

# OPERATION SQUAD EVOLUTION

## FAQ, ERRATA E PRECISAZIONI AGGIORNATE AL 07/04/2016

### ERRATA

#### Tabella Armi Fanteria Esercito Americano (pag. 21)

Le caratteristiche della Mitragliatrice leggera M191919A6 cal. 30 sono errate. Quelle esatte sono le seguenti: *arma di supporto, nastro munizioni*.

#### Tabella Armi Fanteria Esercito Inglese (pag. 22)

Il mortaio leggero riporta erroneamente la caratteristica *ricarica lenta*.

#### Tabella Armi Fanteria Esercito Russo (pag. 23)

L' RPG-1 riporta erroneamente la caratteristica *forte impatto*.

#### Modificatori al corpo a corpo (pag. 29)

Eliminate il seguente modificatore:

⊕ Chi carica *in moto*, può *Ritirare* 1d6 (solo la prima carica).

#### Modelli singoli in moto: montare e smontare (pag. 39)

Sostituire la frase "Per salire in moto un modello deve essere adiacente alla basetta della moto..." con "Per salire in moto un modello deve essere adiacente alla moto..." (non è necessario montare i veicoli su basetta).

#### Veicoli corazzati scoperti: tiro indiretto (pag. 52)

Nei due esempi del paragrafo, la sottrazione di 3d6 per l'*area di copertura* pesante non tiene conto di eventuali modifiche dovute ad Azioni (es. *Muovere Sparando*) o caratteristiche. Nei casi indicati le armi utilizzate (mortaio e granata) hanno la caratteristica *devastante* per cui dal risultato vanno sottratti 2d6 invece di 3d6.

#### Tabella Armi Fanteria Esercito Inglese - Bersaglio Veicoli Corazzati (pag. 53)

Nel Piat mancano erroneamente le caratteristiche *arma silenziosa* e *ricarica lenta*.

#### Schede Veicoli Esercito Inglese (pag. 77)

Aggiungere sia alla Jeep che alla Jeep con Vickers K la seguente variante:

⊕ È possibile aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Sia l'*autista* che il *leader* acquisiscono la mansione *operatore radio*.

#### Scheda Fallschirmjäger (pag. 88)

Aggiungere la seguente variante:

⊕ Tutti i Fallschirmjäger armati di Fucile Kar98k possono sostituire il fucile con un Mitra MP40 al costo di +10 punti cad.

#### Tabelle Riassuntive - Test Individuare

Il modificatore al test per i modelli all'interno di veicoli ma non esposti è -1d6, non +1d6.

#### Tabelle Riassuntive - Test Nervi Saldi

La caratteristica *cattiva reputazione* non influenza il *Test Nervi Saldi*.

## PRECISAZIONI

### **Sporgersi dagli edifici attraverso porte, finestre, varchi (regola opzionale)**

Un modello che dichiara di sporgersi per aumentare l'*arco di tiro* fino a 180° applicherà la relativa riduzione di copertura di 1d6 fino all'esecuzione della sua successiva Azione.

### **Modificatori Test di Rotta, Test Nervi Saldi e Test di Panico**

La caratteristica *combattenti temprati* può essere utilizzata nei *Test di Rotta*, nei *Test Nervi Saldi* e nei *Test di Panico* (vedi caratteristica *gruppo compatto*).

La caratteristica *leader* può essere utilizzata nei *Test di Rotta* e nei *Test Nervi Saldi*. Non può essere utilizzata nei *Test di Panico*. La caratteristica *cattiva reputazione* può essere utilizzata soltanto nei *Test di Rotta* degli avversari.

### **Sezioni con arma di reparto o d'appoggio: Muovere Velocemente**

Un modello singolo con un'*arma di reparto* o *d'appoggio* non è più considerato una Sezione però, vista la pesantezza dell'arma, non può comunque utilizzare l'Azione *Muovere Velocemente*.

### **Modelli imbarcati: schieramento**

Nella fase di schieramento I modelli con caratteristica *aggregato a* devono essere dichiarati "imbarcati" anche se il veicolo dove devono essere obbligatoriamente imbarcati deve essere ancora schierato. Saranno effettivamente posizionati sul veicolo solo quando verrà schierato.

### **Equipaggio veicoli non corazzati: imbarcarsi e sbarcare**

I componenti dell'equipaggio dei Veicoli non corazzati che sbarcano sono considerati *Sezione Combattimento a piedi* (vedi par. 39 del manuale) ed hanno la caratteristica *gruppo compatto* (vedi sotto).

**Gruppo compatto:** ogni volta che un componente di una Sezione con questa caratteristica viene eliminato, la Sezione effettua un *Test di Panico*. Tirate 2d6 e aggiungete il VT della Sezione: con un risultato di 11 o più tutti i modelli continuano ad agire normalmente; se il risultato è 10 o meno tutti i modelli dell'unità vengono eliminati (fuggono). Se, a causa di test fallito vengono eliminate le Sezioni che si creano sbarcando i componenti da un veicolo, eliminate anche il veicolo (l'equipaggio si imbarca e scappa).

## NUOVE REGOLE OPZIONALI

### **Tiro a bruciapelo**

Un modello che spara con un arma da fuoco ad un modello nemico posizionato ad una distanza inferiore a 5 cm, considera i modificatori delle coperture ridotti di 1d6. La modifica è cumulativa con altre derivanti da eventuali caratteristiche e situazioni di gioco (es. caratteristica *devastante*). Questa modifica è applicabile solo alle armi da fuoco, non alle armi da mischia. Notare che la modifica non è invece applicabile alle armi da fuoco con caratteristica *distanza minima 5*, in quanto utilizzabili soltanto se il modello si trova oltre i 5 cm di distanza dal bersaglio.

## FAQ (FREQUENTLY ASKED QUESTIONS)

**Un Grenadier dichiara di sparare con il suo Kar98k contro un Paracadutista Inglese allo scoperto e con l'arma scarica. Il Paracadutista Inglese dichiara di correre dietro ad un muretto per avere più protezione. Il Paracadutista vince la priorità e corre dietro al muretto rimanendo in linea di vista del Grenadier anche se parzialmente oscurato dietro un altro Grenadier. Il Grenadier è obbligato a fare fuoco sul suo bersaglio originario (con il rischio di colpire il compagno se fallisce un Test di Mira) oppure può decidere di rinunciare ?**

Il Grenadier è obbligato a fare fuoco. In questo caso il bersaglio designato è in *linea di vista* per cui il Grenadier è obbligato ad effettuare l'Azione dichiarata. Come da manuale (a pag. 18) effettuerà normalmente il *Test di Mira* con il rischio di colpire il modello alleato.

**Un Grenadier dichiara di sparare con il suo Kar98k contro un Paracadutista inglese allo scoperto e con l'arma scarica. Il Paracadutista Inglese dichiara di correre dietro ad un muretto per avere più protezione. Il Paracadutista vince la priorità e corre dietro al muretto rimanendo in linea di vista del Grenadier anche se parzialmente oscurato dietro un altro Paracadutista Inglese. Il Grenadier deve fare fuoco sul suo bersaglio originario oppure deve sparare al modello interposto?**

Il Grenadier dovrà sparare al *modello interposto* perché diventa il *bersaglio prioritario* (come da regola a pag. 18). In questa situazione al Grenadier non è concesso un *Tiro Strategico* perché si tratta una situazione inattesa e non di una scelta ponderata come quella che avviene quando si dichiara di ignorare il *bersaglio prioritario* per sparare a quello dietro.

**Un Paracadutista Americano recluta può diventare assistente di un Bazooka?**

Sì. La recluta è comunque considerata un Paracadutista. La regola è applicabile a tutte le reclute.

**Un Cecchino può uccidere il capo pezzo di una Sezione, privando la Sezione dell'arma di reparto o d'appoggio?**

No. Come indicato a pag. 33 del manuale, il bersaglio è la Sezione, non il singolo modello. Chi riceve il colpo decide a chi assegnarlo dato che sono tre fanti identici che si possono scambiare di ruolo, come si evince dal fatto che la Sezione continua a sommare il VT finché almeno un modello è illeso.

**La limitazione al movimento del veicolo di 25 cm in caso di imbarco di un'unità vale anche nel caso in cui un'unità sbarchi? Per calcolare la limitazione occorre tenere conto delle eventuali rotazioni del veicolo?**

La limitazione di 25 cm vale sia nel caso in cui l'unità si imbarchi sia nel caso in cui sbarchi. Come per tutti i movimenti dei veicoli il calcolo del movimento deve tenere conto delle rotazioni.

**In quale momento un modello che dichiara un'Azione Sparare o Muovere Sparando deve selezionare l'arma che userà?**

Come indicato a pag. 9 del manuale, il modello deve dichiarare l'arma che utilizzerà nell'Azione durante la fase di *dichiarazione delle intenzioni*.