

8. ATTACCO

8.4 TABELLA DI ATTACCO

| Distanza Obiettivo | | 0 | | | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6+ | | |
|--------------------------------------|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|
| Tipo Attacco | Obiettivo Attacco | F | A | C | F | A | C | F | A | C | F | A | C | F | A | C | F | A | C | F | A | C |
| F Fanteria | MORALE | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | | | 6 | | | | | | | | | | | |
| | COLPITO | 5 | 5 | 5 | 6 | | 6 | | | | | | | | | | | | | | | |
| C Carri e artiglieria controcarro | MORALE | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | | | |
| | COLPITO | 6 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | | 6 | 5 | | 6 | 6 | | | | | | |
| Artiglieria, Navi e Aerei | MORALE | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | | 6 | 6 | 6 |
| | COLPITO | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | | | |

Il numero è il numero più basso che si deve tirare con un d6 per poter far effettuare un test di Morale (MORALE) o far perdere un punto di Valore di Forza (COLPITO) all'unità obiettivo.

F fanteria A carri e veicoli C obiettivi in cemento (vedi Terreno)

MORALE= l'unità obiettivo deve effettuare un test di Morale tirando un d6 contro il proprio Valore di Forza, applicando come modificatore al tiro di dado la differenza di Magnitudo.

Se il risultato è uguale od inferiore ad esso, il test è passato; in caso contrario, l'unità diventa FERMA e riceve il segnalino appropriato.

Fino alla prossima fase Amministrativa o all'Azione Recupera da parte della propria unità Comando, non potrà muoversi ed avrà un modificatore al tiro di dado di -2 per ogni Attacco.

L'unità che subisce due risultati di Ferma perderà un punto di Valore di Forza; così anche nel caso di ulteriori risultati nello stesso turno.

COLPITO: l'unità obiettivo perde un punto di Valore di Forza (e riceve un Danno se Veicolo).

MAGNITUDO: La Magnitudo nell'Attacco è la differenza tra i valori di Forza della unità che effettua l'Attacco e l'unità obiettivo.

Se la differenza è uguale o superiore a 3, i PF persi sono raddoppiati, così come gli eventuali Danni (vedi 9).

Modificatori al tiro di dado:

Mitragliatrici +2 contro F

Mortai +1 contro F, A e C.

Armi controcarro portatili +2 contro A alla distanza di 1

Artiglieria: leggera -1 contro tutti

Artiglieria pesante: +1 contro tutti a partire da una distanza di 3 inclusa.

8.3 Turno di Notte: ridurre la portata di tiro di ogni tipo di Attacco di 2 (fanteria attacca al massimo a 1, carri a 3, artiglieria tira al massimo a 4)

RIEPILOGO TIRO ATTACCO:

Sommare algebricamente:

MAGNITUDO (no se valore negativo), ARMI, TERRENO, DANNI, SEGNALINI

e si trova il modificatore finale al tiro di Attacco.