

TABELLA RIASSUNTIVA DELLE PROCEDURE DI GIOCO

TURNO DI GIOCO:	<p>1 - Assegnazione dei gettoni "Manovra";</p> <p>2 - Richiesta di fuoco indiretto di artiglieria e pianificazione;</p> <p>3 - Esecuzione delle fasi di manovra di tutte le unità in campo;</p> <p>4 - Esecuzione fuoco indiretto di artiglieria;</p> <p>5 - Fine del turno di gioco.</p>
ASSEGNAZIONE DEI GETTONI MANOVRA:	- I giocatori contano il numero dei rispettivi plotoni e batterie schierati in campo, quello che ne ha di meno prende 1 "Gettone manovra" per ogni unità di differenza.
RICHIESTA FUOCO INDIRETTO:	<p>- tabella "COMUNICAZIONI" (verifica distanza dell'unità richiedente);</p> <p>- tabella "TEST" (DFR o IFR per richiesta di fuoco);</p> <p>- se ha successo posizionamento marcatori IF sul terreno di gioco.</p>
FASE DI MANOVRA:	<p>- Dichiarazione della manovra di un plotone/batteria, o consegna del gettone manovra, da parte del giocatore che ha iniziato il turno di gioco;</p> <p>- Dichiarazione della manovra di un plotone/batteria, o consegna del gettone manovra, da parte del giocatore avversario;</p> <p>- Tabella "TEST", esecuzione dei test iniziativa IT per determinare l'esatto ordine di manovra delle unità appartenenti ai 2 plotoni/batterie antagonisti;</p> <p>- Esecuzione delle azioni di ogni unità a livello di squadra/sezione dei plotoni in manovra in base all'ordine stabilito dal risultato dei test iniziativa.</p>
AZIONI SEMPLICI:	<p>- <u>Recupero panico</u> - Tabella "TEST", l'unità effettua un test CT per ogni comandante e, se viene recuperata, può eseguire un movimento "Tattico".</p> <p>- <u>Appostarsi</u> - l'unità resta ferma dove si trova senza fare altro;</p> <p>- <u>Occultarsi</u> - solo le unità di fanteria o artiglieria che si muovono entro e non oltre la propria capacità di "Movimento cauto";</p> <p>- <u>Sparare</u> - con tutte le armi dell'unità, il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata" dalla rispettiva tabella "Armamento";</p> <p>- <u>Muovere</u> - da 1 cm fino al numero di cm indicato dalla capacità di "Movimento tattico" (e/o stradale) della tabella "Movimento" dell'unità;</p> <p>- <u>Agganciare</u> - solo i veicoli da trasporto, i quali devono essere già posizionati di retro a contatto con le code del pezzo di artiglieria da trainare;</p> <p>- <u>Sganciare</u> - solo i veicoli da trasporto, i quali devono essere già fermi per sganciare il pezzo di artiglieria trainato;</p> <p>- <u>Imbarcarsi</u> - solo modelli di fanteria, i quali muovono a distanza di "Movimento tattico" cm, su un veicolo che resta immobile;</p> <p>- <u>Sbarcare</u> - solo modelli di fanteria, i quali muovono a distanza di "Movimento breve" cm, o "Movimento tattico" cm se il veicolo resta immobile;</p>
AZIONI COMPLESSE:	<p>- <u>Muovere e sparare</u> (o viceversa) - nei limiti definiti dalla distanza di movimento "Breve" e dalla tabella "Numero di colpi in movimento" dell'unità;</p> <p>- <u>Sparare ed occultarsi</u> - solo fanteria ed artiglieria anti-carro nei limiti definiti dalla propria tabella "Armamento" e movimento "Cauti";</p> <p>- <u>Sganciare e sparare</u> (o viceversa) - veicoli che non muovono e sganciano l'artiglieria trainata, mentre sparano con le eventuali armi disponibili;</p> <p>- <u>Agganciare e sparare</u> (o viceversa) - veicoli che non muovono e agganciano l'artiglieria da trainare mentre sparano con le armi disponibili;</p> <p>- <u>Caricare e sparare</u> (o viceversa) - veicoli che scaricano la fanteria e sparano con le armi disponibili, ma senza potersi muovere;</p> <p>- <u>Scaricare e sparare</u> (o viceversa) - veicoli che scaricano la fanteria, muovono nei limiti del movimento "Breve" e sparano con le armi disponibili;</p> <p>- <u>Sparare ed assaltare</u> - sparare il numero di colpi "in Movimento" e muovere a "Movimento tattico" fino a contatto di base con una unità nemica.</p>
MOVIMENTO UNITA':	<p>- tabella "MOVIMENTO" dell'unità;</p> <p>- tabella "TIPI DI TERRENO";</p> <p>- se il terreno è minato usare anche la tabella "EFFETTI CAMPO MINATO".</p>
SPARARE CON ARMI LEGGERE:	<p>- tabella "OSSERVAZIONE e INDIVIDUAZIONE";</p> <p>- tabella "ARMAMENTO" dell'unità;</p> <p>- tabella "FUOCO ARMI LEGGERE contro fanteria ed artiglieria", oppure tabella "FUOCO ARMI LEGGERE contro veicoli Non corazzati".</p>
SPARARE CON ARMI PESANTI:	<p>- tabella "OSSERVAZIONE e INDIVIDUAZIONE";</p> <p>- tabella "ARMAMENTO" dell'unità;</p> <p>- tabella "TIRO ARMI PESANTI" (o "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO" per il fuoco diretto/indiretto delle armi con tiro a parabola)</p> <p>- se il bersaglio è mancato da munizioni HE, usare la tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO"</p> <p>- se il bersaglio colpito è corazzato o è un edificio, usare la tabella "PENETRAZIONE CORAZZA";</p> <p>- se il bersaglio colpito e penetrato è un edificio, usare la tabella "EFFETTI ARMI PESANTI CONTRO EDIFICI";</p> <p>- tabella "EFFETTI ARMI PESANTI".</p> <p>- tabella "TEST" (SF salta fuoco nel turno corrente) anche se il bersaglio non ha subito danni;</p>
SCHEGGE MUNIZIONI HE:	<p>- tabella "ARMAMENTO" dell'unità (schegge);</p> <p>- tabella "TIRO ARMI PESANTI" (schegge);</p> <p>- se il bersaglio è corazzato o è un edificio, usare la tabella "PENETRAZIONE CORAZZA" (schegge);</p> <p>- se il bersaglio è un edificio, usare la tabella "EFFETTI ARMI PESANTI CONTRO EDIFICI";</p> <p>- tabella "EFFETTI ARMI PESANTI" (schegge);</p> <p>- tabella "TEST" (SF salta fuoco nel turno corrente); anche se il bersaglio non ha subito danni;</p>
ARMI INCENDIARIE:	<p>- tabella "ARMAMENTO" dell'unità;</p> <p>- tabella "EFFETTI ARMI INCENDIARIE".</p>
ASSALTO:	<p>- fanteria contro fanteria o artiglieria, usare la tabella "TEST" (TC coraggio e CC assalto corpo a corpo);</p> <p>- fanteria contro veicoli scoperti, usare la tabella "TEST" (TC coraggio), poi procedura <u>SPARARE ARMI PESANTI</u> e/o <u>SCHEGGE MUNIZIONI HE</u>;</p> <p>- fanteria contro veicoli coperti ed elementi artificiali, usare la procedura <u>SPARARE ARMI PESANTI</u> e/o <u>SCHEGGE MUNIZIONI HE</u>;</p> <p>- veicoli corazzati contro fanteria o veicoli non corazzati, usare la tabella "TEST" (ET per evitare il travolgimento).</p>
SPARARE A FUOCO INDIRETTO:	<p>- tabella "TEST" (IT iniziativa prima per artiglieria in campo, poi artiglieria fuori campo);</p> <p>- tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO" (per ogni colpo sparato);</p> <p>- procedura <u>SPARARE ARMI PESANTI</u> e/o <u>SCHEGGE MUNIZIONI HE</u>.</p>

ADDESTRAMENTO		
Definizione		Livello AD
RECLUTE	-Unità senza esperienza di combattimento	0
OPERATIVI	-Unità con esperienza di combattimento	1
VETERANI	-Unità con molta esperienza di combattimento	2
ELITE	-Unità eccezionalmente addestrate ed esperte	3

VALENZA DI COMANDO	
Grado	Valore CV
CAPORALE e CAPORAL MAGGIORE	0
SERGEANTE, SERGENTE MAGGIORE e COMMISSARIO POL.	1
TENENTE e SOTTOTENENTE	2
CAPITANO e gradi superiori	3

TIPI DI TERRENO									
TERRENO		MOVIMENTO DELLE UNITA'							
TIPO	Riparo	Carri armati	Semi-cingolati	Autoblindo	Camion- trattori	Auto- Jeep	Moto	Artiglieria	Fanteria Mortai
Piano- scoperto	-	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico
Piano- coltivato	-	tattico	tattico	breve	breve	breve	breve	breve	tattico
Piano- boscoso	L leggero	breve	breve	breve	cauto	cauto	cauto	cauto	tattico
Piano- accidentato	M medio	breve	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	intransitabile	breve
Pendio- scoperto	L leggero	breve	breve	breve	breve	breve	breve	cauto	breve
Pendio- boscoso	L leggero	cauto	cauto	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	breve
Pendio- roccioso	M medio	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	breve
Rocce a picco	M medio	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	cauto
Altopiano- scoperto	-	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico	tattico
Altopiano- boscoso	L leggero	breve	breve	breve	cauto	breve	cauto	cauto	tattico
Fluviale - Guado	-	breve	breve	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	breve
Fluviale - Palude	L leggero	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	cauto
Fluviale - Acqua	-	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Edificio in muratura	M medio	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	tattico
Edificio in legno	L leggero	breve /rovina	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	tattico
Muro di cinta	M medio	breve /elimina	cauto/elimina	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	breve
Siepe	-	tattico /elimina	tattico /elimina	tattico /elimina	tattico /elimina	tattico /elimina	tattico /elimina	cauto	breve
Bunker	P pesante	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	tattico
Trincee	M medio	cauto	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	tattico
Postazione sacchi	M medio	breve /elimina	cauto/elimina	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	tattico
Ostacoli AT	L leggero	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	cauto	intransitabile	tattico
Reticolati	-	breve /elimina	breve /elimina	cauto	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	cauto +ET
Campi minati	-	cauto +ET	cauto +ET	cauto +ET	cauto +ET	cauto +ET	cauto +ET	cauto +ET	cauto +ET
Ostacolo- Barricate	L leggero	breve /sposta	breve /sposta	breve /sposta	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	cauto
Relitto	L leggero	breve /sposta	breve /sposta	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	breve
Relitto corazzato	M medio	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	breve
Strade	-	2 cm ogni 1	2 cm ogni 1	3 cm ogni 1	3 cm ogni 1	3 cm ogni 1	3 cm ogni 1	tattico	tattico

Movimento tattico fanteria =12 cm; Movimento tattico veicoli vedi caratteristiche; Movimento breve =movimento tattico / 2 ; Movimento cauto =movimento tattico / 4
ET = l'unità deve effettuare un Test per evitare reticolati o mine, se fallisce non riesce a scavalcare i reticolati oppure salta su una mina (usare la tabella "Effetti Campo Minato").

OSSERVAZIONE E INDIVIDUAZIONE						
Unità osservate	Tipo di terreno	Stato dell'unità osservata	ORDINARIA		DA FERITOIA	
			da esterno area cm	da interno area cm	da esterno area cm	da interno area cm
Carri armati Semoventi Cingolati Camion (almeno 1/3 di sagoma visibile)	Scoperto, coltivazioni, strade	appostata	110	110	75	75
		in movimento	300	300	240	240
		ha sparato	450	450	360	360
	Boschi, rovine, edifici, postazioni	appostata	45	18	30	9
		in movimento	135	30	90	15
		ha sparato	180	38	135	22
SPG basso profilo Autoblindo Jeep Automobili Artiglieria (almeno 1/3 di sagoma visibile)	Scoperto, coltivazioni, strade	appostata	75	75	45	45
		in movimento	180	180	135	135
		ha sparato	300	300	210	210
	Boschi, rovine, edifici, postazioni	appostata	30	15	15	7
		in movimento	90	22	60	11
		ha sparato	135	30	120	15
Rocce, urbano, altri tipi	appostata	60	22	30	15	
	in movimento	120	60	90	45	
	ha sparato	225	110	150	75	
Fanteria e mortai Moto (almeno mezza base visibile)	Scoperto, strade	appostata	60	60	30	30
		in movimento	90	90	50	50
		ha sparato	120	120	90	90
	Boschi, rovine / edifici, trincee	appostata	15	9	7	4
		in movimento	30/15	13/9	15/7	9/4
		ha sparato	60	18	30	13
Accidentato, coltivazioni, altri tipi	appostata	30	13	15	9	
	in movimento	60	18	30	13	
ha sparato	100	50	60	37		

Qualsiasi unità o modello che si trovi entro 3 cm da elementi di unità di fanteria amica, non in panico, usufruisce automaticamente della stessa capacità di osservazione.

EFFETTI CAMPO MINATO				
DADI	TIPO di BERSAGLIO			
D6	Carri armati o semovente	Autoblindo o Semi-cingolato	Camion, Auto, Jeep e moto	Fanteria Artiglieria
1	-	immobilizz.+ CT	distrutto + 2morti	1 morto
2	cingolo spezzato	immobilizz.+ CT	distrutto + 3morti	1 morto
3	cingolo spezzato	immobilizz.+ CT	distrutto + morti	2 morti + CT
4	cingolo spezzato	distrutto + salvi	distrutto + morti	2 morti + CT
5	immobilizz.+ CT	distrutto + morti	esplode	3 morti + CT
6	distrutto + salvi	esplode	esplode	3 morti + CT

salvi = tutto l'equipaggio sopravvive; morti = tutto l'equipaggio muore;

PERDITE EQUIPAGGI	
PERDITE	UNITA' VEICOLARI, ARTIGLIERIA E MORTAI
1 o più morti	Nel test iniziale non usa più il dado ma viene calcolato sempre un risultato di 1+AD+CV.
50% o più morti	Non può più compiere azioni complesse, ma solo azioni semplici (ad esempio o spara o muove)
1 solo superstite	Non può più sparare con le armi pesanti, può sparare solo con le armi leggere.

Tutti gli effetti sono cumulativi.

COMUNICAZIONI		
Tipi di unità	Distanza massima	
	Linea di vista diretta	Linea vista interrotta
Miniature della stessa squadra o equipaggio	12 cm	6 cm
Squadre o modelli dello stesso plotone	24 cm	12 cm
Squadre o modelli dello stesso plotone con le radio	96 cm	48 cm

Le comunicazioni a distanze fino a 6 cm sono sempre possibili anche tra i modelli di differenti plotoni. Tra unità trincerate la distanza massima è sempre 96 cm.

IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO – Munizioni HE

Bersaglio mancato dal fuoco diretto HE	Il colpo esplode a D8 - AD cm nella direzione e a partire dall'estremità del modello (o dal punto del terreno) indicata dal D8 .
Bersaglio mancato lancio ordigni esplosivi	Il colpo esplode a distanza D8 - AD cm dalla miniatura (o parte del veicolo) mirata, nella direzione indicata dal D8 .
Dispersione fuoco diretto mortai	Il colpo esplode a D8 + D6 - AD cm dal punto sul terreno mirato, nella direzione indicata dal D8 .
Dispersione fuoco indiretto in campo	Il colpo HE esplode a D10 + D8 - AD - CV cm dal punto pianificato, in direzione dell'angolo del D8 . Risultato ≤ 0 centra il punto.
Dispersione fuoco indiretto fuori campo	Il colpo HE esplode a D10 +2D8 - AD - CV cm dal punto pianificato, in direzione dell'angolo del D8 . Risultato ≤ 0 centra il punto.

Se il colpo cade nell'apertura di un veicolo scoperto si procede direttamente con la tabella "EFFETTI Armi Pesanti".

TIRO - Armi Pesanti (D8 utile, D10 gittata efficace e schegge, D12 breve)

Dado + AD		Unità Bersaglio								Elemento Artificiale Bersaglio				
Bersaglio fermo (☼, π)	Bersaglio in moto	Carro armato Semovente alto profilo	Carro armato Semovente (o SPG)	Veicolo corazzato a basso profilo autoblindo	Semi-cingolato	Camion trattore	Jeep vettura moto	Fanteria	Artiglieria	Edificio centro sagoma	Edificio muro di un piano	Bunker muro esterno	Porta Finestra Trincea	Feritoia di bunker o casam.
1-3	1-6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	7	scafo	-	-	-	-	-	-	-	colpito	-	-	-	-
5	8	scafo	scafo	-	-	ruota	-	-	-	colpito	-	-	-	-
6	9	torretta/casam.	torretta/casam.	scafo	scafo	scafo	ruota	morto -L	-	colpito	colpito	-	-	-
7	10	cingolo	cingolo	ruota/cingolo	cingolo	scafo	scafo	morto -M	scudo	colpito	colpito	-	-	-
8	11	torretta/casam.	scafo	torretta/casamatta	scafo	scafo	scafo	morto -M	scudo	colpito	colpito	colpito	-	-
9	12	scafo	torretta/casam.	scafo	scafo	scafo	scafo	morto -P	scudo	colpito	colpito	colpito	-	-
10	13	a scelta	a scelta	torretta/casamatta	scafo	scafo	scafo	morto -P	affusto	colpito	colpito	colpito	centrata	-
+	+	a scelta	a scelta	a scelta	a scelta	scafo	scafo	morto	affusto	colpito	colpito	colpito	centrata	centrata

☼ = colonna per i modelli nel raggio di schegge di munizioni HE. π = colonna da usare quando si spara ad elementi scenici Artificiali (case, edifici) o LCB (trincee, bunker).
 Morto = miniatura colpita ed eliminata; L = sopravvive se il riparo è leggero, medio o pesante; M = sopravvive se il riparo è medio o pesante; P = sopravvive se il riparo è pesante.
 I colpi HE che centrano porte, finestre o feritoie esplodono D6 cm all'interno dell'edificio, mentre i colpi AP attraversano l'edificio senza esplodere eliminando solo i soldati colpiti.
 Qualsiasi unità colpita, che non abbia ancora eseguito la fase di manovra nel corrente turno di gioco, deve eseguire 1 test salta fase di fuoco SF, anche se non ha subito perdite.
 Calibri maggiori di 70 mm negano i ripari leggeri; Calibri maggiori di 122 mm negano i ripari medi. "Scelta" può essere corazzata orizzontale o apertura veicolo per fuoco dall'alto.

PENETRAZIONE CORAZZA (D8 utile, D10 gittata efficace e schegge, D12 breve)

Calibro dell'arma		SPESSORE delle CORAZZE in CENTIMETRI e punteggi dado necessari per perforarle																											
AP	HE/AA	ANGOLO di IMPATTO < 75° e Fuoco Indiretto										ANGOLO di IMPATTO > 75° e Bm, Ex e Mm																	
mm	mm	1L	2	3M	4	5C	6	7	8B	9-10	11-12	13-14	15-16	>17	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	>18	
-	11-19	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	20-30	7	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	9	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13-20	31-40 / Bm	6	9	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	6	8	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21-30	41-50 / ☼	5	8	10	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
31-40 / 2p	51-60	4	7	8	9	12	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3	5	7	9	10	11	-	-	-	-	-	-	-	-
41-50	61-70 / 6p	4	6	7	8	10	11	-	-	-	-	-	-	-	1	1	2	4	7	9	10	11	-	-	-	-	-	-	-
51-60 / 50L	71-80 / Ex	3	5	6	7	9	10	11	-	-	-	-	-	-	1	1	1	2	4	6	8	9	11	-	-	-	-	-	-
61-70 / 6p	81-90/17-25p	3	4	5	7	8	9	10	11	-	-	-	-	-	1	1	1	1	3	5	7	8	10	12	-	-	-	-	-
71-80	91-106 / Mm	2	3	5	6	7	8	9	10	12	-	-	-	-	1	1	1	1	1	3	5	6	8	11	12	-	-	-	-
81-90/17-25p	107-122	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	-	-	-	1	1	1	1	1	1	2	4	6	8	10	11	-	-	-
91-106 / 75L	123-155	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	-	-	1	1	1	1	1	1	1	2	4	6	8	10	12	-	-
107-122 / 88L	156-210	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	-	1	1	1	1	1	1	1	1	3	5	7	9	11	12	-
>122	>210	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	5	7	9	11	12

L = muri in legno, M = muri in mattoni, C = muri in cemento armato, B = muri di bunker. Bm = bombe a mano, ☼ = schegge di munizioni HE, Ex = sacche d'esplosivo, Mm = mine magnetiche. 50L, 75L e 88L cannoni con eccezionale potere perforante. 2p, 6p, 17-25p categorie equivalenti dei cannoni inglesi.

EFFETTI Armi Pesanti

DADO D10		Parte colpita del Bersaglio									
Colpo diretto o lancio ordigni	schegge (HE) Speron.	Apertura superiore di veicolo scoperto	Scafo di carro armato o semovente o autoblindo	Scafo di camion o semi-cingolato Speronamento	Torretta di carro armato o autoblindo	Casamatta di carro armato o semovente	Cingolo e treno di rotolamento	Scafo jeep automobile e moto	Ruota	Pezzo di artiglieria	
1-2	1-3	movimento breve + tutti morti	movimento breve + CT	arma distrutta + 2 morti + CT	MG distrutta + 1 morto + CT	cannone bloccato + 1 morto + CT	movimento breve + CT	immobilizzata + 1 morto + CT	distrutta + CT	pezzo bloccato + 1 morto + CT	
3-4	4-6	arma distrutta + tutti morti	arma distrutta + 1 morto + CT	immobilizzato + 3 morti + CT	torretta bloccata + 1 morto + CT	cannone distrutto + 2 morti + CT	movimento cauto + CT	immobilizzata + 2 morti + CT	distrutta + CT	affusto bloccato + 2 morti + CT	
5	7-9	distrutto + tutti morti	immobilizzato + CT	distrutto + 4 morti + CT	cannone distrutto + 2 morti + CT	cannone distrutto + 3 morti + CT	spezzato + CT	distrutta + tutti morti	distrutta + CT	distrutto + 3 morti + CT	
6	10	distrutto + tutti morti	immobilizzato + 1 morto + CT	distrutto + 5 morti + CT	distrutto + 3 morti + CT	distrutto + 3 morti + CT	spezzato + CT	distrutta + tutti morti	distrutta + 1 morto + CT	distrutto + 3 morti + CT	
7	-	distrutto + tutti morti	distrutto + 2 morti + CT	distrutto + 6 morti + CT	distrutto + 3 morti + CT	distrutto + tutti morti	spezzato + 1 morto + CT	distrutta + tutti morti	distrutta + 1 morto + CT	distrutto + 4 morti + CT	
8	-	esplode + tutti morti	distrutto + 3 morti + CT	distrutto + tutti morti	distrutto + tutti morti	distrutto + tutti morti	spezzato + 1 morto + CT	esplode + tutti morti	distrutta + 2 morti + CT	distrutto + 4 morti + CT	
9	-	esplode + tutti morti	distrutto + tutti morti	esplode + tutti morti	esplode + tutti morti	esplode + tutti morti	spezzato + 1 morto + CT	esplode + tutti morti	distrutta + 2 morti + CT	distrutto + 5 morti + CT	
10	-	esplode + tutti morti	esplode + tutti morti	esplode + tutti morti	esplode + tutti morti	esplode + tutti morti	spezzato + 1 morto + CT	esplode + tutti morti	distrutta + 2 morti + CT	esplode + tutti morti	

Colpo diretto = colonna da usare per i modelli colpiti direttamente dal proiettile. Schegge = colonna da usare per i modelli colpiti dalle schegge di munizioni HE o AA. Se il test coraggio (CT) fallisce l'unità è in panico e deve ritirarsi, se il mezzo è immobilizzato viene abbandonato dall'equipaggio.

EFFETTI ARMI PESANTI CONTRO EDIFICI						
DADO D10			TIPO di EDIFICIO			
Calibro arma pesante			Casa legno postazione	Casa trincea	Palazzo fortino	Bunker o casamatta
+120 mm	+70 mm	+30 mm				
1-4	1-5	1-6	raggio esp.	raggio esp.	raggio esp.	raggio esp.
5	6-7	7-8	raggio esp.	raggio esp.	raggio esp.	piano
6	8	10	piano	raggio esp.	raggio esp.	piano
7	9	-	incendio	piano	piano	piano
8	10	-	distrutta	incendio	piano	piano
9	-	-	distrutta	distrutta	incendio	incendio
10	-	-	distrutta	distrutta	distrutto	distrutto

Raggio esp. = tutti i modelli nel raggio di esplosione vengono eliminati.
Piano = tutti i modelli che si trovano sullo stesso piano vengono eliminati.
Incendio = come "Piano" ma l'intera area dell'edificio deve essere abbandonata.
Distrutto = l'edificio crolla e tutti i modelli all'interno dell'area vengono eliminati.

EFFETTI ARMI INCENDIARIE				
DADO D10	TIPO di BERSAGLIO			
Lanciafiamme e Molotov	Carro, SPG, Autoblindo	Camion Semi-cingolato	Auto, Jeep Moto	*Fanteria *Artiglieria
1-2	-	Spento + SF	Spento + SF	Spento + SF
3-4	spento + SF	2 morti + CT	2 morti + CT	morto/MP spento
5	spento + SF	4 morti + CT	incendiato+salvi	morto /P spento
6	1 morto + CT	incendiato+salvi	incendiato+morti	morto
7	immobilizzato	incendiato+morti	incendiato+morti	morto
8	incendiato+salvi	esplode	esplode	morto
9	incendiato+morti	esplode	esplode	morto
10	esplode	esplode	esplode	morto

* lanciare un dado per ogni miniatura toccata dalla sagoma del lanciafiamme.
 Le fiamme possono investire i soldati che si trovano all'interno di un edificio solo attraverso porte e finestre aperte o aperture nei muri.

TEST				
NOME TEST	SIGLA	SCOPO	DESCRIZIONE	ESITO POSITIVO
Test Iniziativa ed Efficienza	IT	Determinare l'ordine di azione di una fase di manovra	Ogni giocatore lancia un D6	D6 + AD + CV > D6 + AD + CV nemico
Test richiesta di fuoco diretta	DFR	Segnalare la posizione del nemico ad altra unità in campo	Lanciare un D6 ed un D10	D6 + AD + CV >= D10
Test richiesta di fuoco indiretta	IFR	Richiedere fuoco indiretto ad unità di artiglieria fuori campo	Lanciare un D6 ed un D12	D6 + AD + CV >= D12
Test salta fase di fuoco	SF	Non perdere la fase di fuoco di una unità colpita ma illesa	Lanciare un D6 ed un D10	D6 + AD + CV >= D10
Test coraggio	CT	Recuperare unità in panico o evitarlo. Assaltare il nemico	Lanciare un D6 ed un D8	D6 + AD + CV >= D8
Test di precisione	PT	Colpire con bombe a mano / centrare aperture di veicoli	Lanciare un D6 ed un D10/12	D6 + AD >= D10 / D12
Test per evitare	ET	Per evitare le mine, i reticolati, il travolgimento di veicoli	Lanciare un D6 ed un D10	D6 + AD >= D10
Test assalto corpo a corpo	CC	Eliminare una miniatura nel combattimento corpo a corpo	Ogni miniatura lancia un D6	D6 + AD > D6 + AD nemico

FUOCO ARMI LEGGERE contro veicoli Non corazzati (D8 utile, D10 gittata efficace, D12 breve)												
DADO + AD		Numero di colpi sparati										
Bersaglio fermo	Bersaglio in moto	1-3	4-7	8-12	13-18	19-25	26-33	34-42	43-52	53-63	64-75	>75
1-2	1-2	-	-	-	-	1 morto	1 morto	2 morti	2 morti	3 morti + CT + Mov. breve	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz
3	3-4	-	-	-	1 morto	1 morto	2 morti	2 morti	3 morti + CT + Mov. breve	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz	4 morti + CT + immobiliz
4	5-6	-	-	-	1 morto	1 morto	2 morti	3 morti + CT + Mov. breve	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto
5	7	-	-	1 morto	1 morto	2 morti	3 morti + CT + Mov. breve	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto	5 morti + CT + distrutto
6	8	-	-	1 morto	2 morti	2 morti + Mov. breve	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto	5 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto
7	9	-	1 morto	1 morto	2 morti	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto	5 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto
8	10	-	1 morto	2 morti	2 morti + Mov. breve	3 morti + CT + immobiliz	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto	5 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto	7 morti + CT + distrutto
9	11	1 morto	1 morto	2 morti	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto	5 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto	esplode tutti morti	esplode tutti morti
10	12	1 morto	2 morti	3 morti + CT + Mov. breve	3 morti + CT + immobiliz	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto	6 morti + CT + distrutto	esplode tutti morti	esplode tutti morti	esplode tutti morti	esplode tutti morti
+	+	1 morto	2 morti + Mov. breve	3 morti + CT + Mov. breve	4 morti + CT + immobiliz	5 morti + CT + distrutto	esplode tutti morti	esplode tutti morti	esplode tutti morti	esplode tutti morti	esplode tutti morti	esplode tutti morti

Il numero delle perdite inflitte al bersaglio viene determinato con un unico tiro di dado sommando tutte le cadenze di tiro delle armi leggere dell'unità che spara.
 Le perdite non possono eccedere in nessun caso il numero delle miniature presenti nel veicolo colpito.
 Se il test coraggio (CT) fallisce l'unità è in panico e deve ritirarsi, se il mezzo è immobilizzato gli uomini sbarcano e fuggono a piedi.

FUOCO ARMI LEGGERE contro fanteria ed artiglieria (D8 utile, D10 gittata efficace, D12 breve)																																					
DADO + AD		NUMERO DEI COLPI SPARATI E PERDITE INFLITTE																																			
Bersaglio fermo	in moto	1-3			4-7			8-12			13-17			18-23			24-30			31-39			40-50			51-62			63-75			>75					
		S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M						
1-2	1-3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	1	-	2	1	-	2	1	-	3	2	-	3	2	1	4	3	1	4	3	2	
3	4-5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	1	-	2	1	-	3	2	-	3	2	1	4	3	1	4	3	2	5	4	2	
4	6	-	-	-	-	-	-	1	-	-	2	1	-	2	1	-	2	2	-	3	2	1	4	2	1	4	3	1	5	4	2	5	4	2	6	5	3
5	7	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	1	-	3	1	-	3	2	1	4	2	1	4	3	1	5	3	2	5	4	2	6	5	3	7	6	4
6	8	-	-	-	1	-	-	1	1	-	2	1	-	3	2	1	3	2	1	4	2	1	5	3	2	5	4	2	6	5	3	7	6	4	8	7	5
7	9	-	-	-	1	1	-	2	1	-	3	2	1	3	2	1	4	2	1	4	2	1	5	3	1	5	3	2	6	4	2	7	5	3	8	6	4
8	10	1	-	-	1	1	-	2	1	1	3	2	1	4	2	1	4	3	1	5	3	2	6	4	2	6	4	2	7	4	3	8	5	3	9	6	4
9	11	1	1	-	2	1	1	2	2	1	3	2	1	4	2	1	5	3	2	6	3	2	6	4	3	7	5	3	8	6	4	9	6	4	10	6	4
10	12	1	1	-	2	1	1	3	2	1	4	2	1	4	3	2	5	3	2	6	4	2	7	4	3	8	5	3	9	6	4	10	7	4	11	7	4
+	+	1	1	1	2	2	1	3	2	1	4	3	2	5	3	2	6	4	2	7	4	3	8	5	3	9	6	4	10	7	4	11	7	4	12	8	5

Questa tabella stabilisce il numero delle perdite inflitte con un unico tiro di dado. S= allo scoperto; L= riparo leggero; M P= riparo medio o pesante.
 Quando una unità è ridotta al 50% degli effettivi, deve eseguire un test coraggio CT ogni volta che subisce ulteriori perdite, se fallisce l'unità è in panico.