



By Lorenzo Sartori

Versione 0.1.1

REGOLE BASE

1.0 SCALA DI GIOCO

Un soldatino rappresenta un uomo e un modellino un mezzo. Un centimetro corrisponde più o meno a 2 m reali e un turno a 10-15 secondi.

2.0 MATERIALE OCCORRENTE

Per giocare a *Road To Hell* sono necessarie circa 8-15 figure per parte (si vedano le army lists), alcuni dadi a 6 facce, da qui in poi denominati d6, un righello in centimetri e un campo di battaglia minimo consigliato di 80x80cm o 90x90cm se si usano le miniature in 28mm, 60x60cm se si usano le miniature in scala 15 o 20mm. Trattandosi di piccoli scontri sono molto importanti gli elementi scenici. Evitate scontri in campo aperto, che potrebbero rivelarsi eccessivamente letali e poco gratificanti.

3.0 CLASSIFICAZIONE TIPI DI TRUPPA

Le truppe si dividono in più classi a seconda della qualità.

Qui sotto la tabella che sintetizza anche i vari bonus

TABELLA RIASSUNTIVA

Classe	Descrizione	Iniziativa Morale	Fuoco copertura	Corpo a corpo	Salvezza	Soppressione	PTI
1	Commandos	6	3	5	3+	4	18
2	Elite	5	3	4	3+	4	15
3	Veterani	4	2	3	3+	4	12
4	Addestrati	3	1	2	4+	3	10
5	Reclute e Territoriali	2	0	1	5+	2	7
6	Partigiani	3	0	1	4+	3	9

4.0 Creazione del terreno e schieramento dello scenario base (regole opzionali)

Queste regole possono trovare applicazione se non si sta giocando uno specifico scenario.

Entrambi i giocatori predispongono due liste, una di 150 punti (lista Attaccante) e una di 90 punti (lista Difensore). Successivamente, di comune accordo, creano il campo di battaglia, posizionando i vari elementi scenici. Dopo avere predisposto il campo, i giocatori tirano due d6 sommando il livello di iniziativa/morale delle rispettive squadre. Chi ottiene di più è l'Attaccante, l'altro giocatore è il Difensore.

Il Difensore userà la sua lista a 90 punti e sceglierà uno dei quattro lati come suo lato di difesa. Il suo schieramento dovrà essere ricompreso in un rettangolo di 30x40cm, che potrà essere posizionato e orientato in qualsiasi punto della propria metà campo (ad esempio attorno ad uno specifico elemento scenico).

L'Attaccante utilizzerà la lista da 150 punti e potrà schierare, dopo il posizionamento delle truppe del difensore, entro 10cm dal lato opposto. L'Attaccante ha a disposizione $10+1d6$ turni per eliminare le posizioni difensive dell'avversario.

5.0 SEQUENZA DI GIOCO

Una volta schierate le truppe sul campo si determina quale schieramento agisce come **attivo** (con iniziativa) e chi come **reattivo** (senza iniziativa) attraverso la

1) **Determinazione dell'iniziativa.** Entrambi i giocatori lanciano 2d6 e sommano il modificatore di leadership (+1, +2, +3 o +4) del leader e il modificatore dato dalla qualità delle truppe (vedi tabella).

Chi fa di più è il giocatore **attivo** di quel turno e attiva le sue figure facendole compiere le azioni necessarie.

Alle successive determinazioni dell'iniziativa si applica un progressivo modificatore di -1 al giocatore che al precedente turno era attivo.

2) **Compimento azioni del giocatore attivo.** Ogni figura appartenente al giocatore con l'iniziativa, nell'ordine scelto dal giocatore, può eseguire una delle seguenti azioni:

- a) Muovere fino a 25cm senza poter sparare (Mossa di corsa).
- b) Muovere di massimo 15cm e sparare con penalità (Muovere e sparare).
- c) Muovere di massimo 5cm e sparare senza penalità (Movimento cauto)
- d) Effettuare fuoco di copertura (è possibile muovere fino a 5cm)

3) **Compimento azioni del giocatore senza l'iniziativa (giocatore reattivo).** Ogni figura appartenente alla fazione non attiva può reagire di opportunità muovendo, avvistando o sparando (vedi rispettivamente i par. 6.5, 7.0 e 8.2).

5.1 PRIORITA'

Road To Hell è un gioco interattivo dove entrambi i giocatori si troveranno spesso a compiere azioni quasi in contemporanea. Vanno tuttavia rispettate le seguenti priorità.

- 1) Fuoco di Copertura, anche se effettuato dopo aver mosso fino a 5cm
- 2) Fuoco ordinario e di reazione, anche se effettuato dopo aver mosso fino a 5cm
- 3) Fuoco ordinario dopo aver mosso per più di 5cm
- 4) Movimento fino a 5cm
- 5) Movimento superiore a 5cm

6.0 MOVIMENTO

La fanteria può muovere fino a 25cm (mossa di corsa). Se non muove più di 15cm può sparare, ma con penalità. Se muove a non più di 5cm (movimento cauto) può sparare senza penalità e può muovere all'indietro o di lato. Una figura può completare il suo movimento buttandosi a terra. Sempre muovendo a non più di 5cm una figura può strisciare e quindi conservare lo status di copertura (a terra).

I veicoli cingolati muovono di 30cm-2d6, quelli su ruote di 45cm-2d6.

6.1 LIMITAZIONI AL TIRO PER IL MOVIMENTO

Il fuoco si esegue dopo l'eventuale movimento. Fanti armati con armi leggere possono sparare con penalità se muovono fino a 15cm. Soldati armati di bazooka e simili e cecchini sparano solo se non muovono più di 5cm. Fanti armati con MMG o HMG o altre armi di supporto non possono sparare se muovono.

I Tank sparano (con il cannone) o muovono. I blindati (o i Tank con gli MG) possono sparare in movimento ma con penalità.

6.2 SUPERAMENTO DI OSTACOLI

Gli ostacoli si dividono in 3 livelli a seconda dell'altezza.

Livelli 1: fino alla vita

Livello 2: altezza uomo

Livello 3: doppio altezza uomo

Il superamento di un ostacolo comporta un incremento della difficoltà di movimento.

Con un ostacolo di Livello 1 si deve spendere un'azione di corsa per poter muovere di 15m senza pertanto poter sparare o un'azione di "muovere e sparare" per poter muovere fino a 5cm e sparare con penalità. Per superare un ostacolo di Livello 2 si deve spendere un "movimento di corsa" per poter muovere di 5cm e non sparare. Ostacoli di livello 3 non possono essere superati dal singolo uomo se non con l'aiuto di un compagno o di particolari attrezzature. In questo caso il livello diventa 2.

6.3 ENTRARE E USCIRE DA VEICOLI

L'azione richiede un movimento completo. Per poter salire su un veicolo la figura deve essere già adiacente al mezzo. Se esce da un veicolo, la figura deve essere posizionata adiacente al mezzo, a scelta del giocatore anche a terra.

6.4 MOVIMENTI DI GRUPPO

Un giocatore con l'iniziativa può far muovere anche più figure in contemporanea, purché appartenenti alla stessa squadra o sezione, con il vantaggio di ridurre il fuoco di opportunità dell'avversario (vedi par. 7.2), che potrà sparare, con ogni figura disponibile, una sola volta per azione compiuta. E' possibile combinare il movimento con il fuoco (considerato una unica azione). Tutte le figure del gruppo attivato devono compiere la stessa azione e si devono trovare a non più di 5cm una dall'altra prima dell'azione coordinata.

6.5 MOVIMENTI DEL GIOCATORE REATTIVO

Ogni figura appartenente al giocatore senza l'iniziativa può reagire al fuoco nemico cercando di mettersi al riparo. Il movimento non deve essere maggiore di 5cm. Per potere effettuare una schivata bisogna necessariamente trovarsi entro 5cm da un riparo in modo tale da sottrarsi alla linea di vista avversaria. In mancanza di un riparo ci si può buttare a terra ma si è automaticamente soppressi (vedi par. 10.0).

Chi schiva dà un malus di 1 al tiro avversario. Il fuoco di cecchini non è schivabile.

Se la figura si trova in un area soggetta a fuoco di copertura la figura che intende muovere deve comunque passare il relativo test.

7.0 TRUPPE NASCOSTE E AVVISTAMENTO

Nonostante il giocatore sia in grado di vedere le miniature presenti sul tavolo da gioco, non tutte le truppe risultano effettivamente visibili e quindi possono essere fatte oggetto di tiro.

Le figure possono essere totalmente nascoste o parzialmente nascoste. Le figure totalmente nascoste, ad esempio un uomo accucciato dietro a un muro, non possono essere colpite, né possono a loro volta sparare.

Truppe parzialmente nascoste invece possono essere fatte oggetto di tiro se avvistate.

Per mantenere il gioco fluido, *Road To Hell* incorpora questo avvistamento nella fase di tiro.

Per simulare ciò sarà richiesto, nei casi in cui si spari a una figura parzialmente nascosta, di tirare oltre ai dadi necessari per fare fuoco un ulteriore dado (di colore diverso) per verificare che il tiro sia avvenuto nei confronti di una figura effettivamente vista.. Se il bersaglio non risulta avvistato, cioè se il dado di colore diverso non ha ottenuto il numero minimo riportato nella tabella qui sotto, si considera che il fuoco non sia mai avvenuto.

DISTANZA	25cm	50cm	100cm
All'aperto	Automatico	Automatico	3+
Dietro riparo/a terra	Automatico	3+	5+

Esempio. Un paracadutista inglese armato di Bren vuole sparare a un soldato tedesco che si trova a 42cm di distanza e dietro una siepe. Il bersaglio non è totalmente nascosto e quindi potrebbe essere avvistato. A quella distanza il Bren colpisce con 3 dadi al 6+. Il giocatore tirerà pertanto 3 dadi per il fuoco (ad esempio 3 dadi bianchi) e un dado per l'avvistamento (ad esempio, nero) con il quale dovrà ottenere un 3 o più. Il giocatore tira 1, 4 e 6 con i dadi bianchi e un 4 con il dado nero. Il bersaglio non è stato visto e pertanto nessun colpo è andato effettivamente a segno.

8.0 FUOCO

Per sparare con un'arma si devono tirare uno o più d6. Il numero di d6 varia a seconda dell'arma e per certe armi a seconda che si tiri con fuoco mirato (che può rappresentare anche una piccola raffica controllata) o a raffica. Il valore minimo per ottenere un hit (colpito) varia a seconda della distanza del bersaglio. In caso di tiro a raffica si può dichiarare di suddividere i dadi/colpi tra più bersagli vicini, purché siano al massimo a 5cm l'uno dall'altro. Una figura può sparare a 180°.

Armi come il cannone di un Tank non possono avere come bersaglio una miniatura ma bensì un ostacolo o una struttura a poca distanza da essa.

Arma	gittata/risultato d6 per 1 hit				N°d6
	25	50	100	150	
Pistola	3(max 10cm)	-	-	-	1
Fucile	3	4	5	6	1
Fucile semi automatico	3	4	5	6	2
Fucile Assalto	3	5	6	-	3
Cecchino	2	3	4	5	1
Sub machine gun	4	6	-	-	3
Fucile mitragliatore (BAR/Bren)	4	5	6	6	3
Light machine gun (MG34/42)	4	5	6	6	5
Medium machine gun	4	5	5	6	5
Heavy machine gun	4	5	5	6	5
granate/lanciafiamme	4 (max 10cm)	-	-	-	1
bazooka, piat ecc.	4	5	6	-	1
Tank/mortai leggeri	4 (min 10cm)	4	5	6	1

LMG su treppiede sono considerate MMG

Modificatori al risultato da ottenere (modificatori cumulativi)

+1 Se chi spara si muove più di 5cm (max 15)

+1 Se il bersaglio è dietro riparo (no per tiro di cecchino, granata, rpg, lanciafiamme)

+1 Se tirano reclute o territoriali .

+1 Se si tira a chi schiva (5.3).

+1 Se il bersaglio è un cecchino

+1 Se tira con una MMG o HMG con un solo servente (tranne se MG fissata su affusto/torretta)

Nel caso di tiro a raffica, qualora il numero da ottenere sia superiore a 6 una volta applicati i modificatori, invece di aggiungere 1 al valore da ottenere, si perde un dado per ogni modificatore.

E' possibile suddividere il tiro a raffica (suddividendo i dadi) su più bersagli purché non oltre 5cm uno dall'altro.

8.0.1 Area di danno

Mortai leggeri, granate, bazooka e simili hanno un'area di danno di 5cm (di raggio), i Tank e i mortai pesanti di 7cm (di raggio). In caso sia colpito un bersaglio (un semplice hit), tutti i soldati entro queste distanze dall'obiettivo colpito ricevono a loro volta un hit e devono effettuare un tiro salvezza.

8.1 Fuoco di gruppo

Il giocatore con l'iniziativa può far sparare più figure in contemporanea sullo stesso obiettivo con il vantaggio di ridurre a una la reazione di opportunità (vedi 7.2) dell'avversario. Il fuoco di gruppo è ammesso se le figure che sparano non distano più di 5cm l'una dall'altra e se appartengono allo stesso fire team.

8.2 Fuoco di reazione

Un soldato o un mezzo non attivo (e non soppresso) può sparare ad un qualsiasi obiettivo nemico visibile che si stia muovendo o che stia sparando, sia esso un singolo uomo/mezzo, sia esso un gruppo.

Il fuoco di reazione contro gli uomini è ammesso solo se gli stessi si trovano entro 50cm e con un arco di tiro di 90° (45° per lato). Se si tira a veicoli o se a tirare è un cecchino non ci sono limiti di distanza.

Il fuoco di opportunità può essere effettuato dalla stessa figura anche più volte in un turno se ricorrono le condizioni. Tuttavia le miniature equipaggiate con armi anticarro possono rispondere in opportunità solo una volta a turno in quanto le suddette armi hanno un tempo di ricarica molto elevato.

Cannoni, tank e mortai non possono sparare in opportunità.

Se si spara come reazione al fuoco nemico, il fuoco si considera contemporaneo. Se si spara come reazione al movimento il fuoco avviene nel momento deciso da chi spara.

Il bersaglio del fuoco di opportunità effettuato su un fire team che compie un'azione di gruppo è deciso dal controllore del gruppo stesso.

8.3 Fuoco di copertura

Serve per inibire chi potrebbe tirare in opportunità. Il fuoco di copertura è prioritario rispetto al fuoco di reazione. La prima cosa è quella di individuare l'area (max 15cm di larghezza per 15cm di altezza) che si intende "saturare" per costringere a tenere la testa bassa agli eventuali tiratori nemici in opportunità.

Procedura. Si somma il valore dell'arma in relazione alla distanza del bersaglio

Arma	25cm	50cm	100	150
pistola	1	-	-	-
fucile	1	1	1	-
Fucile assalto	3	2	1	
BAR/Bren	4	3	2	1
SMG	4	2	-	-
LMG	5	4	3	2
MMG	6	5	4	3
HMG	7	6	4	3

E si somma al totale il bonus (un per gruppo che effettua il fuoco di copertura) ricavabile dalla tabella al paragrafo 3.0. Il valore finale non può essere superiore a 8.

Il nemico che decidesse di sparare di opportunità o muovere in fase di reazione, nonostante il fuoco di copertura, è colpito (riceve 1 hit) se con 2d6 non fa di più del valore ottenuto sopra. Dal momento che il valore non può essere superiore a 8, con 10+ si passa sempre il test. In caso chi tiri di opportunità lo faccia da un bunker, tirerà 3 d6. E' possibile saturare aree più ampie di 15cm suddividendo i tiratori nelle suddette aree.

Esempio. Una squadra di paracadutisti americani decide di far saltare un bunker nemico, che si trova a 32cm di distanza, da cui può sparare in opportunità una mitragliatrice. Si decide di far fuoco di copertura con tre soldati, due armati di fucile e uno armato di BAR. Il valore ottenuto è di 5 cui va sommato il 2 in quanto "Veteran". Il totale è 7. Il resto della squadra ha il compito di avvicinarsi per fare saltare il bunker con il lancio di granate. Senza fuoco di copertura potrebbero essere facile bersaglio della mitragliatrice nemica, che in opportunità potrebbe tirare in qualsiasi momento interrompendo il movimento del giocatore americano. Qualora la mitragliatrice nel bunker decidesse di tirare di opportunità sui paracadutisti in avvicinamento, dovrebbe tirare 3 d6 e ottenere più di 7 per non ricevere 1 hit che verrebbe risolto (tiro salvezza per ogni figura coinvolta) prima del suo fuoco.

8.4 Fuoco di mortai leggeri

Possono anche essere rappresentati fuori campo.

Se si ottiene il numero preciso richiesto per colpire viene posizionato un template circolare del diametro di 10cm nel punto desiderato, altrimenti il centro del template va posizionato a 3cm per ogni numero di scarto risultante dal d6 nella direzione scelta dall'avversario.

I mortai più pesanti agiscono sempre fuori campo e sono trattati come fuoco di artiglieria.

8.5 Fuoco speculativo

E' il fuoco che si effettua su unità non in vista. Il fuoco speculativo è condotto contro bersagli sospetti: bunker, edifici, limitare di boschi.

Se non si è in presenza di un master, e se entrambi i giocatori non sono d'accordo, il tiro speculativo si può effettuare con il risultato di 5 o 6 sul lancio di 1d6.

Il tiro speculativo si effettua come un normale fuoco (le miniature sono sempre presenti sul campo di gioco), ma è previsto un bonus di +1 nel tiro salvezza per eventuali unità colpite.

8.6 Fuoco amico

Per ogni tiro mancato è necessario effettuare un Test Salvezza a miniature amiche che siano sulla linea di fuoco. La linea di fuoco è un corridoio largo 5cm che congiunge chi spara al bersaglio e si estende per 10 cm dietro il bersaglio stesso. Figure che effettuano il tiro salvezza a causa di fuoco amico testano con un bonus di +1.

8.7 Fuoco su Veicoli

Gli occupanti di un veicolo aperto possono essere oggetto di tiro di armi leggere. Gli occupanti si considerano dietro riparo. Se viene colpito l'autista e se questo non passa il tiro salvezza il mezzo procede diritto per un'intera mossa prima di fermarsi. Il movimento viene interrotto se il veicolo va a sbattere contro un ostacolo.

8.8 Fumo

La gittata è quella della granata o di 50cm se si usa un fucile. In entrambi i casi fate riferimento alla tabella di tiro per vedere se la granata fumogena va dove desiderato. Se si ottiene il numero preciso richiesto per colpire (fate riferimento ai valori per la granata a mano o per il fucile) viene posizionato un template circolare del diametro di 10cm nel punto desiderato, altrimenti il centro del template va posizionato a 1cm (se a mano) o a 3cm (se lanciagranate) per ogni numero di scarto risultante dal d6 nella direzione scelta dall'avversario. Al turno successivo il fumo si sposta di 2d6 nella direzione scelta per la correzione del primo lancio con un numero pari o nella direzione opposta con un numero dispari. Il fumo è rimosso all'inizio del turno successivo.

9.0 TIRO SALVEZZA

Ogni volta che un soldato riceve 1 o più hit, si tira subito un d6 per ogni hit per verificare l'eventuale definitiva eliminazione dal gioco della figura o del modello. Gli hit infatti rappresentano i colpi che approssimativamente sono indirizzati sulla sagoma del bersaglio.

Per poter superare il tiro salvezza e quindi "salvare" si deve fare almeno il numero indicato nella rispettiva tabella. In caso si fallisca il test il soldato è fuori combattimento ed eliminato dal gioco se non trovano applicazioni le regole sui feriti (vedi 9.3).

Modificatore al dado:

Si applica un +1 al lancio del dado se anche uno solo dei seguenti casi si verifica:

il bersaglio è il leader della squadra o sezione, il bersaglio è dietro posizione protetta, test derivante da fuoco amico, o tiro speculativo.

Con un risultato di 1, i fanti sono sempre eliminati. Chi passa il test è comunque soppresso (vedi 10.0).

9.1 Tiro salvezza da bombardamenti

In caso di bombardamenti (aerei, mortai, artiglieria...) tutte le truppe testano a 3+.

9.2 Tiro salvezza per veicoli

Colpito da --->	Armi leggere	HMG	Bazooka etc	Cannone Medio	Cannone pesante
VEICOLO					
Tank pesante frontale	NO	NO	2+	3+	4+
Tank pesante lato/retro	NO	NO	3+	4+	5+
Tank medio frontale	NO	2+	1+	4+	5+
Tank medio lato/retro	NO	3+	2+	5+	6+
Tank leggero/blindato	1+	4+	6+	6+	6+
Veicolo	5+	6+	6+	6+	6+

Il veicolo è fuori uso se non passa il test. Se non lo passa con uno scarto di 3+ esplose e tutte le figure dentro devono testare a loro volta. Chi passa il test viene posizionato soppresso adiacente al mezzo.

9.3 Feriti (regola opzionale)

Un soldato fuori combattimento può rappresentare un ferito grave o un morto.

Per determinare lo stato della figura fuori combattimento si tira 1 d6.

Con un risultato di 1 o 2 il soldato è morto. Un risultato da 3 a 6 determina i turni di sopravvivenza della figura in assenza di soccorso medico o evacuazione (deve essere portato fuori dal campo di battaglia). Una volta che la figura del medico giunge a contatto con il ferito, quest'ultimo si considera stabilizzato e quindi fuori pericolo. Un ferito stabilizzato non conta ai fini del morale e come punti sconfitta. Un ferito accompagnato da un compagno muove di 10cm-1d6.

10.0 FIGURE SOPPRESSE E TEST DI SOPPRESSIONE

Un soldato è soppresso quando riceve uno o più hit e tuttavia supera il test salvezza oppure quando si butta a terra in mancanza di riparo (vedi 6.4). In questo caso si considera che il tiro sia passato talmente vicino (o si è trattato di una ferita di striscio), che il bersaglio si è buttato a terra o ha comunque perso l'iniziativa. Se il bersaglio si trova già in copertura diventa nascosto. Se si trova in campo aperto va considerato in copertura oltre i 25cm.

Le figure sopresse non possono reagire. Si consiglia anche in questo caso di indicare con un segnalino la figura soppressa.

Prima di compiere qualsiasi azione la figura soppressa deve passare un test.

Procedura: si somma l'eventuale leadership di un ufficiale o sottufficiale entro 5cm al valore del soldato (si vedano valori indicati in tabella 3.0).

Si tira 1d6 e si deve fare uguale o meno della somma ottenuta sopra. Con un 6 si fallisce sempre. In caso di fallimento del test il soldato rimane soppresso (in panico) fino a nuovo test e non può compiere azioni, tranne muovere fino a 10cm per mettersi dietro copertura se non lo è già.

11.0 CORPO A CORPO

Ricomprende sia il combattimento all'arma bianca sia il fuoco a distanza assai ravvicinata. Si risolve in modo semplice con il lancio di 1d6 a testa, chi fa di più elimina l'avversario.

Si applicano i modificatori presenti nella tabella del par. 3.0.

Un soldato soppresso ha un ulteriore modificatore di -2.

Il combattimento può vedere impegnati al massimo tre contro uno. In questo caso si sommano i modificatori di ogni figura coinvolta, ma si tira un solo dado. Mischie con più combattenti vanno suddivise in mischie più piccole.

11.1 Incursione in edifici

Il combattimento in un edificio sostituisce sia il combattimento a distanza che quello corpo a corpo.

Si può assaltare un edificio da qualsiasi lato purché provvisto di porte o finestre.

Durante l'assalto per poter colpire l'avversario e costringerlo al test salvezza si deve ottenere 5 o 6 se si difende l'edificio o un 6 se lo si attacca.

Ogni figura tira tanti dadi quanto è il suo bonus di combattimento in corpo a corpo. Si risolve in un'unica mischia (lancio di dadi). E' il giocatore che decide quali delle proprie figure vanno considerate perdite.

12.0 TEST DI MORALE

Al termine del turno se una squadra ha subito perdite deve effettuare un test di morale.

La squadra tira un numero pari di dadi al livello di morale (da 2 a 5, vedi tabella) e passa il test se ottiene con almeno un dado un numero uguale o superiore alle perdite (morti o feriti non stabilizzati) ottenute fino a quel momento.

Ai fini del morale la perdita del comandante della squadra vale 2. Con un risultato di 6 la squadra passa sempre il test di morale, ma solo se sono presenti almeno il 50% degli effettivi.

Se il test non viene superato e se la squadra ha accumulato più punti sconfitta dell'avversario, si ritira immediatamente dal campo, sconfitta. Figure che si trovano a meno di 10cm da nemico sono fatte prigioniere.

Se la squadra che ha fallito il test non ha invece accumulato più punti sconfitta fino a quel momento allora durante la successiva attivazione dovrà effettuare il test di soppressione per ogni figura (non ferita).

Se il test viene fallito, ogni figura, una volta attivata, dovrà muoversi indietro di almeno 15cm verso il proprio lato di schieramento o verso il bordo tavolo più vicino. Mentre si arretra si può sparare e si può deviare in direzione di punti di copertura o di compagni feriti e una volta raggiunti riprendere a muovere per via retta verso il bordo tavolo.

Il Test va ripetuto alle successive attivazioni. Se viene superato, la figura riprende a operare normalmente, altrimenti continua a ritirarsi e sarà necessario un altro test alla prossima attivazione.

Figure in fase di disingaggio per via del fallito test reagiscono normalmente se non sono attive.

13.0 BOSCHI

Nei boschi non è ammesso il movimento di corsa. E' possibile sparare da un bosco all'esterno se si è sul limitare. Una figura sul limitare di un bosco è considerata in copertura se fatta oggetto di tiro da chi sta fuori il bosco. Oltre il limitare del bosco le figure non sono visibili da chi è all'esterno e non possono sparare all'esterno dello stesso. All'interno di un bosco, oltre il limitare, le figure possono sparare solo a nemici che siano anch'essi all'interno del bosco. Le figure si considerano in copertura e non si può fare fuoco oltre 25cm.

14.0 PARTITE A LIVELLO DI PLOTONE

Road to Hell può essere giocato con più squadre/unità per parte. In questo caso ogni squadra dovrà essere comandata da un leader e deve essere individuata la figura che comanda il plotone. Il plotone può essere composto da più squadre e da sezioni indipendenti.

Si devono inoltre applicare le seguenti regole.

Iniziativa. Si somma il bonus di leadership dell'ufficiale più alto in grado. Il giocatore che vince l'iniziativa (Giocatore Attivo) attiva tutte le unità del suo schieramento ad una ad una (la seconda squadra può essere attivata solo dopo che il giocatore ha finito con la prima).

Azioni del Giocatore Reattivo. Qualsiasi figura appartenente allo schieramento che non ha l'iniziativa può reagire come da regole.

Morale. Il morale si applica all'intero plotone, ma si aggiunge un dado per ogni squadra o sezione indipendente presente che non abbia subito il 50% delle perdite.

Esempio. *Un plotone veterano composto da tre squadre di fucilieri e da una sezione anticarro deve effettuare il Test di Morale in quanto ha subito tre perdite in quel turno. Nessuna squadra/sezione ha raggiunto il 50% delle perdite. Il test è effettuato con il lancio di 8d6 (4 per il livello di morale e 4 per le squadre/sezioni sopra il 50% di effettivi presenti). Per poter essere passato è necessario che esca almeno un 3, cioè un numero pari o superiore alle perdite fino a quel momento subite.*

15.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Se le condizioni di vittoria non sono stabilite da uno scenario, la partita termina

1) immediatamente quando una parte fallisce il test di morale (ordine di disingaggio) ed è in svantaggio (vedi punti sconfitta).

2) quando una parte lascia volontariamente il campo (esfiltrazione). Le figure devono uscire dal lato di schieramento.

Al termine dello scontro perde chi ha ottenuto più punti sconfitta.

Punti sconfitta

10 punti per ogni soldato perso

15 punti per ogni leader perso

50 punti per perdita obiettivo da difendere

CALCOLO DEI PUNTI

LEADERSHIP

Leadership=1 5pti, Leadership=2 10pti, Leadership=3 15pti, Leadership=4 20pti

COSTO DEL SINGOLO SOLDATO CON FUCILE o SMG

Commandos 18pti, Elite 15pti, Veterani 12pti, Addestrati 10pti, Reclute e Territoriali 7pti, Partigiani 9pti

Medico: +10pti

ARMI

Fucile di precisione (il costo trasforma il soldato in cecchino) +15pti

Arma anticarro 7pti, Fucile mitragliatore +7pti, LMG +10pti, MMG +12pti, HMG +15pti, Cannone leggero 20pti, Cannone pesante 30pti.

MEZZI

Veicoli non protetti (jeep ecc ecc.) 10pti + eventuale costo MG

Trasporti truppe blindati / tank leggeri 30pti + costo MG/Cannone

Tank Medi 60pti, Tank pesanti 80pti (comprensivi di armi)

© 2010 Dadi&Piombo