

22.4.1 Divisioni (AsA/MiF option 2)

Asia Aflame & Mech in Flames contengono le divisioni. Ciascuna divisione viene collocata in una nuova force pool. Divisioni ARM e MECH contano per i limiti di produzione dei corazzati (armour). Le divisioni CAV contano per i limiti delle cavallerie. Le altre divisioni contano per i limiti di produzione delle fanterie.

Le divisioni esercitano una ZOC solo nell'esa in cui si trovano.

Lo stacking è di tre unità di terra (5 per esa fuori mappa) di cui solo due (o 4) possono essere corpi/armate. Divisioni ARM e MECH contano come mezza unità per la scelta del tipo di tabella di combattimento utilizzare. Benché sia un'unità ARM la 79 divisione Commonwealth può invadere da un TRS.

Una divisione a faccia in giù vale un fattore di combattimento se attaccata fuori rifornimento.

La 51 divisione aviotrasportata del Commonwealth è una MTN che può effettuare missioni come paracadutista ma solo se nello stesso esa con un PARA cooperante. Se il PARA viene distrutto o abortito dal combattimento aereo o antiaereo ma la 51 sopravvive deve ritornare ad una base amica.

In tutti gli altri aspetti le divisioni hanno le capacità e le restrizioni dei corpi/armate equivalenti.

Scomporre i corpi/armate

Le divisioni possono essere costruite nel modo consueto (vedi 13.6.5). In alternativa un corpo/armata non in ZOC nemica può essere scomposto in divisioni all'inizio dello step di produzione. Ciascun corpo/armata si può scomporre in una divisione dello stesso tipo e una divisione INF o MOT (a scelta). I corpi SS si scompongono in una divisione SS equivalente e una divisione INF o MOT normale o SS.

È possibile scegliere quali divisioni utilizzare ma il totale dei fattori di combattimento non può superare la metà dei fattori del corpo/armata scomposti (arrotondando per eccesso).

Se non ci sono divisioni sufficienti nelle force pool per scomporre un corpo/armata è possibile rimuovere dalla mappa le unità necessarie, senza alcuna restrizione.

Ricomposizione dei corpi/armate.

Le divisioni possono ricostituire un corpo/armata. Se due divisioni sono impilate fuori da ZOC nemica nello step di produzione e una di queste è una divisione MOT è possibile ricostruire un corpo/armata dello stesso tipo dell'altra divisione. In alternativa, se non ci sono corpi/armate di questo tipo, è possibile ricostituire le due divisioni in un corpo INF.

Il corpo/armata viene scelto a caso: continuare a pescare un unità fino a quando non viene estratta una pedina i cui fattori di combattimento siano inferiori al doppio del valore delle divisioni. Le divisioni sono rimesse nelle force pool e il corpo/armata viene collocato al loro posto sulla mappa.

Esempio: i tedeschi hanno una divisione MOT da 2 fattori e una divisione SS ARM da 4 fattori impilate insieme. E' possibile sostituirle con un corpo SS o INF che ha 11 fattori di combattimento o meno (4+2=6 totale divisioni; 6*2=12 fattori al di sotto dei quali si deve rimanere)

22.4.2 Artiglieria (AsA option 3)

Con questa regola si introduce una nuova voce per i limiti della produzione - l'artiglieria. Ci sono tre tipi di artiglieria: anticarro (AT), antiaerea (AA) e artiglieria da campo (ART).

Queste formano nuove force pool che, come di norma, sono sottodivise in base al costo.

AT e ART sono presenti come unità fisse, motorizzate e semoventi. Unità AA sono solo fisse e motorizzate.

Artiglieria che attacca (non se bombardata) può avanzare dopo il combattimento (vedi 11.16.5) ma non sono considerate ARM per altri scopi.

Le art. motorizzate possono anche effettuare il breakthrough ma solo se iniziano e finiscono l'avanzata insieme a unità ARM, HQ-A o MECH.

Le unità di katyusha sono considerate artiglierie motorizzate.

Un'artiglieria fissa o motorizzata ha un solo fattore di combattimento se non viene impilata con un unità non di artiglieria (eccezione: fuoco contraereo di AA e bombardamento da parte di ART)

Tutte le artiglierie a faccia in giù hanno un solo fattore di combattimento se sono fuori rifornimento.

Anticarro (AT)

Se un'unità AT ha i fattori cerchiati in rosso (e non in rosa) raddoppia i fattori di combattimento se sta attaccando unità nemiche ARM, HQ-A e MECH.

Se un'unità AT ha i fattori cerchiati in rosso o rosa raddoppia i fattori di combattimento se sta viene attaccata da unità nemiche ARM, HQ-A e MECH. Ciascuna unità AT in difesa conta come divisione ARM per la scelta della tabella di combattimento (vedi 11.16.5)

Antiaerea (AA)

Unità antiaerea faccia in su possono sparare a nemici in missione aerea nell'esa dell'unità o in uno degli esa adiacenti (questo rappresenta il fatto che le unità AA erano disposte su una vasta area)

Ciascuna unità AA può sparare fino a quattro volte in uno step. Può fare fuoco quattro volte contro un esa, tre contro un esa e una volta contro un altro ecc.. Se si spara due volte in un esa si raddoppiano i fattori dell'AA. Se si spara tre o quattro volte si moltiplica per tre o per quattro il valore. Più unità AA possono essere combinate.

Esempio: una AA da 3 fattori spara due volte in un esa e due in un altro. Una unità da 1 fattore spara una volta nel primo esa e tre volte nel secondo. Il totale è di 7 fattori nel primo esa e 9 nel secondo.

Dimezzare i fattori AA diretti da unità AA leggere verso esa contenenti solo LND che sono prodotti in 4 o più turni.

Il fuoco antiaereo viene risolto dopo il combattimento aereo e prima che i bombardieri attacchino gli obiettivi. Si risolve il fuoco AA contro i bombardieri che sono passati esattamente come il fuoco navale antiaereo (vedi 11.5.9), riducendo i fattori tattici, strategici o navali in base al tipo di attacco. Il fuoco antiaereo viene influenzato dalla sorpresa (vedi 15.1).

In una missione di attacco a porto il fuoco AA viene sommato ai fattori delle navi presenti nel porto.

Se un'unità AA usa i suoi fattori di fuoco deve essere girata alla fine dello step, indipendentemente dal risultato.

Se una unità AA ha i fattori di combattimento cerchiati in rosso i suoi fattori di combattimento in attacco conto ARM, HA-A e MECH sono raddoppiati

Se una unità AA ha i fattori di combattimento cerchiati in rosso o rosa i suoi fattori di combattimento conto ARM, HA-A e MECH sono raddoppiati in caso di attacco da parte di queste unità.

Artiglieria da campo (ART)

E' possibile utilizzare le unità ART esattamente come le altre unità di terra: i fattori di combattimento sono cerchiati in grigio. In alternativa una ART a faccia in su può eseguire un bombardamento. Il bombardamento non viene conteggiato per i limiti delle attività (vedi 10.2).

Una artiglieria bombarda un esa adiacente con i suoi fattori stampati esattamente come se fossero i fattori tattici di un aereo. Quindi è possibile eseguire un ground strike (per girare l'unità) o un ground support (per aumentare i fattori di attacco o difesa) in tale esa. L'artiglieria gode dei vantaggi della sorpresa (vedi 15.) e può essere raddoppiata in seguito all'utilizzo di un chit offensivo in un'azione terrestre (vedi 16.3) ma non durante un'azione aerea (16.1). I fattori sono influenzati dal terreno e dal tempo esattamente come i fattori tattici degli aerei.

Una ART non può utilizzare i fattori di combattimento per il bombardamento se l'esa in cui si trova è attaccato.

Se si utilizza un ART per bombardare, i fattori di combattimento non sono ridotti a '1' nel caso in cui sia la sola pedina terrestre nell'esagono.

ART che bombarda attraverso esa di mare, fiume, canale, fortificazione o stretto non dimezza o riduce a un terzo i fattori di attacco. ART non possono attaccare attraverso lati alpini. Se prendono parte ad un combattimento normale sono dimezzate o ridotte ad un terzo come di norma per tali terreni.

ART che bombarda viene girata a faccia in giù indipendentemente dai risultati del combattimento. ART che bombarda non può avanzare dopo il combattimento.

L'unità tedesca di cannone su rotaia è considerata una ART fissa che può muovere solo lungo linee ferroviarie o essere trasportata via mare.