

11.14 Invasioni

Le invasioni permettono alle unità terrestri di attaccare esa costali nemici nell'area di mare nella quale sono state trasportate.

E' possibile invadere solo esa nemici costali che abbiano almeno un lato d'esagono tutto di mare. Si possono effettuare le invasioni solo con unità terrestri *a faccia in su* che si trovino su TRS nell'area di mare. Il TRS deve trovarsi nella sezione 1,2,3 o 4 dell'area di mare. Sono unità di classe infantry possono invadere.

AsA/MiF opzione 2: La speciale divisione ARM del Commonwealth (vedi 22.4.1) può invadere da un TRS.

AsA/MiF opzioni 2 e 25: se si utilizza il trasporto con le SCS (vedi 11.4.5, capacità di trasporto), le divisioni possono invadere dalle SCS come se fossero dei TRS.

Opzione 26: Se si gioca con gli anfibi (vedi 22.4.12) ci sono ulteriori restrizioni sulle unità che possono invadere da un TRS.

Non è possibile invadere un esa in condizioni di neve, tempesta o tormenta (blizzard).

Per effettuare l'invasione, muovere l'unità terrestre dal TRS all'esa da invadere. Posizionare una parte di ciascuna unità che invade sul lato d'esagono attraverso il quale avviene l'invasione.

Opzione 37: è possibile invadere un esa nella mappa europea solo se adiacente ad un hex-dot.

Ciascuna unità che invade conta come un mossa terrestre.

Unità che invadono sono considerate in rifornimento per il resto dell'impulso in cui invadono.

Unità che invadono non hanno ZOC nell'esa invaso fino a che tale esa non viene liberato da unità nemiche (incuse le nozionali) Non hanno ZOC negli esa adiacenti per l'*impulso* di invasione. Da tale momento in poi hanno una ZOC normale.

Il TRS deve essere girato a faccia in giù quando viene utilizzato da un'unità per un'invasione.

Combattimento nell'invasione

Le unità che invadono devono attaccare l'esa invaso nella fase di combattimento terrestre (vedi 11.16). Possono attacca insieme ad unità terrestri che non invadono.

Se tutte le unità terrestri sono fatte ritirare o distrutte l'invasione ha successo. Altrimenti le unità che invadono sono distrutte.

Se un'invasione che ha successo termina con le unità vittoriose in unesa contenente unità aeree o navali nemiche, queste sono considerate travolte (vedi 11.11.6)

Unità di MAR che invadono hanno i normali fattori di combattimento. Tutte le altre unità sono dimezzate.

Ciascun esa si difende dall'invasione con un unità nozionale in aggiunta alle eventuali unità terrestri nell'esa.

Le unità nozionali sono della stessa nazionalità del major power o minor country che ha un unità reale nell'esa. Se non ci sono unità reali è della nazionalità del major power o minor country che controlla l'esa.

L'unità nozionale ha un fattore dei combattimento, modificato da:

- +1 se si tratta di un esa città
- +1 se si trova nell'home country del major power che controlla l'esa (una qualsiasi delle 7 per il Commonwealth)
- +1 se non è impilata con un'unità di terra ma è nella ZOC di un *corpo o armata* amico (non territoriali ~ **Afa opzione 10**)
- + il modificatore di bombardamento navale *per ciascuna unità che invade*
- -1 se è fuori rifornimento, e
- -1 se è sorpresa (vedi 15.)

Il modificatore di bombardamento navale si applica a *ciascuna* unità che invade. Si utilizza il modificatore per la sezione di mare dalla quale avviene l'invasione (considerando gli effetti del tempo ~ vedi 8.2.7).

Aggiungere i fattori nozionali a quelli delle eventuali unità terrestri nell'esa. Quindi, modificare il totale ottenuto per il terreno ed il tempo.

Risolvere il combattimento normalmente eccetto che *le unità nozionali sono sempre a faccia in giù*.

Qualsiasi risultato di combattimento diverso da '-' distrugge l'unità nozionale indifesa. Questo *non* conta come perdita per la soddisfazione dei risultati di combattimento.

Esempio: Il Giappone dichiara guerra al Commonwealth e cerca di invadere l'esa montano ad est di Porto Moresby con 5 fattori di MAR dalla sezione 2 e 5 fattori INF dalla sezione 3 nel mare di Bismark, supportati da un bombardamento navale e alcune unità aeree. Solo l'unità nozionale del Commonwealth si difende ma Porto Moresby è occupato da una INF del Commonwealth. Il tempo è "pioggia". L'unità nozionale vale 1 al quale si aggiunge 1 per il corpo adiacente, 2 in quanto un'unità sta invadendo dalla sezione 2 (il valore 1* di bombardamento diventa 2 per la pioggia) e un ulteriore 1 per l'unità in sezione 3 che sta invadendo. Si sottrae 1 perché siamo nell'impulso della sorpresa: il totale di 4 diventa 8 per la montagna.

I Fattori della INF che invade sono dimezzati per cui il Giappone mette in campo $2.5+5=7.5$ fattori. Dopo l'aggiunta di altri 7.5 fattori di bombardamento navale e 4.5 fattori di ground support il totale dell'invasione diventa 19.5, arrotondati a 20. Il rapporto finale è 2:1 (20:8).

The notional unit is usually worth 1, but you add 1 for the adjacent corps, 2 because a land unit is invading from the 2 section (the 1* shore bombardment modifier becomes 2 because of the rain) and 1 because a land unit is invading from the 3 section. You subtract 1 because it is a surprise impulse. This total of 4 doubles to 8 for the mountain.

The invading INF's factors are halved, so Japan's total combat factors are $2.5+5=7.5$. After adding 7.5 factors of shore bombardment and 4.5 factors of ground support, the invading total is 19.5 combat factors (rounding to 20). This results in odds of 2:1 (20:8). The rain drops the final odds 1 level to 3:2 (+1 due to the notional unit being automatically face-down). Kasigi regrets not invading from a closer port, allowing an invasion from a higher section of the sea-box (if they had all invaded from the 4 section, the odds would have been 9:1 (20:2, less an odds level for the rain).

At the end of the attack declaration step (see 11.16), you can state that your notional unit is to be ignored [you might do this to prevent breakthroughs by units attacking in conjunction with an invasion]. If you do (and there are no other friendly land units in the hex), there is no attack, and the attacker occupies the hex as if debarking onto a friendly hex (see 11.13).

An invading unit must end its move in the hex it invades. If the hex costs it more movement points than it has, turn the unit face-down *after any combat* (even if you got an asterisk result).