

# ΣΥΝΟΨΗ ΚΑΝΟΝΩΝ

## Ο ΓΥΡΟΣ

### ΒΗΜΑΤΑ ΓΥΡΟΥ

#### 1. Φάση Εντολών

1. Τραβήξτε ένα ζάρι εντολής από το σακούλι και δώστε το στον ανάλογο παίκτη.
2. Ο παίκτης επιλέγει μία από τις μονάδες του και της δίνει μία εντολή. Τοποθετείτε το ζάρι εντολής δίπλα από τη μονάδα για να δείξετε ότι έλαβε (η μονάδα) μία εντολή. Μόλις μία μονάδα δεχθεί μία εντολή, δεν μπορεί να λάβει άλλη σε αυτόν το γύρο.
3. Εάν είναι αναγκαίο, ο παίκτης πραγματοποιεί δοκιμασία εντολής, για να διαπιστώσει εάν η μονάδα υπακούει την εντολή.
4. Ο παίκτης εκτελεί τις επακόλουθες ενέργειες της μονάδας
5. Πίσω στο 1. Όταν όλες οι δυνατές επιλέξιμες μονάδες δεχθούν μία εντολή, η φάση εντολών έχει τελειώσει – μεταβείτε στη φάση τέλους γύρου.

#### 2. Φάση Τέλους Γύρου

Επιστρέψτε τα εναπομείναντα ζάρια εντολής στο σακούλι, εκτός από αυτά των μονάδων οι οποίες παραμένουν Κάτω (*Down*) ή σε Ενέδρα (*Ambush*).

## ΕΝΤΟΛΕΣ

ΕΝΤΟΛΗ	ΣΥΝΟΨΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ
1 <b>Πυρ (Fire)</b>	Πυρά σε πλήρη ισχύ χωρίς κίνηση
2 <b>Προώθηση (Advance)</b>	Κίνηση και έπειτα πυρά
3 <b>Τρέξιμο (Run)</b>	Κίνηση σε διπλάσια ταχύτητα χωρίς πυρά. Χρησιμοποιείται επίσης και για έφοδο
4 <b>Ενέδρα (Ambush)</b>	Όχι κίνηση/πυρά, αλλά σε αναμονή για ευκαιριακά πυρά
5 <b>Ανασύνταξη (Rally)</b>	Όχι κίνηση/πυρά, αλλά αφαιρούνται Ζ6 δείκτες καθήλωσης
6 <b>Κάτω (Down)</b>	Όχι κίνηση/πυρά, αλλά κερδίζεται ένα επιπλέον -1 στη ζαριά ευστοχίας (hit)

### ΦΟΥΜΠΑΡ! (FUBAR!)

Εάν μία ζαριά δοκιμασίας εντολής έχει ως αποτέλεσμα δύο εξάρια, τότε όχι μόνο δεν δίνεται η εντολή, αλλά ο παίκτης θα πρέπει αμέσως να ρίξει σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα. Ρίξτε ένα ζάρι για να δείτε τι ενέργεια θα κάνει η μονάδα.

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΦΟΥΜΠΑΡ (FUBAR)

1 ή 2	<b>Φίλια Πυρά</b> Η μονάδα δεν κινείται αλλά ανοίγει πυρ ενάντια σε μία φίλια μονάδα, περνώντας την για εχθρική. Τοποθετείτε μία εντολή πυρ (fire) δίπλα στη μονάδα. Ο αντίπαλος παίκτης επιλέγει τον στόχο. Ο στόχος θα πρέπει να έχει μία εχθρική μονάδα εντός 12", καθώς η μικρή απόσταση από τον εχθρό, είναι το ακριβές αίτιο που προκάλεσε το "περιστατικό φίλιων πυρών". Εάν ένας τέτοιος στόχος δεν είναι διαθέσιμος η μονάδα δεν βάλλει αλλά αντιθέτως πέφτει κάτω (down).
3, 4, 5 ή 6	<b>Πανικός</b> Η μονάδα εκτελεί μία εντολή τρέξιμο (run) και πρέπει να κινηθεί όσο το δυνατόν πιο γρήγορα μακριά από την κοντινότερη ορατή εχθρική μονάδα. Εάν καμία εχθρική μονάδα δεν είναι ορατή η μονάδα αντιθέτως πέφτει κάτω (down).

## ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΗΘΙΚΟ

ΠΟΙΟΤΗΤΑ	ΗΘΙΚΟ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ
Νεοσύλλεκτοι	8	Βασική, φτωχή ή λιγοστή εκπαίδευση, καμία μαχητική εμπειρία
Εκπαιδευμένοι	9	Κανονική εκπαίδευση και μερική μαχητική εμπειρία
Βετεράνοι	10	Ειδική εκπαίδευση (αλεξιπρωτιστές, κομάντος, πεζοναύτες) και πλούσια μαχητική εμπειρία

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΗΘΙΚΟΥ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΥ

Ανθυπολοχαγός	+1
Υπολοχαγός	+2
Λοχαγός	+3
Ταγματάρχης	+4

## ΚΙΝΗΣΗ

ΤΥΠΟΣ	ΠΡΟΩΘΗΣΗ (ADVANCE)	ΤΡΕΞΙΜΟ (RUN)
Πεζικό	6"	12"
Ερπυστριόφορο όχημα	9"	18"
Ήμιερπυστριόφορο όχημα	9"	18"
Τροχοφόρο όχημα	12"	24"

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΔΑΦΟΥΣ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΔΑΦΟΥΣ	ΠΕΖΙΚΟ	ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟ	ΤΡΟΧΟΦΟΡΑ ΟΧΗΜΑΤΑ	ΕΡΠΙΣΤΡΙΟΦΟΡΑ ΟΧΗΜΑΤΑ
Ανοικτό Έδαφος	Ναι	Ναι	Ναι	Ναι
Ανώμαλο Έδαφος	Όχι Τρέξιμο (Run)	Όχι*	Όχι	Όχι Τρέξιμο (Run)
Εμπόδιο	Όχι Τρέξιμο (Run)	Όχι	Όχι	Ναι*
Κτίριο	Ναι	Όχι*	Όχι	Όχι (!)
Δρόμος	Ναι	Ναι	×2	×2

### Υπόμνημα:

**Ναι** – Η μονάδα μπορεί να διασχίσει το έδαφος ανεμπόδιστα – αυτός είναι ο προκαθορισμένος ή ο κανονικός ρυθμός για όλα τα είδη στρατευμάτων πάνω σε ανοικτό έδαφος.

**Ναι\*** – Η μονάδα μπορεί να διασχίσει αυτού του είδους έδαφος ανεμπόδιστα, εκτός αν έχει χαρακτηριστεί ως αντιαρματικό εμπόδιο ή αδιάβατο μποκάζ (bocage), ή κάτι ανάλογο, όπου σε αυτήν την περίπτωση είναι αδιάβατο για όλους τους τύπους οχημάτων.

**Όχι Τρέξιμο (Run)** – Η μονάδα δεν μπορεί να διασχίσει ή να κινηθεί εντός αυτού του είδους έδαφος εάν έχει δεχθεί μία εντολή τρέξιμο (run), αλλά μπορεί να διασχίσει ή να κινηθεί πάνω σε αυτό με μία εντολή προώθηση (advance).

**Όχι** – Η μονάδα δεν μπορεί να εισέλθει ή να διασχίσει αυτού του είδους έδαφος καθόλου.

**Όχι\*** – Η μονάδα δεν μπορεί να εισέλθει ή να διασχίσει αυτού του είδους έδαφος, εξαίρεση αποτελεί το ότι μπορεί να αναπτυχθεί μέσα στο έδαφος στην αρχή του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση δεν μπορεί να κινηθεί εφόσον έχει αναπτυχθεί. Αυτό αναπαριστά καταστάσεις στις οποίες όπλα είναι “αμυντικά εγκατεστημένα” (dug in) σε θέσεις πριν τη μάχη όπως αναφέρεται στο κεφάλαιο Πυροβολικό (Artillery).

**Όχι (!)** – Η μονάδα δεν μπορεί να εισέλθει ή να διασχίσει αυτού του είδους έδαφος, εξαιρούνται τα βαρέα και τα υπερβαρέα άρματα που μπορούν να κινηθούν δια μέσου αυτού και να κατεδαφίσουν κάποια κτίρια σε μερικές περιπτώσεις. Βλ. κανόνες για κτίρια σ.99.

**×2** – Ο ρυθμός κίνησης της μονάδας διπλασιάζεται αν κινηθεί εξολοκλήρου κατά μήκος ενός δρόμου. Αυτό επιτρέπει στα οχήματα να κινηθούν ταχύτατα κατά μήκος δρόμων όπου το επιτρέπουν οι συνθήκες.

## ΕΛΙΓΜΟΣ ΟΧΗΜΑΤΟΣ

ΤΥΠΟΣ	ΠΡΟΩΘΗΣΗ (ADVANCE)	ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ (90°)	ΤΡΕΞΙΜΟ (RUN)	ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ (90°)
Ερπιστριοφόρο	9"	1	18"	None
Ήμιερπιστριοφόρο	9"	2	18"	1
Τροχοφόρο	12"	2	24"	1

## ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΟΠΙΣΘΕΝ

Ένα όχημα μπορεί να κινηθεί απευθείας προς τα πίσω μέχρι το μισό του ρυθμού της τυπικής του προώθησης (advance), εκτός και αν πρόκειται για όχημα αναγνώρισης (recce). Ένα όχημα αναγνώρισης μπορεί να κινηθεί όπισθεν στον πλήρη ρυθμό προώθησής (advance) του και μπορεί να στρίψει να κινείται ευθεία μπροστά.



## ΒΟΛΕΣ

### ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΒΟΛΩΝ

1. Δήλωση στόχου
2. Αντίδραση στόχου
3. Μέτρηση απόστασης και έναρξη πυρών
4. Ζαριά ευστοχίας (hit)
5. Ζαριά ζημιάς (damage)
6. Απομάκρυνση απωλειών στόχου
7. Έλεγχος ηθικού στόχου

### ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΕΥΣΤΟΧΙΑΣ (HIT)

Η βασική πιθανότητα να χτυπηθεί (hit) ένας στόχος είναι μια ζαριά με αποτέλεσμα 3, 4, 5, ή 6 (π.χ. μια ζαριά του 3+). Οι ακόλουθοι συντελεστές εφαρμόζονται.

Βολή εξ επαφής	+1
Για κάθε δείκτη καθήλωσης στον βάλλοντα	-1
Μακρινή απόσταση	-1
Νεοσύλλεκτοι βάλλοντες	-1
Εν κινήσει πυρά	-1
Ο στόχος είναι πεζικό ή πυροβολικό που έχει πέσει "κάτω" (down)	-1
Ο στόχος είναι μικρή μονάδα	-1
Ο στόχος βρίσκεται σε ελαφρά κάλυψη	-1
Ο στόχος βρίσκεται σε βαριά κάλυψη	-2

### ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΙΜΗΣ ΖΗΜΙΑΣ (DAMAGE)

Όταν ένας στόχος δέχεται χτύπημα (hit) το ελάχιστο αναφερόμενο αποτέλεσμα απαιτείται για να επιτευχθεί ζημιά (π.χ. 3+ είναι μία ζαριά με αποτέλεσμα 3, 4, 5 ή 6).

### ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΙΜΗΣ ΖΗΜΙΑΣ (DAMAGE)

ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΛΑΦΡΑΣ ΘΩΡΑΚΙΣΗΣ ΣΤΟΧΟΙ	ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
Πεζικό ή πυροβολικό Νεοσυλλέκτων	3+
Πεζικό ή πυροβολικό Εκπαιδευμένων	4+
Πεζικό ή πυροβολικό Βετεράνων	5+
Όλα τα οχήματα ελαφράς θωράκισης	6+
ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
Τεθωρακισμένο αυτοκίνητο/μεταγωγικό	7+
Ελαφρύ άρμα	8+
Μέσο άρμα	9+
Βαρύ άρμα	10+
Υπέρβαρο άρμα	11+



Βρετανικό Crocodile στο δρόμο

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΟΠΛΩΝ

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΟΠΛΩΝ

ΕΛΑΦΡΑ ΟΠΛΑ				
ΤΥΠΟΣ	ΒΕΛΗΝΕΚΕΣ	ΒΟΛΕΣ	ΔΙΑΤΡ.	ΕΙΔΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ
Τυφέκιο	24"	1	—	-
Πιστόλι	6"	1	—	Εφόδου
Υποπολυβόλο Όπλο (ΥΠΟ)	12"	2	—	Εφόδου
Αυτόματο Τυφέκιο	30"	2	—	-
Τυφέκιο Εφόδου	24"	2	—	Εφόδου
Ελαφρύ Πολυβόλο Όπλο (ΕΠΟ)	30"	3	—	Ομαδικό
Μέσο Πολυβόλο Όπλο (ΜΠΟ)	36"	4	—	Ομαδικό, Σταθερό
ΒΑΡΕΑ ΟΠΛΑ				
ΤΥΠΟΣ	ΒΕΛΗΝΕΚΕΣ	ΒΟΛΕΣ	ΔΙΑΤΡ.	ΕΙΔΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ
Βαρύ Πολυβόλο Όπλο (ΒΠΟ)	36"	3	+1	Ομαδικό, Σταθερό
Ελαφρύ Αυτόματο Πυροβόλο	48"	2	+2	Ομαδικό, Σταθερό, ΥΕ (Z2)
Βαρύ Αυτόματο Πυροβόλο	72"	2	+3	Ομαδικό, Σταθερό, ΥΕ (Z2)
Αντιαρματικό Τυφέκιο	36"	1	+2	Ομαδικό
ΠΙΑΤ (ΡΙΑΤ)	12"	1	+5	Ομαδικό, Κοίλης Γόμωσης
Μπαζούκα (Bazooka)	24"	1	+5	Ομαδικό, Κοίλης Γόμωσης
Πάντσερσρεκ (Panzerschreck)	24"	1	+6	Ομαδικό, Κοίλης Γόμωσης
Πάντσερφασουστ (Panzerfaust)	12"	1	+6	Μιας Χρήσης, Κοίλης Γόμωσης
Ελαφρύ Α/Τ Όπλο	48"	1	+4	Ομαδικό, Σταθερό, ΥΕ (Z2)
Μέσο Α/Τ Όπλο	60"	1	+5	Ομαδικό, Σταθερό, ΥΕ (Z2)
Βαρύ Α/Τ Όπλο	72"	1	+6	Ομαδικό, Σταθερό, ΥΕ (Z3)
Υπέρβαρο Α/Τ Όπλο	84"	1	+7	Ομαδικό, Σταθερό, ΥΕ (Z3)
Φλογοβόλο (πεζικό)	6"	Z6	+2	Ομαδικό, Φλογοβόλο
Φλογοβόλο (όχημα)	18"	2Z6	+3	Φλογοβόλο
Ελαφρύς Όλμος	12"-24"	1	ΥΕ	Ομαδικό, Καμπύλης Τροχιάς, ΥΕ (D3)
Μέσος Όλμος	18"-60"	1	ΥΕ	Ομαδικό, Σταθερό, Καμπύλης Τροχιάς, ΥΕ (Z6)
Βαρύς Όλμος	18"-72"	1	ΥΕ	Ομαδικό, Σταθερό, Καμπύλης Τροχιάς, ΥΕ (2Z6)
Ελαφρύ Οβιδοβόλο	(0/24")-48"	1	ΥΕ	Ομαδικό, Σταθερό, Οβιδοβόλο, ΥΕ (Z6)
Μέσο Οβιδοβόλο	(0/24")-60"	1	ΥΕ	Ομαδικό, Σταθερό, Οβιδοβόλο, ΥΕ (2Z6)
Βαρύ Οβιδοβόλο	(0-24")-72"	1	ΥΕ	Ομαδικό, Σταθερό, Οβιδοβόλο, ΥΕ (3Z6)



## ΒΟΛΕΣ ΥΕ

Τα βλήματα ΥΕ (Υψηλής Εκρηκτικότητας) έχουν έναν συντελεστή διατηρητικότητας ο οποίος είναι σταθερός στην τιμή ΥΕ, και, σε μερικές περιπτώσεις, μπορεί να αποφέρει περισσότερες “καθλώσεις” (pins) στον στόχο όπως φαίνεται στον πίνακα παρακάτω.

ΥΕ	ΚΑΘΛΩΣΕΙΣ (PINS)	ΔΙΑΤΡ.
Z2	1	+1
Z3	1	+1
Z6	Z2	+2
ZZ6	Z3	+3
3Z6	Z6	+4



Γερμανικό Panther Ausf A

## ΒΟΛΕΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΟΧΗΜΑΤΩΝ

ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΟΙ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΔΙΑΤΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΒΑΡΕΑ ΟΠΛΑ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΕ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ	
Πλευρική ή άνω θωράκιση οχήματος	+1
Οπίσθια θωράκιση οχήματος	+2
Μακρινή απόσταση	-1

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΖΗΜΙΑΣ ΣΕ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ

ΖΑΡΙΑ	ΕΠΙΠΤΩΣΗ
1 ή μικρότερο	<b>Αποσβόλωση Πληρώματος (Crew Stunned).</b> Το πλήρωμα αποσβολώθηκε ή προσωρινά καταβλήθηκε από σοκ ή εξαιτίας καπνού. Προσθέστε έναν ακόμη δείκτη καθήλωσης (pin marker) στο όχημα. Τοποθετήστε ένα ζάρι εντολής με ένδειξη κάτω (down) στο όχημα ή γυρίστε το ήδη υπάρχον ζάρι εντολής σε κάτω (down) για να δείξετε ότι σταμάτησε και ότι δεν μπορεί να εκτελέσει περαιτέρω ενέργειες σε αυτόν το γύρο.
2	<b>Ακίνητοποίηση (Immobilised).</b> Μέρος των ερπιστριών ή των τροχών του οχήματος διαλύθηκε. Προσθέστε έναν ακόμη δείκτη καθήλωσης (pin marker) στο όχημα. Το όχημα δεν μπορεί να κινηθεί για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Προσθέστε έναν κατάλληλο δείκτη ή ένδειξη δίπλα στο όχημα για να το δείξετε. Εάν το όχημα έχει ήδη κάνει ενέργεια σε αυτόν το γύρο, γυρίστε το ζάρι εντολής σε κάτω (down) για να δείξετε ότι έχει ακίνητοποιηθεί. Εάν το όχημα δεχθεί μία περαιτέρω επίπτωση ακίνητοποίησης, το πλήρωμα εγκαταλείπει το όχημα το οποίο και θεωρείται εξουδετερωμένο (knocked out) (βλ. παρακάτω).
3	<b>«Φωτιά!» (On Fire).</b> Το βλήμα αναφλέγει το καύσιμο ή τα πυρομαχικά του οχήματος. Το πλήρωμα παθαίνει κρίση πανικού, φοβούμενο ότι θα παγιδευτεί σε φλεγόμενα συντρίμια. Προσθέστε έναν ακόμη δείκτη καθήλωσης (pin marker) και έπειτα κάντε έλεγχο ηθικού στο όχημα. Εάν ο έλεγχος επιτύχει η φωτιά κατασβένεται ή σβήνει από μόνη της. Τοποθετήστε ένα ζάρι εντολής με ένδειξη κάτω (down) στο όχημα ή αλλάξτε το ήδη υπάρχον ζάρι εντολής σε κάτω (down), για να δείξετε ότι σταμάτησε και δεν μπορεί να εκτελέσει περαιτέρω ενέργειες σε αυτόν το γύρο. Εάν ο έλεγχος αποτύχει, το πλήρωμα εγκαταλείπει το όχημα το οποίο και θεωρείται εξουδετερωμένο (knocked out) (βλ. παρακάτω).
4, 5 ή 6	<b>Εξουδετέρωση (Knocked Out).</b> Το όχημα καταστρέφεται και γίνεται συντρίμια. Σημαδέψτε το όχημα με κάποιο τρόπο για να δείξετε ότι έγινε συντρίμια – μία μαυρισμένη μπάλα από βαμβάκι και/ή ένας αναποδογυρισμένος πυργίσκος εξυπηρετούν αρκετά καλά. Σε μερικούς παίκτες, αντ' αυτού, αρέσει να χρησιμοποιούν μοντέλα από συντρίμια οχημάτων. Και στις δύο περιπτώσεις, τα συντρίμια τεθωρακισμένων οχημάτων υπολογίζονται ως αδιάβατο έδαφος. Εάν οι παίκτες επιθυμούν να μην ασχοληθούν με συντρίμια, τα κατεστραμμένα οχήματα μπορούν να απομακρυνθούν ολόκληρα, υποθέτοντας ότι καταστράφηκαν ολοσχερώς από μία εσωτερική έκρηξη αφήνοντας πίσω τους μόνο καμμένη γη.

Επιφανειακή Ζημιά – Ρίξτε Z6-3

Μαζική Ζημιά – Ρίξτε για δύο επιπτώσεις (βλ. σ.87)

Βαριά Ζημιά – Ρίξτε Z6

Ανοικτής οροφής πληγέν από όπλο Καμπύλης Τροχιάς – Προσθέστε +1

## ΜΑΧΗ ΣΩΜΑ ΜΕ ΣΩΜΑ

### ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΑΧΗΣ ΣΩΜΑ ΜΕ ΣΩΜΑ – ΠΕΖΙΚΟ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΠΕΖΙΚΟΥ

1. Δήλωση στόχου.
2. Αντίδραση στόχου.
3. Μέτρηση απόστασης κίνησης και μετακίνηση εφοδευόντων μοντέλων.
4. Πρώτος γύρος μάχης σώμα με σώμα
  - a. Ζαριά ζημιάς επιτιθέμενου (damage)
  - b. Απομάκρυνση απωλειών αμυνόμενου
  - c. Ζαριά ζημιάς αμυνόμενου (damage)
  - d. Απομάκρυνση απωλειών επιτιθέμενου
  - e. Παράδοση και καταστροφή ηττημένου.
5. Επίλυση ισοπαλιών – περαιτέρω γύροι μάχης σώμα με σώμα
6. Ανασύνταξη νικητή

### ΕΦΟΔΟΣ ΠΕΖΙΚΟΥ ΣΕ ΟΧΗΜΑΤΑ

Το πεζικό δεν μπορεί να εκτελέσει έφοδο σε όχημα κάνοντας χρήση της εντολής τρέξιμο (run), εκτός και αν το όχημα έχει επακόλουθα ακινητοποιηθεί ή σταματήσει

Μία μονάδα πεζικού η οποία **δεν** είναι εφοδιασμένη με αντιαρματικά όπλα, πρέπει να κάνει και να επιτύχει σε μία δοκιμασία εντολής με ένα -3 συντελεστή όταν επιχειρεί να εκτελέσει έφοδο σε ένα οποιοδήποτε είδους κλειστό τεθωρακισμένο όχημα.

Τα οχήματα μπορούν να πυροδοτήσουν τα όπλα τους ενάντια σε πεζικό που ξεκινά την έφοδό του σε παραπάνω από 6" απόσταση από αυτά, και βρίσκεται εντός της ζώνης πυρός (firing arc) του όπλου, κατά το συνήθη τρόπο. Τα οχήματα αναγνώρισης (recce) μπορούν να αντιδράσουν κάνοντας κίνηση απαγκίστρωσης (escape), όπως αυτή περιγράφεται στη σ.95.

ΖΑΡΙΑ ΕΥΣΤΟΧΙΑΣ (HIT)	
Πρωθούμενο όχημα (advance)	6
Οτιδήποτε άλλο	4, 5 ή 6
Όχημα που τρέχει (run)	—

ΖΑΡΙΑ ΖΗΜΙΑΣ (DAMAGE)	
Ζαριά ζημιάς = αριθμός εύστοχων βολών (hit) που επιτεύχθηκαν + Z6	

Εάν το όχημα είναι ελαφράς θωράκισης ή ανοικτής οροφής, καταστρέφεται αν δεχθεί ζημιά. Εάν είναι κλειστό τεθωρακισμένο όχημα, ρίξτε σύμφωνα με τον πίνακα Αποτελεσμάτων Ζημιάς. Πεζικό το οποίο δεν είναι εφοδιασμένο με αντιαρματικά όπλα, μπορεί να επιφέρει μόνο επιφανειακή ζημιά.

Εάν το όχημα επιβιώσει, η έφοδος τερματίζεται και το εφοδεύον πεζικό ανασυντάσσεται.



Αμερικάνοι Πεζοναύτες κασιχύουν εναντίων Ιαπωνικών οχυρών με συντριπτικά πυρά