnalini di Supporto. A differenza di tutte le altre unità, però, non puoi usare i supporti contro di loro, con l'esclusione degli aerei.

CHIAMARE IN SUPPORTO ARTIGLIERIA E MORTAI (AZIONE)

Il supporto di artiglieria e quello di mortaio funzionano allo stesso modo.

Se disponibile, scegli il segnalino di supporto di artiglieria o mortaio che vuoi usare, se disponibile.

Dichiara quale valore vuoi utilizzare a seconda del tipo di unità bersaglio: il valore delle armi leggere contro le unità di fanteria (il valore a sinistra sul segnalino) o il valore delle armi pesanti (quello a destra sul segnalino). A volte non c'è differenza tra i valori in termini di colore del dado da tirare.

Metti il segnalino sull'esagono bersaglio. Controlla se l'esagono bersaglio è nella LOS di una qualsiasi delle tue unità.

Se **l'hex bersaglio è in LOS**: paga il relativo costo per il valore scelto e risolvi il fuoco di supporto come una normale azione di fuoco (vedi pagina 10).

Se **l'hex bersaglio NON è in LOS**, può avvire la dispersione: paga il costo relativo al valore prescelto e metti un segnalino di dispersione sull'hex bersaglio, con la freccia che indica un bordo qualsiasi dell'hex (a scelta del giocatore Attivo). Tira un d8: usando il segnalino Dispersione come una bussola, fai riferimento al risultato del tiro per capire quale hex adiacente viene colpito. Con un 7 o 8 l'artiglieria colpisce quello contenente il segnalino Dispersione.

Nel caso in cui la dispersione sposti un attacco di mortaio o di artiglieria effettuato con il valore Arma Pesante ad un esagono non occupato, risolvere comunque l'attacco, perché potrebbe produrre macerie (vedi pagina 18).

Risolto il fuoco di supporto, poni il segnalino sulla Action Track, nella casella attualmente occupata dal cubetto di Attivazione del giocatore attivo. Lascialo lì: quando nel turno successivo il Cubetto di Attivazione di quel giocatore raggiungerà nuovamente la casella dove è il segnalino, potrà riprenderlo e usarlo a sua discrezione.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

SEGNALINO IGNOTO E RICOGNIZIONE (AZIONE SPECIALE – TEST)

Diversi segnalini presentano un'icona con un punto interrogativo sul retro: quando sono su questo lato, sono considerati segnalini Ignoti e non bloccano mai la LOS.

Per determinare la vera natura di un segnalino Ignoto, puoi entrare nell'esagono contenente il segnalino per rivelarlo (attivando uno qualsiasi dei suoi effetti), oppure puoi utilizzare unità con l'icona dell'azione speciale Ricognizione per tentare di rivelare il lato nascosto di questi segnalini. Per farlo, un'unità non soppressa con l'icona Ricognizione deve essere adiacente a un esagono contenente un segnalino Ignoto.

Se un'unità entra in un esagono contenente un segnalino Ignoto e rivela un Blocco Stradale, quell'unità dovrà spendere gli AP sia per entrare nell'esagono bloccato sia per tornare a quello da cui proveniva l'unità.

Spendi il costo di attivazione delle Armi Leggere per eseguire questo test. Il colore dell'icona mostra quale dado base usare, modificato dagli eventuali danni fisici dell'unità.

Le unità che non presentano un'icona Ricognizione possono tentare un'azione Ricognizione, pagando il costo di attivazione delle armi leggere come al solito, ma tirando sempre il dado grigio per il test, modificato dall'indicatore di danno fisico dell'unità, se presente.

I risultati possibili sono:

TEST - RICOGNIZIONE

= **Fallimento.** Il segnalino ? non viene girato, ma se è un IED può esplodere.

= **Successo Marginale.** Gira il segnalino ? . Se è un IED può esplodere.

= **Successo.** Gira il segnalino ? . Se è un IED rimuoverlo dal gioco.

= **Successo Critico.** Gira il segnalino ? e rimuovilo. Non applicarne gli effetti.

Se l'unità **fallisce** il tiro per il test di Ricognizione, il segnalino Incognito rimane nell'esagono e il suo rovescio non viene rivelato. Se c'è un'icona IED sul rovescio, il giocatore che possiede quell'IED può decidere se farlo esplodere o meno (vedi sotto). Se è presente un'altra icona, non accade nulla e il segnalino rimane sul lato Incognito.

Se l'unità ottiene un **Successo Marginale**, girare il segnalino Ignoto: se, sul suo rovescio, c'è un icona IED, il giocatore che possiede quell'IED può decidere se farlo esplodere o meno (vedi sotto). Se è presente un'altra icona, non accade nulla e il segnalino viene lasciato sul lato rivelato.

In caso di **Successo**, puoi girare il segnalino e, se si tratta di uno IED, puoi rimuoverlo dal gioco senza attivare nessuno dei suoi effetti.

In caso di **Successo Critico**, gira il segnalino Ignoto e rimuovilo dal gioco senza attivare nessuno dei suoi effetti.

SEGNALINO IED E MINE

IED

MINE

Gli IED (Improvised Explosive Device) e le mine funzionano in modo quasi identico: differiscono solo nel modo in cui si attivano.

I loro segnalini hanno un punto interrogative su un lato. Quando li piazzi sulla mappa, mettili come segnalini Ignoti, ovvero, devono mostrare il lato con il punto interrogativo.

Quando un'unità entra in un esagono contenente uno di questi segnalini, gira il segnalino: lo IED o la mina esplode. L'unità che è entrata nell'esagono con il segnalino IED o Mina, **o una che si trovava adiacente ad esso per effettuare una Ricognizione**, subisce un attacco. Risolvilo come una normale azione di fuoco ma senza pagare AP. Per sapere quale dado colorato lanciare, fai riferimento al colore del piccolo esagono accanto all'icona sul segnalino. Rimuovi il segnalino IED una volta che ha attaccato l'unità o le unità. Un segnalino Mina, invece, resterà in posizione finché non sarà rimosso.

NOTA DELL'AUTORE

Gli IED sono praticamente ovunque nelle moderne zone di guerra e assumono qualsiasi forma, da una lattina di soda a una fossa piena di proiettili di obice.

Qualsiasi oggetto o situazione sospetta viene trattata come una possibile minaccia, qui rappresentata dai segnalini Ignoti. Ecco perché sul loro rovescio puoi trovare quasi tutto. Il giocatore potrebbe essere perplesso nel trovare un posto di blocco sul rovescio di un segnalino Ignoto, ad esempio, ma nella vita reale un autobus che occupa l'intera carreggiata potrebbe essere solo un relitto (segnalino di blocco stradale) o una trappola esplosiva (segnalino di IED).

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

Sopra: un IED nascosto in un posto di blocco in Iraq.

ELIMINAZIONE DI UN IED E RIMOZIONE DELLE MINE (AZIONE SPECIALE- TEST)

Solo unità con l'abilità Genieri possono eliminare gli IED o rimuovere le mine.

Per farlo, un'unità non Soppressa con un'icona di abilità Genieri deve essere adiacente all'esagono che contiene il segnalino IED o Mine.

Paga il costo dell'azione facendo riferimento al costo per le Armi Leggere dell'unità che sta bonificando.

Tira un dado facendo riferimento al colore dell'icona Genieri, eventualmente modificato se l'unità che bonifica ha un segnalino di danno Fisico.

I risultati possibili sono:

TEST – DISINNESCO DI IED/MINE

= Fallimento Critico. L'IED/Mina esplode.

= Faillimento. L'IED/Mina rimane in posizione ancora attivo.

= Successo. Rimuovi il segnalino di IED/Mine.

= Successo Critico. Rimuovi il segnalino di IED/Mine dalla mappa. Puoi muoverti di 1 esagono gratuitamente con quell'unità.

MACERIE (SEGNALINO)

I segnalini di Macerie bloccano la LOS e il movimento. Sono ostacoli insormontabili e non possono essere rimossi.

Ogni volta che un'unità o un segnalino di Supporto spara contro un'unità nemica utilizzando il valore delle armi pesanti, posiziona un segnalino Macerie nell'esagono bersaglio se il risultato è un di qualsiasi colore.

I segnalini Macerie possono anche essere già sulla mappa se richiesto dal piazzamento di uno specifico scenario.

DUMMY (SEGNALINO)

I segnalini Dummy sono segnalini Ignoti che non hanno nulla sull'altro lato. Creano una maggior incertezza nell'avversario riguardo la posizione di mine, IED e altri segnalini Ignoti. Vengono posizionati sulla mappa all'inizio di una partita e sono rimossi se svelati da un'unità che esegue un'azione di Ricognizione o se un'unità entra nel loro esagono.

FUOCO DI SOPPRESSIONE (AZIONE SPECIALE -TEST)

Solo le unità con l'icona di Azione Speciale Fuoco di Soppressione possono eseguire del fuoco di copertura per "ammorbidire" un bersaglio e ostacolare la sua capacità di fare fuoco.

Per farlo, un'unità senza danni al morale e dotata di icona di Fuoco di Soppressione deve avere una LOS libera verso un'unità nemica, anche se questa si trova in un esagono con un segnalino di fumogeno (ma non attraverso di esso!)

Il costo di attivazione delle armi leggere fornisce il costo in AP per il test. Il colore dell'icona Fuoco di Soppressione mostra il dado colorato da lanciare per eseguire il test, modificato dall'eventuale segnalino di danno fisico dell'unità.

I risultati possibili sono:

TEST – FUOCO DI SOPPRESSIONE

= Fallimento. Nessun effetto.

= Successo Marginale. Assegna al bersaglio 1 Livello di danno al Morale.

= Successo. Assegna al bersaglio 2 Livelli di danno al Morale.

= Successo Critico. Assegna al bersaglio 1 Livello di danno al Morale ed 2 livelli di danno Fisico.

Il fuoco di soppressione può essere molto efficace nell'ostacolare operazioni corazzate nemiche quando il difensore non può schierare armi anti-carro.

Esempio di Fuoco di Soppressione.

Una squadra MG statunitense è pronta ad aprire il fuoco contro un veicolo di Irregolari in avvicinamento. Il Team MG non può sparare direttamente al veicolo con le armi leggere, tuttavia può comunque provare a "dissuaderlo" con del Fuoco di Soppressione.
Il giocatore blu spende 6 AP (costo per le armi leggere) e deve tirare il dado verde; però, avendo un segnalino di 1 livello di danno Fisico, il colore del dado da usare per il test di fuoco di soppressione diventa il grigio.
Il risultato è un : il tentativo di soppressione è fallito.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

ORA SEI PRONTO A GIOCARE LO SCENARIO #3

"Ripulire la fattoria"

Sopra: una pattuglia di Marines statunitensi viene colpita da un IED in un luogo dell'Afghanistan non specificato.

CAPITOLO 4

In questo capitolo imparerai:

- Ad usare le unità di elicotteri.
- Ad usare l'abilità caccia elicotteri
- Ad usare il supporto Tiratore scelto.
- Ad usare l'abilità Martirio.

UNITA' ELICOTTERO

Le unità elicotteri sono come le altre unità, ma hanno alcune caratteristiche aggiuntive e in alcuni casi fanno eccezione grazie alla loro capacità di volare (vedere la Tabella del terreno).
Queste unità possono tenere due diverse quote:

BASSA = un'unità elicottero in un esagono di terreno scoperto o di acqua si considera sempre a BASSA quota o NOE (Nap of the Earth). Questa posizione è considerata a LIVELLO 0 (vedi 10) e si applicano tutte le regole relative alla LOS. Un elicottero in posizione bassa può essere colpito solo con armi leggere, missili SAM e con l'abilità Caccia elicottero (vedi sotto). Un elicottero in volo NOE non può essere bersagliato dalla CAS (vedi pag. **Errore. Il segnalibro non è definito.**). A questa quota si applicano tutti i modificatori terreno.

ALTA = un'unità elicottero in qualsiasi altro tipo di terreno che non sia un esagono di terreno scoperto o di acqua è sempre considerata ad ALTA quota e non beneficia di alcun modificatore di terreno. La posizione ALTA è considerata di LIVELLO 3 (vedi 10), rendendo l'elicottero sempre visibile. Le unità elicottero in Overwatch sono sempre considerate in posizione ALTA, anche se si trovano in un esagono di terreno scoperto o di acqua. Quando sono in posizione ALTA, le unità elicottero possono essere ingaggiate solo da SAM o CAS (vedi pag. 21).

Gli elicotteri non possono mai effettuare Assalti o subirne, indipendentemente dalla quota a cui si trovano.

OPZIONALE: gli elicotteri possono usare solo il valore Armi Leggere contro unità di fanteria e solo quello Armi Pesanti contro I veicoli.

NOTA DELL'AUTORE

Progettare le regole per gli elicotteri non è stato un compito facile. Volevamo che fossero degli asset sulla mappa, invece che un'entità astratta come in altri giochi.
Le regole sono state scritte usando come riferimento il Manuale da campo dell'esercito americano 1-112 per le operazioni con elicotteri d'attacco.
Anche se ci si aspetta di vedere gli elicotteri spuntare da una copertura, le operazioni reali sono molto più complesse, con l'obbligo di identificazione visiva diretta, regole di quota di volo molto severe e un'intricata catena di commando per l'autorizzazione al fuoco.

CAPACITA' CACCIA ELICOTTERO (ABILITÀ SPECIALE)

Alcune unità di fanteria Irregolari hanno un'abilità speciale caccia elicottero. Queste unità possono usare il loro valore di armi pesanti ANCHE contro unità di elicotteri a BASSA quota.

Trattandosi di un'abilità speciale, ha bisogno di 1 AP per essere attivata, al fine di ingaggiare un'unità di elicotteri con le Armi Pesanti di un'unità (vedi pagina 10).

Esempio di attivazione di un elicottero.

Un Mangusta italiano opera NOE in un terreno scoperto di un piccolo villaggio della campagna afgana. Il suo equipaggio non riesce a vedere l'unità Irregolare dall'altra parte dell'edificio, poiché sia l'elicottero che gli Irregolari sono in terreno scoperto (Livello 0), separati da un esagono di terreno di copertura (Livello 1).

Il giocatore Blu spende 1 AP per muovere il Mangusta intorno alle case: solo quando vola adiacente all'unità Irregolare riesce a vederla.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

Essendo in Overwatch, l'unità di Irregolari viene attivata con una sgradita sorpresa per il Mangusta poiché quell'unità di Irregolari ha l'abilità caccia elicottero! Pertanto, il giocatore verde spende 6 AP per aprire il fuoco con l'arma pesante di quell'unità, usando il dado giallo. Tuttavia, il valore di difesa del Mangusta sposta il colore del dado di 2 dadi a sinistra, convertendo il dado giallo in quello grigio. Fortunatamente per il Mangusta, il risultato è un fallimento.

Sopra. Un Mangusta italiano vira in modo aggressivo mentre opera Nap Of The Earth (NOE) in Afghanistan.

TIRATORE SCELTO (SUPPORTO)

Il Tiratore Scelto è un segnalino supporto. Da una parte mostra un'icona con punto interrogativo: questo lato di segnalino Ignoto viene utilizzato in alcuni scenari.

Come usare un Tiratore Scelto:

Scegli il segnalino Tiratore Scelto che vuoi usare, se disponibile.

Paga il suo costo (i segnalini Tiratore Scelto hanno un solo valore e colore).

Metti il segnalino sull'esagono bersaglio. Quando utilizzi un Tiratore Scelto non è necessario controllare le LOS e non applicare né i modificatori del terreno, né eventuali valori di difesa dell'unità bersaglio.

Se un Tiratore Scelto nemico è in Overwatch, questo può sparare per primo sul Tiratore Scelto di un giocatore Attivo. In questo caso, risolvi prima l'attacco del Tiratore scelto reattivo come al solito e applica il risultato al Tiratore Scelto attivo come se fosse un'unità normale (cioè, soggetta a danno Fisico e Morale).

Dopo aver applicato il risultato del fuoco in Overwatch di un Tiratore Scelto nemico, risolvi l'attacco del tuo Tiratore Scelto, se è ancora in condizione di sparare (cioè, se è senza danni morali). Segui le regole normali per sparare, ma non applicare alcun modificatore, tranne i modificatori di danno fisico del Tiratore Scelto, se presenti.

Metti il segnalino di Tiratore Scelto nella casella attualmente occupata dal cubetto di Attivazione del giocatore che lo ha usato, inclusi eventuali segnalini di danno fisico o morale subiti.

I Tiratori Scelti non possono sparare a unità di veicoli e d'elicottero, nè dentro esagoni con il segnalino fumogeni.

Esempio di fuoco da parte di un Tiratore Scelto.

Un Tiratore Scelto degli Irregolari prende di mira un'unità di Marines in copertura: il giocatore Verde spende 2 AP. Tuttavia, il giocatore Blu ha una Tiratore Scelto dei Marine fuori mappa in Overwatch, quindi sceglie di usarlo prima che l'Irregolare apra il fuoco.
Il giocatore Blu spende 4 AP e tira il dado verde senza modificatori. Il risultato è ⬇ : essendo Scosso, il Tiratore Scelto degli Irregolari interrompe l'attacco e il suo segnalino viene riposizionato sull'Action Track, nella casella con il valore di AP corrente; lo stesso dicasi del Tiratore Scelto dell'USMC.

MARTIRIO (AZIONE SPECIALE-TEST)

Solo le unità con un'icona di abilità Martirio possono eseguire quest'azione speciale. Si tratta di un attacco suicida che intende causare il maggior danno possibile a un'unità nemica adiacente.

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

Per eseguirlo, un'unità con l'icona Martirio deve essere adiacente al suo obiettivo.

Paga il costo dell'azione facendo riferimento al costo delle armi Leggere dell'unità che compie l'azione speciale.

Tira il dado del colore indicato dall'icona Martirio dell'unità, applicando qualsiasi modificatore.

I possibili risultati sono:

MARTIRIO - TEST

= **Fallimento Critico.** L'unità che compie il martirio è eliminata. Nessun effetto sul bersaglio.

= **Fallimento**. Il bersaglio subisce 1 livello di danno Morale. L'unità che ha compiuto il martirio è eliminata.

= **Successo Marginale.** Il bersaglio subisce 1 livello di danno Fisico. L'unità che ha compiuto il martirio è eliminata.

= **Successo.** Il bersaglio subisce 2 livelli di danno Fisico. L'unità che ha compiuto il martirio è eliminata.

= **Successo Critico.** Vengono eliminati sia il bersaglio, che l'unità che ha compiuto il martirio

Solo un'unità nemica può essere selezionata come bersaglio di un Martirio, anche se più unità nemiche sono adiacenti all'unità martire.
A differenza della realtà, i civili pacifici e le folli ostili sono immuni da questo tipo di attacchi.
A seconda dello scenario, il Martirio non è sempre disponibile per le unità dotate di questa abilità speciale.

NOTA DELL'AUTORE

I giocatori non devono pensare al martirio come un uomo con la cintura esplosiva lanciato contro un'unità nemica in un attacco suicida. In realtà, il martirio in Warfare è stato concepito come una generica azione di fanatismo intrapresa da un'unità irregolare, sprezzante della propria vita, come il tentativo di far cadere una granata nel portello di un veicolo blindato o precipitarsi dentro le linee nemiche con delle granate in mano o, ancora, un fanatico scontro a fuoco.

Crediamo che non sia necessario sottolineare che non sosteniamo né tanto meno approviamo gli attacchi terroristici: Si tratta di una crudele espressione della moderna guerra asimmetrica. Non di meno, riteniamo che debba essere rappresentata. Se un giocatore si sente a disagio con la regola del martirio, è libero di non usarla, tenendo presente che il suo impatto è poco più che trascurabile per l'esito degli scenari.

UNITA' VEICOLO

Le unità veicolo (carri armati, veicoli da combattimento di fanteria, tecniche, ecc.) funzionano come la fanteria, tranne per il fatto possono essere attaccati solo dalle Armi Pesanti.

I veicoli richiedono costi di movimento diversi dalla fanteria: in particolare, si muovono più lentamente in esagoni di copertura e di elevazione, ma sono più veloci in esagoni scoperti (vedi la Tabella del Terreno).

Le unità veicolo sono montate con il lato più lungo della loro pedina inserito nella basetta in plastica.

ORA SEI PRONTO A GIOCARE LO SCENARIO #4

"Arrivano!"

Sopra: carri armati M1A2 Abrams dell'esercito americano manovrano in strada mentre pattugliano la città di Tall Afar, Iraq, il 3 febbraio 2005. I carri armati e i loro equipaggi sono assegnati al 3° reggimento di cavalleria corazzata. *(Foto: Staff Sgt. Aaron Allmon).*

CAPITOLO 5

In questo capitolo imparerai:

- Ad usare armi SAM.
- Ad usare il supporto Aereo.
- Ad usare le abilità Speciali delle unità.

ARMI SAM

In Warfare, le armi antiaeree sono rappresentate da MANPADS o sistemi di difesa aerea portatili (o genericamente SAM in queste regole).

Quando il costo di un'arma pesante è all'interno di un'icona a forma di rombo, invece che un cerchio, quell'arma pesante è un'arma SAM e può essere utilizzata SOLO contro supporti aerei ed

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

elicotteri (a quota ALTA o BASSA).

Risolvi un attacco con quest'arma come faresti con qualsiasi altro attacco; assicurati solo che il tuo obiettivo sia un supporto Aereo o un'unità di elicotteri a quota ALTA o BASSA.

SUPPORTO AEREO RAVVICINATO (SUPPORTO)

Il Supporto aereo ravvicinato (CAS) è un segnalino di Supporto. Per usarlo:

Scegli il segnalino di supporto Aereo che desideri utilizzare, se disponibile.

Scegli il valore che desideri utilizzare, indipendentemente dal tipo di bersaglio e paga il relativo costo in AP.

Metti il segnalino sull'esagono bersaglio: non hai bisogno di controllare la LOS quando utilizzi il supporto Aereo.

Se il bersaglio del supporto Aereo o qualsiasi altra unità nemica è in Overwatch, essi possono sparare per primi sul supporto Aereo, a condizione che abbiano un'arma SAM. In questo caso, risolvi l'attacco normalmente e applica qualsiasi risultato come se il segnalino di supporto Aereo fosse una normale un'unità, applicandogli qualsiasi danno morale o fisico. Se il risultato del tiro di dado è Scosso, il supporto Aereo annulla la missione d'attacco e torna sulla Action Track, insieme a qualunque segnalino associato. Come sempre, il segnalino di Scosso viene rimosso automaticamente quando il turno in corso termina.

Se l'aereo è ancora in grado di fare fuoco, risolvi l'attacco di supporto Aereo: segui le regole standard per sparare, applicando gli eventuali modificatori.

Dopo l'attacco di supporto Aereo, ma prima che questo esca dalla mappa, il giocatore in difesa può decidere di sparare al Supporto Aereo utilizzando una delle unità SAM disponibili (se presenti) anche se NON erano in Overwatch, indipendentemente dal raggio d'azione. Dunque, unità in Overwatch possono sparare due volte durante il Supporto Aereo.

Metti il segnalino di supporto Aereo nella casella attualmente occupata dal cubetto di Attivazione del giocatore attivo, insieme a qualsiasi segnalino di danno Morale o Fisico sofferto.

Esempio di supporto Aereo.

Una tecnica degli Irregolari ha bloccato alcuni Marines, che richiedono un supporto aereo ravvicinato. Un A-10 in zona accoglie la richiesta con un rassicurante "rolling in hot". Ingaggia la posizione degli Insorti con le sue Armi Leggere (il cannone di un aereo in Warfare è considerato tale, mentre il carico di bombe è indicato come Armi Pesanti). Il giocatore Blu spende 8 AP.
L'unità SAM di un Irregolare si trova nelle vicinanze, ma non può lanciare contro l'aereo in arrivo poiché non è in Overwatch.
La tecnica è allo scoperto e non ha valore difensivo: Il giocatore Blu tira il dado Viola e distrugge il veicolo.

In uscita, l'A-10 viene ingaggiato dalla squadra SAM, anche se il Verde è ancora il giocatore reattivo: quest'ultimo spende 6 AP e tira il dado rosso, che diviene grigio per lo spostamento di 3 dadi a sinistra dovuti al valore di difesa di 3 dell'A-10. Il risultato è Scosso: viene applicato un segnalino di Scosso all'A-10 il cui segnalino viene riportato sulla Action Track.

Il supporto Aereo può essere usato contro unità elicottero, ma solo se si trovano in posizione ALTA.
Usa il valore Armi Pesanti per ingaggiare l'elicottero.

DRONI DI SUPPORTO (SUPPORTO)

I Droni di supporto non hanno nulla a che vedere con l'Abilità speciali Droni di Squadra (vedi sotto). Mentre questi ultimi simulano piccoli droni palmari da ricognizione, quelli di supporto rappresentano droni di grandi dimensioni usati sia a scopo offensivo che di ricognizione.

I segnalini dei Droni di supporto hanno due facce: su una sono rappresentati droni più piccoli (FPV) e sull'altra quelli più grandi. I briefing di scenario (o la scelta del giocatore, nel caso di scenari random), determinano quale lato usare.

I Droni di supporto funzionano come il Supporto aereo ravvicinato (vedi sopra) con alcune piccole differenze:

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020

- Le armi SAM possono essere usate solo contro i droni che presentano il simbolo , seguendo le regole viste in precedenza. Inoltre, questo tipo di droni può essere disturbato dalla fanteria ma non speronato dal altri droni (vedi di seguito).
- **Speronamento**: un drone in Overwatch può essere usato per speronare un drone nemico al momento della sua attivazione. Trattare questa azione come un normale attacco di Armi leggere e assegnare ad entrambi i droni gli eventuali danni causati da quello che sperona. In caso di danno Morale, riportare immediatamente il drone sulla Action Track sulla casella occupata dal Cubetto Attivazione del proprietario. I danni fisici modificano l'attacco come al solito.
- Una volta che l'attacco è stato risolto, il drone è considerato utilizzato (cioè distrutto dall'attacco o dirottato verso le aree di attesa); riporre il drone nella casella della Action Track occupata dal Cubetto di Attivazione del proprietario, rimuovendo qualunque segnalino associato.

DISTURBARE DRONI (AZIONE -TEST)

Prima di eseguire un attacco, un drone nemico può essere disturbato (jamming) da un'unità di fanteria dotata dell'abilità Ricognizione, nel tentativo di disabilitarlo o prenderne il controllo.

Spendere i punti relativi ad un attacco con Armi leggere per eseguire il test, applicando il modificatore di eventuali danni fisici. I possibili risultati sono:

TEST – DISTURBARE DRONI

= **Fallimento.** Il drone attacca normalmente

= **Successo.** Il drone abortisce l'attacco. Riportarlo sulla Action Track.

= **Successo critico.** Prendi il controllo del drone nemico ed esegui l'attacco su una qualsiasi unità nemica sulla mappa.

RICOGNIZIONE CON DRONI (AZIONE)

E' possibile usare i droni di supporto per la ricognizione attivando un'unità non soppressa di fanteria con l'abilità Ricognizione. Spendere gli AP per l'uso delle Armi leggere. Come risultato, eliminare qualsiasi Overwatch nemico sulla mappa. Inoltre, un attacco di Artiglieria condotto prima del termine dell'attivazione corrente, verrà considerata come in LOS.

DRONI DI SQUADRA (ABILITA' SPECIALE)

Alcune unità mostrano l'icona dell'abilità speciale Droni di Squadra sulla loro pedina, che gli consente di rimuovere ogni cubetto di Overwatch nemico entro 2 esagoni (anziché sull'intera mappa).

Essendo un'abilità speciale, deve essere attivata spendendo 1 AP ogni volta che la si vuole usare. Può essere utilizzata più volte di seguito.

STEALTH (ABILITA' SPECIALE)

Alcune unità hanno l'icona dell'abilità speciale Stealth sulla loro pedina, questo significa che non attivano mai l'Overwatch, grazie alle loro tattiche o all'eccellente conoscenza dell'area nella quale operano.

Essendo un'abilità speciale, deve essere attivata spendendo 1 AP ogni volta che un giocatore voglia sfruttarla.

CAPACITA' ANFIBIA (ABILITA' SPECIALE)

Alcune unità (sia fanteria che veicoli) mostrano l'icona dell'abilità speciale Anfibio sulla loro pedina, che gli permette di muovere in esagoni d'acqua spendendo 1 AP per ogni esagono d'acqua in cui entrano.

Le unità di fanteria non possono sparare mentre si muovono in acqua, al contrario dei veicoli.

Essendo un'abilità speciale, deve essere attivata spendendo 1 AP ogni volta che il giocatore che la possiede intenda spostarsi dalla terra ferma all'acqua e viceversa.

AVIOTRASPORTATE (ABILITA' SPECIALE)

Alcune unità hanno l'icona dell'abilità speciale Aviotrasportate sulla loro pedina: possono essere paracadutate in qualsiasi esagono vuoto (non di acqua) sulla mappa.

Un'unità aviotrasportata può essere inizialmente esclusa dal piazzamento iniziale del gioco e introdotta sulla mappa in qualsiasi momento, spendendo 1 AP. Una volta schierata sulla mappa però, non potrà essere nuovamente paracadutata.

ORA SEI PRONTO A GIOCARE LO SCENARIO #5

"Prendere il ponte"

A sinistra: Una squadra di Marines schiera un micro-drone Black Hornet in una esercitazione nel 2016. *(Foto: USMC)*

Copyright WBS Games, Carlo Amaddeo, 2020