

OPERATION SQUAD EVOLUTION

TABELLE RIASSUNTIVE

TEST INIZIATIVA		TEST PRIORITÀ	
Tirate entrambi 2d6 e sommate il VT di uno dei <i>leader</i> della Squadra. Se tutti i <i>leader</i> sono stati eliminati utilizzate il VT più alto tra i modelli in campo. Chi totalizza il risultato maggiore decide l'assegnazione della prima Azione del turno		Tirate entrambi 2d6 e sommate il VT del modello (non si applica se ferito) o dell'unità. Chi totalizza il risultato maggiore esegue l'Azione per primo, gli altri a scalare.	
-1	Se tutti i <i>leader</i> sono stati eliminati.	RIT+	Il modello ha la caratteristica <i>veterano</i> .

TABELLA TERRENI E COPERTURE							
Terreno	Tipologia Riparo	Fanteria	Ruotati (2 Ruote)	Ruotati	Mista	Cingolati	Copertura
Barricata, Bidoni	Ostacolo Lineare	-1d6	intransitabile	-2d6	-2d6	-2d6	Leggera (1d6)
Bosco	Area Copertura	-1d6	-1d6	-3d6	-2d6	-2d6	Media (2d6)
Bunker	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	Pesante (3d6)
Campo coltivato	Area Copertura	-1d6	-1d6	-1d6	-1d6	-1d6	Leggera (1d6)
Vegetazione fitta	Area Copertura	-1d6	-2d6	-2d6	-2d6	-2d6	Leggera (1d6)
Edificio	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	Media (2d6)
Muretto	Ostacolo Lineare	-1d6	intransitabile	intransitabile	intransitabile	-2d6	Media (2d6)
Rovine	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	intransitabile	-2d6	Media (2d6)
Sacchi di Sabbia/Trincee	Ostacolo Lineare	-1d6	intransitabile	-3d6	-2d6	-2d6	Media (2d6)
Siepe	Ostacolo Lineare	-1d6	intransitabile	-2d6	-1d6	-1d6	Leggera (1d6)
Strada/Sentiero	Nessun Riparo	+1d6	+2d6	+2d6	+1d6	+1d6	-
Terreno accidentato	Area Copertura	-1d6	-1d6	-3d6	-2d6	-2d6	Leggera (1d6)
Terreno roccioso	Area Copertura	-1d6	-2d6	intransitabile	-2d6	-2d6	Media (2d6)
Moto	Area Copertura	-1d6	intransitabile	-2d6	-1d6	-1d6	Leggera (1d6)*
Veicolo corazzato	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	Pesante (3d6)*
Veicolo non corazzato	Area Copertura	-1d6	intransitabile	intransitabile	intransitabile	-1d6	Media (2d6)*

Legenda:

- **-1d6/-2d6/-3d6 cm:** Se il percorso è effettuato anche parzialmente su questo tipo di terreno, l'unità sottrae il risultato di 1d6, 2d6 o 3d6 cm dal valore di movimento.
- **+1d6/+2d6 cm:** se l'intero movimento viene effettuato su questo tipo di terreno, l'unità somma il risultato di 1d6 o 2d6 cm al valore di movimento.
- **Intransitabile:** l'unità non può transitare su questo tipo di terreno.

⊗ Le unità che sbarcano o si imbarcano da un veicolo sottraggono 1d6 al valore di movimento

⊗ I veicoli ruotati di qualsiasi tipo o a trazione mista sottraggono sempre 1d6 cm al proprio movimento per ogni ruota forata

⊗ I semicingolati rientrano nella categoria Trazione mista relativamente alla tabella dei terreni

⊗ I modelli feriti sottraggono 1d6 cm al proprio movimento (non se sono a bordo di un veicolo)

⊗ Entrare in un edificio da una finestra costa -2d6 cm anziché -1d6 cm

⊗ Il tetto di un edificio non è considerata un'area di copertura. Può essere considerato ostacolo lineare soltanto se dotato di parapetto (fornisce riparo come un muretto)

⊗ Il campo coltivato è un'area di copertura anomala perchè influenzato dalle stagioni e dal tipo di coltivazione. Può limitare la linea di vista a 10cm (piena estate, campi di grano); oppure non limitarla (dopo il raccolto, nei mesi primaverili, ecc.). Accordatevi con l'avversario prima di giocare

⊗ Il terreno roccioso è un'area di copertura anomala: non limita la linea di vista a 10 cm

⊗ Si applica la copertura * sia quando si spara ai modelli esposti che ai modelli in copertura dietro i veicoli

⊗ Tutte le modifiche devono essere applicate cumulativamente

TEST INDIVIDUARE

Entrambi tirano 2d6, sommano il VT e i modificatori.

Se chi spara ottiene un risultato uguale o superiore il bersaglio è individuato.

Modello che cerca di individuare		Modello bersaglio	
+1d6	il modello è equipaggiato con <i>binocolo</i> .		
-1d6	il modello è all'interno di un Veicolo e non è <i>esposto</i> .		
+VT	VT del modello.	+VT	VT del modello.
RIT+	Il modello ha la caratteristica <i>occhio di falco</i> .	RIT+	Il modello ha la caratteristica <i>mimetismo</i> (non applicare se il modello che cerca di individuare ha la caratteristica <i>occhio di falco</i>).
RIT+	Il modello sta cercando di individuare un Veicolo.		

TIRO PER COLPIRE

Chi spara tira 3d6 e somma i modificatori. Il bersaglio somma i suoi valori e li sottrae dal totale.

Se la differenza è 11 o più, verificate sulla Tabella Danni specifica in funzione del bersaglio.

Modello che spara		Modello bersaglio	
3d6		-Xd6	Secondo la copertura del bersaglio. Non applicare se: - l'arma ha la caratteristica <i>senza scampo</i> . Considerare un d6 in meno se: - l'arma ha la caratteristica <i>devastante</i> .
+VT	il VT del modello che spara (non si applica se è ferito).	-VC	VC del modello bersaglio (vedi Nota 1)
+X	In funzione della gittata dell'arma e della tipologia del bersaglio (vedi Tabella delle Armi).	-1d6	Ultima Azione del bersaglio: <i>Muovere Velocemente</i> .
+1	Cannone con caratteristica <i>canna lunga</i> che spara con proiettili perforanti contro un Veicolo corazzato.	-1d6	Unità che spara muove più di 25 cm.
+2	Cannone con caratteristica <i>canna extra-lunga</i> che spara con proiettili perforanti contro un Veicolo corazzato.	-1d6	Bersaglio non in <i>linea di vista</i> nel momento in cui l'Azione viene assegnata.
RIT+	Il modello ha la caratteristica <i>fuciliere scelto</i> oppure <i>tiratore scelto</i> relativa alla categoria di arma utilizzata.	-1d6	Il modello che spara ha la caratteristica <i>ambidestro</i> e utilizza due pistole.
RIT+	Cannone che spara sullo stesso bersaglio per due turni consecutivi (non applicare se il bersaglio esce dalla <i>linea di vista</i>).	-1d6	Il modello che spara utilizza l'Azione <i>Muovere Sparando</i> (non applicare se utilizza la caratteristica <i> tiro in movimento</i> o un'arma <i>d'assalto</i> , oppure se utilizza un cannone ed è equipaggiato con <i>gyrostabilizzatore</i>).
RIT+*	Il modello utilizza un'arma di fanteria contro un Veicolo.	RIT+*	Bersaglio <i>nascosto</i> .
RIT-	Il modello utilizza un'arma con caratteristica <i>forte impatto</i> e il bersaglio lancia almeno 1d6 di riparo.	RIT-	Veicolo bersaglio ha la caratteristica <i>shurtzen</i> e il modello che spara utilizza un'arma <i>anticarro fanteria</i> .
RIT-	Cannone che spara ha la caratteristica <i>basso potenziale</i> .	RIT-	Veicolo bersaglio ha la caratteristica <i>corazza extra</i> .

Legenda:

RIT+ Il modello può ritirare un proprio dado

RIT+* Il modello può ritirare il dado più basso

RIT- Il modello può imporre all'avversario di ritirare un dado

RIT-* Il modello può imporre all'avversario di ritirare il dado più alto

Nota 1: Se il colpo proviene da un lato o dal retro, chi spara può ritirare 1d6. Inoltre, se il colpo proviene dal retro, sommare +1 al modificatore di gittata.

CORPO A CORPO

Entrambi tirano 3d6, sommano i modificatori e confrontano il Risultato Totale. Chi ottiene il risultato maggiore applica il risultato sulla Tabella Danni (senza sottrarre il risultato dell'avversario). I modelli *forzuti* impediscono all'avversario di utilizzare i *Ritira*. I modelli all'interno di Veicoli sono considerati all'interno di un'area di copertura.

Modello che carica		Modello caricato	
+VT	il VT del modello che spara (non si applica se è ferito).	+VT	il VT del modello che spara (non si applica se è ferito).
RIT+	Il modello sta utilizzando l'azione <i>Caricare</i> .		
RIT+	Il modello ha la caratteristica <i>addestrato (al corpo a corpo)</i> .	RIT+	Il modello ha la caratteristica <i>addestrato (al corpo a corpo)</i> .
RIT+	Il modello utilizza un'arma da mischia che ha la caratteristica <i>affilata</i> .	RIT+	Il modello utilizza un'arma da mischia che ha la caratteristica <i>affilata</i> .
RIT+	Il modello utilizza un'arma da fuoco che ha la caratteristica <i>corpo a corpo</i> .	RIT+	Il modello utilizza un'arma da fuoco che ha la caratteristica <i>corpo a corpo</i> .
RIT+	Il modello avversario è <i>ingaggiato</i> con altri modelli.	RIT+	Il modello avversario è <i>ingaggiato</i> con altri modelli.
RIT+	Carica un modello fuori dal suo <i>arco di tiro</i> (attacco alle spalle).	RIT+	Il modello caricato è dietro un ostacolo lineare (vale solo il primo assalto).
RIT+	Carica un modello <i>soppresso</i> .	RIT+	Il modello caricato è dentro un'area di copertura e chi carica è all'esterno.

CORPO A CORPO CONTRO VEICOLI CORAZZATI

Tirate 2d6 e sommate il VT del modello che carica. Se ottenete un doppio 1 o un doppio 2 il modello è *fuori combattimento*, altrimenti controllate il risultato ottenuto sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli*.

TEST CURARE FERITE	TEST COMUNICAZIONE
Utilizzabile dai modelli con caratteristica <i>dottore</i>. Tirate 2d6 e sommate il VT (non si applica se <i>ferito</i>). Se il risultato è uguale o superiore a 11 eliminate segnalino <i>Ferito</i> .	Utilizzabile dai <i>leader</i> della Squadra e dagli <i>operatori radio</i>. Tirate 2d6 e sommate il VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 il bersaglio è <i>acquisito</i> .
TEST DI MIRA	TIRO STRATEGICO
Modelli amici interposti. Tirate 1d6. Se il risultato è uguale o inferiore al VT del modello che spara il bersaglio è colpito, se superiore è colpito il modello amico interposto.	Tiro sui modelli avversari in linea di tiro che non siano il bersaglio prioritario. Tirate 2d6 e sommate il VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 l'unità può sparare al modello bersaglio, altrimenti perde l'Azione.
TEST DI CORAGGIO	TEST SPERONAMENTO
Unità che dichiara di <i>caricare</i> un Veicolo corazzato. L'unità che <i>carica</i> tira 2d6 e somma il proprio VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 l'unità può <i>caricare</i> il lato o il retro del Veicolo, altrimenti rimane ferma.	Veicolo corazzato che dichiara di <i>speronare</i> un'altro Veicolo. Il Veicolo corazzato che vuole <i>speronare</i> tira 2d6 e somma il proprio VT. Se il risultato è uguale o superiore a 11 il Veicolo può <i>speronare</i> , altrimenti rimane fermo.
	RIT+ Se il Veicolo bersaglio non è corazzato.

TABELLA CANNONI PROIETTILI ESPLOSIVI BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI/VEICOLI CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Cannone leggero fino a 40mm	5/2/1	4/2/0	4/2/0	3/2/0*	A	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone medio fino a 50mm	5/3/2	4/3/1	4/3/1	3/3/0*	A	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone medio fino a 60mm	5/4/3	4/3/2	4/3/2	3/3/1*	A	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone medio fino a 80mm	6/5/4	5/4/3	5/4/3	4/4/2*	A+	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone pesante fino a 99mm	6/6/5	5/5/4	5/5/4	4/5/3*	A+	arma di reparto, devastante, serventi (2)

TABELLA CANNONI PROIETTILI PERFORANTI BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI/VEICOLI CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Cannone Leggero Automatico fino a 20mm	5/2/2	4/2/1	4/2/1	3/2/0*	2	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone leggero Automatico fino a 40mm	5/2/3	4/2/2	4/2/2	3/2/1*	2	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone leggero fino a 40mm	5/2/3	4/2/2	4/2/2	3/2/1*	1	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone medio fino a 50mm	5/3/4	4/3/3	4/3/3	3/3/2*	1	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone medio fino a 60mm	5/4/5	4/3/4	4/3/4	3/3/3*	1	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone medio fino a 80mm	6/5/6	5/4/5	5/4/5	4/4/4*	1	arma di reparto, devastante, serventi (2)
Cannone pesante fino a 99mm	6/6/7	5/5/6	5/5/6	4/5/5*	1	arma di reparto, devastante, serventi (2)

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO AMERICANO
BERSAGLIO: VEICOLI CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Bazooka	5	4	NE	NE	1	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Gammon Grenade N° 82	4	NE	NE	NE	1 (A)	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciafiamme M2	4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Mortaio cal. 81mm	NE	NE	0	0*	1 (A)+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO INGLESE
BERSAGLIO: VEICOLI CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Piat	5	4	NE	NE	1	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Gammon Grenade N° 82	4	NE	NE	NE	1	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciafiamme leggero Ack Pac	4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Fucile anticarro Boys	1	0	0	0*	1	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Mortaio medio 3" cal.76,2 mm	NE	NE	0	0*	1 (A)+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO RUSSO
BERSAGLIO: VEICOLI CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
RPG-1	6	5	NE	NE	1	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Lanciafiamme leggero	4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Fucile anticarro PTRD	1	0	0	0*	1	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Fucile anticarro PTRS	1	0	0	0*	2	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Mortaio cal. 81mm	NE	NE	0	0*	1 (A)+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO TEDESCO
BERSAGLIO: VEICOLI CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Panzersfaust	6	5	NE	NE	1	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Panzerschreck	6	5	NE	NE	1	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41	4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Fucile anticarro PzB 39	0	-1	-1	-2*	1	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Mortaio cal. 81mm	NE	NE	0	0*	1 (A)+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

Nota: il fucile anticarro tedesco aveva un calibro molto limitato e faticava a penetrare le corazze.

**TABELLA ARMI FANteria ESERCITO AMERICANO
BERSAGLIO: FANteria/VEICOLI NON CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Colt 1911A1	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra M3A1 Grease Gun	6/0	1/0	NE	NE	3	
Mitra Thompson M1	6/1	3/0	NE	NE	3	
Fucile Springfield M1903	6/1	4/1	3/0	2/0*	1	
Carabina semiautomatica M1	6/1	3/0	1/0	NE	2	
Fucile semiautomatico Garand M1	6/1	3/0	2/0	0/0	2	
Fucile automatico M1918A2 BAR	6/1	4/1	3/0	2/0*	4	arma di supporto
Fucile a pompa	4/1	NE	NE	NE	TRI	devastante, colpo singolo
Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice leggera M1919A6 cal. .30	6/1	4/1	3/0	3/0*	5	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50	6/2	5/1	4/1	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata MKII Pineapple	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Gammon Grenade N°82	4/3	NE	NE	NE	A	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciagranate M7	NE	2/1	2/1	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto
Lanciafiamme leggero M2	4/4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Bazooka	5/5	4/4	NE	NE	A	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Mortaio leggero M2 cal. 60mm	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	3/2*	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60 -160 cm



Thompson M1

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO INGLESE
BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Colt 1911A1	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Pistola Revolver Webley	3/0	NE	NE	NE	1	corpo a corpo
Mitra Sten Mk.V	6/1	1/0	NE	NE	3	
Mitra Thompson M1	6/1	3/0	NE	NE	3	
Fucile N.4 Mk.1 Enfield	6/1	4/1	3/0	2/0*	1	
Mitragliatrice leggera Bren	6/1	4/1	3/0	2/0*	4	arma di supporto
Mitragliatrice media Vickers	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice media Vickers K	6/1	4/1	3/0	2/0*	6	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice media Besa	6/1	4/1	3/0	2/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50	6/2	5/1	4/1	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata n.36 Mills Bomb	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Gammon Grenade N°82	4/3	NE	NE	NE	A	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciagranate	NE	2/2	2/2	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto
Lanciafiamme leggero Ack Pack	4/4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Piat	5/5	4/4	NE	NE	A	anticarro fanteria, arma di supporto, arma silenziosa, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, ricarica lenta
Piat Lanciagranate	NE	2/1	2/1	NE	A	arma silenziosa, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 20, ricarica lenta, tiro indiretto
Fucile anticarro Boys	5/3	4/2	3/2	3/2	1*	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Mortaio leggero 2" cal. 51 mm	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio 3" cal.76,2 mm	NE	NE	3/2	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm



Bren

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO RUSSO
BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Tula Tokarev 1933	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra PPSH-41/43	6/1	3/0	NE	NE	3	
Fucile Mosin-Nagant 1891/30	6/1	4/1	3/0	2/0*	1	
Fucile semiautomatico SVT40	6/1	3/0	2/0	0/0	2	
Mitragliatrice leggera DP	6/1	4/1	3/0	2/0*	4	arma di supporto
Mitragliatrice leggera DT	6/1	4/1	3/0	2/0*	5	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice media M1910 Maxim	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice pesante DSHK cal.12,7	6/2	5/1	4/1	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata RGD 33	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciagranate	NE	2/1	2/1	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto
Lanciafiamme leggero ROKS	4/4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
RPG-1	5/6	4/5	NE	NE	A	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10,
Fucile anticarro PTRD	5/3	4/2	3/2	3/2	1*	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Fucile anticarro PTRS	5/3	4/2	3/2	3/2	2*	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Mortaio leggero cal. 50 mm	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio cal. 81 mm	NE	NE	3/2	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm



Mitragliatrice Leggera DP

**TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO TEDESCO
BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI**

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Walther P38	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Pistola Luger	3/0	NE	NE	NE	2	
Mitra MP40	6/1	3/0	NE	NE	3	
Fucile Kar98K	6/1	4/1	3/0	2/0*	1	
Fucile semiautomatico G43	6/1	3/0	2/0	0/0	2	
Fucile d'assalto Stg44	6/1	3/0	2/0	NE	3	arma d'assalto
Fucile automatico Fg42	6/1	3/0	2/0	NE	3	
Mitragliatrice leggera Mg34	6/1	4/1	3/0	2/0*	6	arma di supporto, nastro munizioni
Mitragliatrice leggera Mg42	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma di supporto, nastro munizioni
Granata Stg 39	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciagranate K98	NE	2/1	2/1	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto
Granate anticarro	4/3	NE	NE	NE	A	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciafiamme flammenwerfer 41	4/4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Panzerfaust	5/6	4/5	NE	NE	A	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Panzerschreck	5/6	4/5	NE	NE	A	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 10
Fucile anticarro PzB 39	5/2	4/1	3/1	3/1	1*	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Mortaio leggero GrW36 cal. 50 mm	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio GrW34 cal. 81 mm	NE	NE	3/2	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm



MP40

CARATTERISTICHE

- **Addestrato (al corpo a corpo):** modelli con questa caratteristica possono ritirare 1d6 nel corpo a corpo e possono eseguire l'azione Caricare senza perdere la condizione Nascosto. Se si utilizzano armi da fuoco con caratteristica Corpo a Corpo non si può rimanere nascosti.
- **Affilata:** le armi con questa caratteristica possono ritirare 1d6 nel Corpo a Corpo.
- **Aggregato a:** un modello con questa caratteristica deve obbligatoriamente iniziare la partita imbarcato sul veicolo indicato.
- **Ambidestro:** un modello con questa caratteristica può utilizzare contemporaneamente due pistole. I bersagli di ciascuna arma possono essere differenti. Quando si utilizzano due pistole l'avversario sottrae 1d6 al Tiro per Colpire. I tiri per ogni pistola vengono effettuati separatamente, quindi un'arma si può scaricare mentre l'altra continua ad essere efficiente.
- **Anticarro fanteria:** un'arma con questa caratteristica può danneggiare anche i veicoli corazzati e verifica gli effetti sulla Tabella Danni Pesanti Veicoli.
- **Arma a brandeggio limitato:** unità con questo tipo di arma possono ruotare la canna o l'unità stessa fino a 45° (22,5° a destra, 22,5° a sinistra).
- **Arma d'appoggio:** questa tipologia di armi viene utilizzata dalle sezioni o dai veicoli. Per un corretto utilizzo devono essere presenti (ed attivi) un certo numero di serventi (vedi caratteristica specifica), altrimenti la cadenza dell'arma è ridotta di -3. Sezioni con queste armi non possono muovere sparando.
- **Arma d'assalto:** questa tipologia di armi non sottrae 1d6 se utilizza l'azione Muovere sparando.
- **Arma di reparto:** questa tipologia di armi viene utilizzata dalle sezioni o dai veicoli. Per un corretto utilizzo devono essere presenti (ed attivi) un certo numero di serventi (vedi caratteristica specifica). Sezioni con queste armi non possono Caricare e Muovere sparando.
- **Arma di supporto:** questa tipologia di armi può essere ricaricata da un assistente adiacente.
- **Arma silenziosa:** se un modello spara con quest'arma, mentre è al riparo, non perde la condizione di Nascosto. Non è applicabile se utilizza l'azione Muovere sparando.
- **Assistente:** un modello con questa caratteristica può ricaricare le armi di supporto adiacenti (vedi sezione specifica). Se muore il modello armato con l'arma di supporto, eliminate l'assistente e mantenete l'arma di supporto in gioco (considerate la situazione come l'assistente che imbraccia l'arma).
- **Autista:** un modello con questa caratteristica/mansione può guidare il veicolo in cui è imbarcato.
- **Aviotrasportato:** una squadra con questa caratteristica è trasportata sul campo di battaglia da un aliante. Prima dello schieramento tirate 1d6 per determinare da quale lato entrerà l'intera squadra: 1-2 lato destro, 3-4 lato sinistro, 5-6 normale schieramento. Un modello che entra da un lato può essere schierato entro 30cm dal bordo (anche nella zona di schieramento avversaria), ma, sia lui che gli avversari, non possono schierare a meno di 30cm da qualsiasi modello nemico.
- **Basso potenziale:** questo tipo di cannoni permette al bersaglio di far ritirare 1d6 nel Tiro per Colpire.
- **Battesimo del fuoco:** quando viene messo fuori combattimento il primo modello della squadra, tutti i modelli con questa caratteristica effettuano un test dirotta come se avessero raggiunto il punto di rottura. Lo ripeteranno come di consueto quando raggiungono l'effettivo punto di rottura.
- **Binato:** un'arma con questa caratteristica ha la cadenza raddoppiata.
- **Binocolo:** il modello con questa caratteristica somma 1d6 al Test individuare. Il modello non può utilizzare il binocolo se sta utilizzando un'arma.
- **Canna lunga:** i cannoni con questa caratteristica che sparano proiettili perforanti contro i veicoli corazzati sommano +1 al modificatore di gittata di ogni distanza.
- **Canna extra lunga:** i cannoni con questa caratteristica che sparano proiettili perforanti contro i veicoli corazzati sommano +2 al modificatore di gittata di ogni distanza.
- **Capo pezzo:** un modello con questa caratteristica/mansione può sparare/ricaricare l'arma di appoggio o di reparto che gestisce.
- **Cattiva reputazione:** i componenti della squadra intimidiscono il nemico a causa di dicerie sul loro conto. La squadra può imporre all'avversario di ritirare 1d6 in ogni Test di rotta.
- **Cecchino:** modelli con questa caratteristica tirano 3d6 per tutti i test individuare, sia quando individuano e sia quando l'avversario tenta di individuarli.
- **Coassiale:** questo tipo di arma può sparare in alternativa al cannone. Ha un arco di 90° (45° a destra e 45° a sinistra) e viene distrutta insieme al cannone a cui è associata.
- **Colpo singolo:** se un'arma con questa caratteristica spara, assegnate al modello un segnalino Arma scarica e l'arma non potrà essere utilizzata fino a che il modello non spende un'azione Ricaricare oppure se un servente o un assistente non ricarica. Il modello potrà comunque sparare con altre eventuali armi in dotazione.
- **Combattenti temprati:** le unità con questa caratteristica possono ritirare 1d6 nel Test di rotta.
- **Commissario politico:** se nella squadra è presente un modello con questa caratteristica ed il giocatore elimina uno dei modelli della sua squadra in linea di vista, tutti i modelli possono ritirare 1d6 nel Test di rotta. La caratteristica non ha effetto se il Commissario politico viene eliminato o è soppresso. La caratteristica è cumulativa con il bonus della caratteristica Leader.
- **Contraerea:** Questo tipo di arma ha un arco di tiro di 180° (90° a destra e 90° a sinistra) e può

intercettare aerei. Se è specificato Esposto significa che per Sparare o Ricaricare il modello deve Esporsi.

- **Corazza extra:** un veicolo con questa caratteristica può far ritirare all'avversario 1d6 del Tiro per colpire.
- **Cornamusa:** un modello con questa caratteristica, se suona, conferisce ai compagni di squadra entro 20cm (lui compreso) la caratteristica Inarrestabile. Se suona non può nascondersi. Se il portatore di cornamusa viene messo fuori combattimento la caratteristica viene persa. Eliminare un modello con questa caratteristica fa guadagnare all'avversario 3 Punti Esperienza supplementari. Il modello può suonare solo con l'azione Muovere cautamente.
- **Corpo a corpo:** le armi da fuoco con questa caratteristica possono ritirare 1d6 nel corpo a corpo.
- **Devastante:** le armi con questa caratteristica considerano tutti i ripari un livello inferiore (es. un muro interposto sottrarrà al Tiro per colpire solo 1d6).
- **Distanza minima X:** armi con questa caratteristica possono sparare solo a modelli posizionati oltre la distanza in cm indicata.
- **Doppia cartucciera:** un modello con questa caratteristica non considera il primo triplo ottenuto nel turno.
- **Dottore:** un modello con questa caratteristica può utilizzare l'azione Curare ferite. Il modello può utilizzare l'azione anche per curare se stesso (senza applicare il VT).
- **Esperto del territorio (x):** i modelli con questa caratteristica, quando si muovono all'interno delle aree di copertura siglate tra parentesi, applicano un malus al movimento di -1d3 anziché -1d6.
- **Forte impatto:** armi con questa caratteristica possono imporre all'avversario di ritirare un dado copertura.
- **Forzuto:** se un modello con questa caratteristica è in corpo a corpo, l'avversario non può utilizzare i ritira.
- **Fucilieri scelti:** modelli con questa caratteristica possono ritirare 1d6 nel Tiro per colpire se sparano con un fucile. Non è applicabile se utilizzano fucili automatici o semiautomatici o se i fucilieri utilizzano l'azione Muovere sparando.
- **Fuoco di copertura fuori campo (x):** un modello con questa caratteristica può chiedere con una comunicazione riuscita, il fuoco dell'arma citata tra parentesi. Nel turno successivo alla comunicazione riuscita si potrà assegnare l'azione Sparare all'unità fuori campo per far fuoco sulle coordinate. L'operatore radio che ha effettuato la comunicazione svolgerà un'azione autonoma. Considerate il bersaglio fuori vista ad una distanza di 80cm. L'arma fuori campo si ricarica automaticamente e può far fuoco ogni turno. Non è consentito trasmettere contemporaneamente più coordinate. Se viene indicato un nuovo bersaglio si cancellano automaticamente le coordinate precedenti. Non è consentito indicare come bersaglio un'unità avversaria distante meno di 25cm da un modello amico.
- **Furtivi:** modelli con questa caratteristica vengono schierati per ultimi insieme ai modelli infiltrati. Visto che conoscono il territorio possono essere schierati ovunque ma ad una distanza superiore a 30cm da qualsiasi modello nemico.
- **Gomme antiproiettile:** un veicolo con questa caratteristica ignora i risultati Ruota forata/esplosa.
- **Gyrostabilizzatore:** un veicolo con questa caratteristica non sottrae 1d6 se spara con il cannone con proiettili perforanti mentre esegue un'azione Muovere sparando.
- **Implacabile:** un'unità con questa caratteristica non deve mai effettuare il test di rotta ma si ritira con il resto della squadra.
- **Inarrestabile:** un modello con questa caratteristica non deve effettuare il test di rotta e non considera il risultato Soppresso. Se viene ferito assegnate normalmente il segnalino ma non applicate la soppressione.
- **Infiltrato:** unità con questa caratteristica possono essere schierate sul campo dopo che sono stati schierati tutti modelli in gioco. Possono essere schierate nella terra di nessuno ad una distanza superiore a 40cm da qualsiasi modello nemico.
- **Leader** un modello con questa caratteristica/mansione permette a tutte le unità della stessa squadra posizionate entro 20cm di utilizzare il suo VT (a meno che non sia ferito) e di ritirare 1d6 nei Test di rotta.
- **Letale:** un modello con questa caratteristica considera il risultato dei danni inferti un livello superiore. Se ottiene soppresso è ferito + soppresso e ferito diventa Fuori combattimento.
- **Manovrabile:** un veicolo con questa caratteristica ha due fronti (uno davanti ed uno dietro) pertanto non è mai costretto a muovere in retromarcia.
- **Mimetismo:** modelli con questa caratteristica sono addestrati a nascondersi. Quando un modello nemico cerca di individuarli possono imporgli di ritirare 1d6. I veicoli con questa caratteristica possono nascondersi ed acquisiscono automaticamente il segnalino nascosto se utilizzano l'azione Muoversi cautamente.
- **Mirino:** modelli con questa caratteristica considerano il risultato dei danni inferti un livello superiore. Se ottiene soppresso è ferito + soppresso e ferito diventa Fuori combattimento. Non è applicabile se utilizzano l'azione Muovere sparando.
- **Modelli esposti:** in un veicolo con questa caratteristica tutti i componenti ed i modelli trasportati sono sempre considerati esposti.

- **Motociclista esperto:** un modello con questa caratteristica può ritirare 1d6, una volta per turno, in un test stabilità.
- **Nastro munizioni:** armi con questa caratteristica possono interrompere il fuoco e riattivarlo in caso un altro modello agisca entro 20cmdal bersaglio originale. Utilizzate un dado per rammentare i colpi residui.
- **No esplosivi:** cannoni con questa caratteristica non dispongono di proiettili esplosivi.
- **Occhio di falco:** un modello con questa caratteristica, se sta cercando di individuare un bersaglio, può ritirare 1d6 nel Test individuare e non è soggetto alla caratteristica Mimetismo.
- **Osservatore:** un modello con questa caratteristica può indicare in automatico un bersaglio ai componenti della sezione di cui fa parte
- **Postazione fissa:** un'arma montata nello scafo ha un arco di tiro di 90° (45° a sinistra e 45° a destra). Se è specificato esposto significa che per sparare o ricaricare l'arma, il modello deve essere esposto.
- **Quadrinata:** un'arma con questa caratteristica ha la cadenza quadruplicata.
- **Radio:** unità o modelli con questa caratteristica possono comunicare e ricevere le coordinate di un bersaglio acquisito. Vedi paragrafo relativo alle comunicazioni degli operatori radio.
- **Ricarica lenta:** per ricaricare un'arma con questa caratteristica occorre un'ulteriore azione Ricaricare. Assegnate al modello due segnalini Arma scarica.
- **Scafo:** un'arma montata nello scafo ha un arco di tiro di 90° (45° a sinistra e 45° a destra). Se identificata come scafo inferiore, estende la linea di vista come qualsiasi modello di fanteria.
- **Scoperto:** un veicolo con questa caratteristica non ha la corazza superiore ed è vulnerabile ai tiri indiretti ed alle cariche corpo a corpo della fanteria.
- **Sei/otto ruote:** un veicolo con questa caratteristica non viene rallentato se una ruota viene forata. A partire dalla seconda ruota forata applicate la riduzione al movimento. Alla quarta ruota forata il veicolo viene immobilizzato.
- **Senza scampo:** un'arma di questo tipo non sottrae le coperture date dai ripari.
- **Serbatoio:** un'arma di questo tipo quando si scarica non può essere ricaricata e non può più essere utilizzata.
- **Servente:** un modello con questa caratteristica/mansione può ricaricare un'arma d'appoggio o di reparto o cooperare al fuoco.
- **Serventi (x):** per utilizzare l'arma è necessario che il numero di serventi indicato tra parentesi cooperino al fuoco. Se l'arma fa fuoco con u numero di serventi inferiori acquisisce segnalini Arma scarica o riduce la cadenza (vedi paragrafi Armi d'appoggio e Armi di reparto).
- **Sezione:** la base su cui sono alloggiati i vari modelli è considerata un'unica unità ed un unico bersaglio. I modificatori della tabella dei terreni vengono lanciati una sola volta e si applicano all'intera sezione. Se sono bersaglio di un'arma a tiro multiplo considerate tutti i modelli della sezione come un unico bersaglio.
- **Shurtzen:** un veicolo corazzato con questa caratteristica può imporre di ritirare 1d6 nel Tiro per colpire delle armi anticarro fanteria.
- **Tankovij desant:** modelli con questa caratteristica considerano i carri armati come veicoli trasporta truppa (10). Se il vano posteriore del carro è compreso in un'esplosione, tutti i modelli trasportati sono automaticamente colpiti.
- **Tiratore scelto (x):** un modello con questa caratteristica può ritirare 1d6 nel Tiro per colpire se spara con l'arma indicata tra parentesi. Non è applicabile se utilizza l'azione Muovere sparando.
- **Tiro indiretto:** armi con questa caratteristica possono fare fuoco utilizzando una traiettoria spiovente e possono sparare anche quando non dispongono di una linea di vista, in questo caso sarà necessaria una comunicazione (vedi paragrafo specifico).
- **Torretta:** la torretta può ruotare di 180° (90° a destra, 90° a sinistra) per inquadrare il bersaglio.
- **Torretta lenta:** la torretta può ruotare di 90° (45° a destra, 45° a sinistra) per inquadrare il bersaglio.
- **Trasporta truppa (x):** un veicolo con questa caratteristica può trasportare x modelli di fanteria.
- **Treppiede:** un'arma con questa caratteristica trasforma un'arma di supporto in un'arma d'appoggio ed acquisisce la caratteristica Serventi (1). Inoltre considera la cadenza dell'arma aumentata di 1.
- **Un solo uso:** se un'arma con questa caratteristica spara o viene lanciata, assegnate al modello un segnalino Arma scarica, non potrà più essere utilizzata nel corso della partita. Le armi da mischia utilizzate in corpo a corpo possono essere utilizzate più volte; solo se vengono lanciate sono perse.
- **Ufficiale politico:** se nella squadra è presente un modello con questa caratteristica, quando l'ufficiale politico elimina uno dei modelli della sua squadra in linea di vista, tutti i modelli possono ritirare 2d6 (anziché 1d6) nel Test di rotta. La caratteristica non ha effetto se l'Ufficiale politico viene eliminato o è soppresso. La caratteristica è cumulativa con il bonus della caratteristica Leader.
- **Valore corazza (VC):** questo valore esprime il grado di blindatura del veicolo e va sottratto dal Tiro per colpire dell'avversario.
- **Valore tattico:** questo valore esprime il grado di addestramento dell'unità.
- **Veicolo d'assalto:** un veicolo con questa caratteristica non sottrae 1d6 se spara con il cannone con proiettili perforanti mentre esegue un'azione Muovere sparando.
- **Veterano:** un modello con questa caratteristica può ritirare 1d6 per il test priorità ogni turno.

TABELLA PUNTO DI ROTTURA

Numero unità iniziali della Squadra	Punto di Rottura
4 o meno	non testano
5-6	2
7-8-9	3
10-11-12	4
13 o più	5

TEST DI ROTTA FANTERIA, SEZIONI E VEICOLI

Per ogni unità lanciare 2d6+VT. Se il risultato è 11 o più continua a combattere, altrimenti viene rimossa dal gioco. Le unità che si trovano entro 20 cm da un leader possono sommare il VT del leader e ritirare 1d6 in caso di fallimento. I veicoli corazzati non scoperti applicano un modificatore di +2. I veicoli corazzati scoperti applicano un modificatore di +1.

TEST NERVI SALDI

Lanciare 2d6+VT dell'equipaggio. Se il risultato è 11 o più continua a combattere, altrimenti i componenti dell'equipaggio sono soppressi.

Se all'interno del veicolo è presente un leader, è possibile ritirare 1d6.

I veicoli corazzati non scoperti applicano un modificatore di +2.

I veicoli corazzati scoperti applicano un modificatore di +1.

DANNI

TABELLA DEI DANNI CONTRO FANTERIA

Se il risultato finale è uguale o inferiore a 10 il colpo manca o non causa danni

Se il risultato finale è 11, 12 o 13 il modello bersaglio è soppresso

Se il risultato finale è 14 o 15 il modello bersaglio è soppresso e ferito

Se il risultato finale è 16 o maggiore il modello bersaglio è fuori combattimento e viene rimosso dal gioco

TABELLA DANNI SATURAZIONE (D'AREA)

per ogni modello (non bersaglio) compreso in un'area di esplosione lanciare 1d6

Se il risultato è 1 il bersaglio è incolume (NE)

Se il risultato è 2 o 3 il modello è soppresso

Se il risultato è 4 o 5 il modello è soppresso e ferito

Se il risultato è 6 o più il modello è fuori combattimento

TABELLA DANNI LEGGERI VEICOLI

Fino a 10 = il colpo manca, oppure centra il veicolo ma non ottiene nessun effetto

11-12 = Ruote forata/esplosa. Se il veicolo stava muovendo va fuori controllo e si sposta 2d6cm in avanti. Se il veicolo non ha le ruote considerate questo risultato come NE. Un veicolo con una ruota forata sottrae 1d6 dal movimento. Questa modifica è cumulativa. Con tre ruote forate il veicolo è immobilizzato sul posto. Una moto è immobilizzata con due ruote forate.

13-14 = Veicolo colpito/un modello soppresso. Un componente dell'equipaggio o un modello imbarcato viene soppresso. Se sopprimete l'autista il veicolo va fuori controllo e si sposta 2d6cm in avanti; nella prossima attivazione il veicolo non potrà muovere. Se sopprimete un capo pezzo l'arma assegnata non potrà sparare nella prossima attivazione.

15-16 = Veicolo centrato/un modello va fuori combattimento. Un componente dell'equipaggio o un modello imbarcato viene messo fuori combattimento. Se eliminate l'autista il veicolo non potrà muovere e, se il veicolo stava muovendo, andrà fuori controllo. Se eliminate un capo pezzo, l'arma che utilizza non potrà più sparare. Se tutti i componenti dell'equipaggio sono fuori combattimento un modello imbarcato va fuori combattimento.

17 o più = Veicolo immobilizzato. L'autista va fuori combattimento e, se il veicolo stava muovendo, va fuori controllo e si sposta 2d6cm in avanti poi si arresta definitivamente. Se l'autista era già fuori combattimento, un altro componente o un modello imbarcato andrà fuori combattimento.

TABELLA DANNI PESANTI VEICOLI

Fino a 10 = il colpo manca o rimbalza sulla corazza. Considerate il risultato come Nessun effetto (NE)

11-12 = Colpito di striscio. Il contraccolpo sopprime 1d3 componenti dell'equipaggio. Se sopprimete l'autista il veicolo non potrà muovere nella prossima attivazione e, se il veicolo stava muovendo, avanzerà fuori controllo di 2d6cm. Se sopprimete un capo pezzo, l'arma che utilizza non potrà sparare fino alla prossima attivazione. Se il veicolo è dotato di più armi chi subisce il danno decide quale capo pezzo sopprimere. Se tutti i componenti dell'equipaggio sono fuori combattimento, 1d3 di modelli imbarcati sono soppressi.

13-14 = Cingolo spezzato o semiasse spezzato. Se chi subisce il colpo è un veicolo ruotato è immobilizzato; se è cingolato, ha un cingolo spezzato (non può muovere ma può ruotare sul posto); se si spezza un altro cingolo il veicolo è immobilizzato. Se il veicolo stava muovendo, avanza fuori controllo e si sposta 2d6cm in avanti. Oltre al danno, eseguite un test nervi saldi per l'equipaggio del veicolo.

15-16 = Centrato! Un componente dell'equipaggio va fuori combattimento ed il contraccolpo sopprime 1d3 componenti dell'equipaggio. Se mettete fuori combattimento l'autista, il veicolo non potrà più muovere e, se il veicolo stava muovendo, avanzerà fuori controllo di 2d6cm. Se mettete fuori combattimento un capo pezzo, l'arma che utilizza non potrà sparare. Se tutti i componenti dell'equipaggio sono fuori combattimento un modello imbarcato va fuori combattimento ed il contraccolpo sopprime 1d3 modelli imbarcati. Oltre al danno, eseguite un test nervi saldi per l'equipaggio del veicolo.

17 o più = Danno catastrofico! Il deposito munizioni o il motore sono stati colpiti. L'esplosione mette fuori combattimento 1d6 componenti dell'equipaggio. Se mettete fuori combattimento l'autista, il veicolo non potrà più muovere e, se il veicolo stava muovendo, avanzerà fuori controllo di 2d6cm. Se mettete fuori combattimento un capo pezzo, l'arma che utilizza non potrà sparare. Se tutti i componenti dell'equipaggio sono fuori combattimento 1d6 modelli imbarcati va fuori combattimento ed il contraccolpo sopprime e ferisce 1d3 modelli imbarcati. Oltre al danno, eseguite un test nervi saldi per l'equipaggio del veicolo.

Se tutte le armi sono inutilizzabile ed il veicolo è immobilizzato, l'unità viene considerata un relitto (è persa/eliminata/fuori combattimento) ma il modello resta in campo. I componenti superstiti fuggono in cerca di salvezza.