

# ASSAULT PLATOON

## PACIFIC & IVO JIMA



*MASSIMO TORRIANI – VALENTINO DEL CASTELLO - Copyright 2013*

*Per il playtest e lo scenario si ringrazia il "Clan Conan": Andrea Vitroni "Il Margula",  
Claudio Bartolucci "Il Presidente", Federico Moresi "Il Pupillo", Narciso Battellocchi.  
Pagina Facebook: Clan Conan*

*Traduzione inglese: Andrew Carless*

**Tutti i diritti riservati**

*Scenario e Regole presentati nel corso di Lucca Comics & Games 2013  
Novembre 2013*

# REGOLE GENERALI PER I COMBATTIMENTI NELLA GIUNGLA

## Introduzione

Nello scenario di Ivo Jima solo alcuni di questi elementi saranno utilizzati. La particolare conformazione del terreno e il bombardamento preliminare avevano completamente raso al suolo le poche aree di vegetazione. In qualsiasi altro scenario ritenetevi liberi di utilizzare alcune o tutte le seguenti regole. Per scenari storici fate riferimento alla reale natura del terreno.

## Elementi scenografici nuovi

**Boschi fitti/Giungla fitta:** nelle normali partite di Assault Platoon i boschi sono identificati come *area di copertura* media con una visibilità di 10 cm. Se immaginate un tratto di giungla, ovviamente, la classificazione non calza perfettamente, pertanto abbiamo deciso di aggiungere la casistica: *bosco/giungla fitta*. Manteniamo il termine bosco perché in alcune zone europee la vegetazione del sottobosco tende ad essere molto ricca e, pertanto, in scenari particolari questa nuova definizione potrà risultarci utile. Negli elementi di bosco/giungla fitta la visibilità non si estende oltre i 5 cm e la penalità al movimento passa da -1d6 a -2d6 per la fanteria. I cingolati passano da -2d6 a meno 3d6, i ruotati passano da -3d6 a -4d6 ma devono anche fare un *Test di Guida* dopo aver percorso 10 cm: il giocatore che muove il veicolo tira 1d6; se ottiene 1 il veicolo è *temporaneamente immobilizzato* e si blocca. Il turno successivo potrà tentare di muovere eseguendo un *Test Addestramento*: tira 2d6 e somma il VT del veicolo; se ottiene 11 o più il veicolo può muovere, altrimenti resta bloccato sul posto. Se muove, dopo aver percorso altri 10 cm nel bosco/giungla fitti, dovrà comunque effettuare un nuovo *Test di Guida*. Se il veicolo muove meno di 10 cm il *Test di Guida* non è necessario (salvo specificato diversamente nello scenario).

**Case di paglia/bambu:** edifici di questo genere conferiscono una copertura leggera (-1d6).

## Suggerimenti per realizzare gli elementi di giungla

Simulare i combattimenti nella giungla non è semplice perché gli elementi del terreno tendono ad essere molto difficili da realizzare e difficili da gestire per il posizionamento delle miniature. Per questo motivo consigliamo di preparare delle sottobasi piatte che delimitino il perimetro realizzando a parte elementi di vegetazione montati su basette circolari da 40, 60 mm; in questo modo potrete facilmente spostarli senza perdere traccia della reale area di copertura.

## Armi e Caratteristiche specifiche

Armi, come il machete, o caratteristiche, come *Esperti del territorio* o *della Giungla* consentono di muoversi in aree boschive senza applicare la riduzione al movimento; questa peculiarità si applica solo parzialmente alle aree di bosco/giungla fitta dove, comunque, permane una riduzione di -1d6 anziché 2d6 per le unità di fanteria. Modelli equipaggiati con Lanciafiamme possono farsi largo nella vegetazione con l'ordine *Ingaggiare* per aprirsi un varco e muoversi senza applicare nessuna limitazione al movimento. Marcate, a partire dal modello con il Lanciafiamme, un passaggio di 5 cm lungo 20 cm se si tratta di un Lanciafiamme Leggero, di 7,5 cm lungo 30 cm se si tratta di un Lanciafiamme Pesante. Il passaggio è considerato *area di copertura leggera* ma non influisce sul movimento. Per identificare il passaggio potete utilizzare dei fili oppure realizzare un segnalino apposito. Modelli che transitano nei passaggi disboscati non devono eseguire il *Test Addestramento* (non scattano gli inneschi a filo, le mine a pressione, i Punji pit, i Takotsubo); chi transita nell'area fuori dal tratto disboscato deve eseguire il test normalmente.

# EQUIPAGGIAMENTI PER L'ESERCITO GIAPPONESE

**Bunker di legno:** il giocatore giapponese può spendere 100 punti per aggiungere un bunker in un elemento scenografico di bosco/giungla (anche fitto) (max 2 bunker). Il bunker può essere collegato con un tunnel; in questo caso, uscendo dal tunnel, si viene automaticamente posizionati nel bunker. Il bunker offre copertura pesante e -3d6 di copertura per i tiri diretti. Nel caso delle granate vanno fatte alcune precisazioni: per centrare gli occupanti attraverso l'apertura del bunker con una granata si considera fanteria all'interno di un *area di copertura pesante* (-3d6; se colpisce tirate 1d6 per tutti gli occupanti sulla *Tabella Danni Fanteria* senza applicare coperture).

**Innesco a filo:** il giocatore giapponese può investire 50 punti per disseminare queste trappole in un elemento scenografico di bosco/giungla (anche fitto) nella *Terra di Nessuno* (max 4 elementi). Marcate l'elemento con un segnalino apposito. Un modello di fanteria che muove entro il suo perimetro, dopo 5 cm deve effettuare un *Test Addestramento*; tira 2d6 e somma il VT (non sono ammessi Ritira e non si può utilizzare il bonus del *leader*). Se ottiene 11 o più non accade nulla e il *modello di riferimento* può continuare il movimento; se ottiene 10 o meno la granata esplode e coinvolge 1d6 modelli. Tirare per gli effetti sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando la granata con VT 4. Gli eventuali modelli *soppressi* vanno posizionati applicando la regola a pag 26 "Interrompere il movimento di un'unità per sparare con un'arma ad area". Solo il *modello di riferimento* testa l'addestramento, gli altri sono immuni (lui li avverte). Se il *modello di riferimento* transita fuori dall'area con gli inneschi a filo i modelli della sua unità non possono entrare nell'area con le trappole.

**Mine a pressione:** il giocatore giapponese può investire 100 punti per disseminare queste trappole in UN bosco/giungla (anche fitto) nella Terra di Nessuno (max 4 elementi). Marcate l'elemento con un segnalino apposito. Un modello che muove entro il suo perimetro, dopo 5 cm deve effettuare un *Test Addestramento*; tira 2d6 e somma il VT (non sono ammessi Ritira e non si può utilizzare il bonus del *leader*). Il risultato varia in funzione del bersaglio:

*Bersaglio fanteria* - Se ottiene 11 o più non accade nulla e il *modello di riferimento* può continuare il movimento; se ottiene 10 o meno la mina esplode e coinvolge 2d6 modelli. Tirare per gli effetti sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando la mina con VT 4. Gli eventuali modelli *soppressi* vanno posizionati applicando la regola a pag 26 "Interrompere il movimento di un'unità per sparare con un'arma ad area". Solo il *modello di riferimento* testa l'addestramento gli altri sono immuni (lui li avverte). Se il *modello di riferimento* transita fuori dall'area con le mine i modelli della sua unità non possono entrare nell'area minata.

*Bersaglio veicoli* - Se ottiene 11 o più non accade nulla e il *modello di riferimento* può continuare il movimento; se ottiene 10 o meno la mina esplode e il movimento s'interrompe. Tirate 1d6 per gli effetti sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* senza considerare alcun modificatore.

**Takotsubo (Spider Hole):** il giocatore giapponese può spendere 45 punti per aggiungere una buca mimetizzata da cui far emergere un modello di Nitto Hei in un elemento scenografico di bosco/giungla (anche fitto) nella Terra di Nessuno (max 4 Takotsubo).

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Nitto Hei	3	Fucile Type 99 Arisaka	esperto della giungla, mimetismo

Il modello non conta ai termini del numero di unità consentite per lo scenario/partita. Marcate l'elemento con un segnalino apposito. Un modello di fanteria che muove entro il suo perimetro, dopo 5 cm deve effettuare un *Test Addestramento*; tira 2d6 e somma il VT (non sono ammessi Ritira e non si può utilizzare il bonus del *leader*). Se ottiene 11 o più non accade nulla e il *modello di riferimento* può continuare il movimento; se ottiene 10 o meno, l'avversario piazza un giapponese a 5 cm di distanza in *linea di vista*. A questo punto entrambi tirano sulla *Tabella Danni Fanteria* senza considerare nessun modificatore; se il giapponese sopravvive posizionate un nuovo fante dell'unità a 5 cm dal giapponese e tirate per entrambi sulla *Tabella Danni Fanteria* senza considerare nessun modificatore. Continuate la procedura finché il giapponese muore dato che considera NE ogni risultato *soppresso*. Se il giapponese sopravvive, uccidendo o sopprimendo tutta l'unità nemica il turno seguente scompare e potrà tornare ad agire se qualche altra unità entra nell'elemento scenico. Se *muore* rimuovete il segnalino per rammentare che non potrà più apparire. Il giapponese non conta ai fini del *Punto di Rottura*. Solo il *modello di riferimento* testa l'addestramento (è lui in avanscoperta). Se il *modello di riferimento* transita fuori dall'area con il Takotsubo i modelli della sua unità non possono entrare nell'area con le buche mimetizzate.

**Punji pit:** il giocatore giapponese può spendere 25 punti per disseminare queste trappole in un elemento scenografico di bosco/giungla (anche fitto) nella terra di nessuno (max 4 elementi). Marcate l'elemento con un segnalino apposito. Un modello di fanteria che muove entro il suo perimetro, dopo 5 cm deve effettuare un *Test Addestramento*; tira 2d6 e somma il VT (non sono ammessi Ritira e non si può utilizzare il bonus del *leader*). Se ottiene 11 o più non accade nulla e il *modello di riferimento* può continuare il movimento; se ottiene 10 o meno 1d3 modelli cadono nella buca irta di canne di bambù. Tirare per gli effetti sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando il Punji pit con VT 4. Gli eventuali modelli *soppressi* vanno posizionati applicando la regola a pag 26 "Interrompere il movimento di un'unità per sparare con un'arma ad area". Solo il *modello di riferimento* testa l'addestramento gli altri sono immuni (lui li avverte). Se il *modello di riferimento* transita fuori dall'area con il Punji pit i modelli della sua unità non possono entrare nell'area con le trappole.

**Tunnel:** il giocatore giapponese può spendere 50 punti per aggiungere due aperture mimetizzate in due elementi scenografici diversi di bosco/giungla (anche fitto)/edificio in paglia (max 2 Tunnel). Le due aperture possono essere distanti max 30 cm l'una dall'altra. È possibile collegare tra loro più tunnel purché si rispetti tra loro la distanza massima. Un'unità di fanteria posizionata a 2,5 cm da un apertura può entrarvi dichiarandolo nelle intenzioni (eliminate il modello/modelli dal tavolo di gioco). Una volta entrati i modelli muovono sottoterra. Il turno successivo possono uscire da un apertura mimetizzata posta a 30 cm da quella d'entrata posizionandosi a 2,5 cm dall'apertura stessa. Nel turno in cui escono possono sparare a unità in *linea di vista* o *assaltare in Corpo a Corpo* unità con modelli a 2,5 cm dall'apertura. Se un'unità fuori dal tunnel decide di entrarvi quando il tunnel è occupato da un'unità avversaria ha inizio un combattimento corpo a corpo. Nei tunnel, ogni risultato *soppresso* è considerato un *morto*. I test di morale sottoterra si effettuano con un malus di -1 (panico, rotta).

**Uomo Bomba:** il giocatore giapponese può spendere 80 punti per aggiungere un numero imprecisato di giapponesi suicida nascosti e pronti ad immolarsi per l'Imperatore. Un modello con questa caratteristica è equipaggiato con una carica esplosiva e una pistola Nambu. Alla fine di ogni turno il giocatore giapponese tira 1d6: 1-5 non accade nulla; 6 schiera un Uomo Bomba. Il modello viene schierato immediatamente con la regola *Furtivi* e può agire normalmente a partire dal prossimo turno. Per far detonare la carica esplosiva il modello deve utilizzare un *Ordine Sparare* o *Ingaggio*. Non deve effettuare un lancio Granata; l'esplosione è automaticamente centrata sull'Uomo Bomba. Applicate normalmente i modificatori per stabilire il danno e alla fine dell'Ordine eliminate il modello. Gli uomini bomba non applicano il modificatore negativo di 1d6 per l'Ordine *Ingaggiare*. L'area d'esplosione è di 10 cm. Se viene ucciso con armi da fuoco tirate 1d6: 1-3 non accade nulla; 4-6 esplode. Se muore a causa di un'arma ad area esplode automaticamente.

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Uomo bomba	3	Carica Esplosiva, Pistola Nambu	esperto della giungla, mimetismo

# REGOLE E CARATTERISTICHE SPECIALI

**Bombardamento navale:** all'inizio di ogni turno ogni unità giapponese in campo e distante almeno 30 cm da un'unità americana esegue un *Test Nervi Saldi*. Tirate 2d6 e sommate il VT; se il risultato è 11 o più agisce normalmente se è 10 o meno l'intera unità è *soppressa*.

**Nota storica:** il fuoco fu largamente inefficace ma il continuo bombardamento costrinse i giapponesi a "tenere giù la testa".

**Rinforzi Giapponesi:** all'inizio di ogni turno effettuate una *comunicazione radio* (2d6 + VT più alto delle unità in campo); se l'esito è positivo (11+) entra in gioco una sezione (quella con 6 fanti armati di Fucile Type 99 Arisaka) con la caratteristica *Furtivi* utilizzando un tunnel sotterraneo.

**Anfibio:** veicoli con questa caratteristica possono entrare in acqua e non considerano questo terreno impassabile. Se lo fanno, utilizzano le velocità in acqua anche quando si muovono solo parzialmente in questo tipo di "terreno". Un risultato 7-8 sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli* lo fa affondare in 1d3 turni. Se all'interno vi sono truppe trasportate possono *nuotare* fino a riva dopo essere sbarcati in acqua spendendo il consueto 1d6 cm. Con l'Ordine *Nuotare* l'unità si sposta di 3d6 cm ma, ogni volta che ottiene un doppio, 1d6 di fanti annegano trascinati sul fondo dall'equipaggiamento.

**Bagnasciuga:** il tratto di spiaggia adiacente al mare è molto instabile e i mezzi devono perdere tempo per passare dalle eliche alla trazione sul terreno pertanto quando escono dal mare per passare sulla spiaggia perdono 1d6 cm di movimento. Inoltre il loro punto d'attracco non è sicuro. Muovete il muso del veicolo a contatto della spiaggia sottraendo la distanza del tratto di mare percorsa poi tirate 1d6: 1, 2 attracca normalmente; 3, 4 attracca a 2d6 cm sulla destra; 5, 6 attracca a 2d6 cm sulla sinistra. Una volta posizionato eseguite il movimento residuo in linea retta.

**Spiaggia:** ogni veicolo che si muova, anche parzialmente sulla spiaggia deve effettuare un *Test di Guida* (2d6 +VT); se l'esito è positivo (11+) l'autista riesce ad individuare la giusta traiettoria e perde solo 1d6 cm di movimento; se fallisce (10-) il veicolo slitta e perde 2d6 cm di movimento.

**Nota:** questa regola si applica solo il turno successivo all'attracco sul bagnasciuga.

**Rinforzi Americani:** ogni turno il giocatore americano riceve il numero di unità siglate sul proprio Piano di Sbarco e le posiziona con il retro del mezzo adiacente al bordo tavolo sul tratto di mare. Durante lo svolgimento dei turni muoverà in funzione dell'ordine assegnato.

**Sherman DD:** questi carri hanno un telone di copertura che lo trasforma in un mezzo anfibio con solo il movimento cauto (movimento in acqua 15). Mentre è in acqua non può sparare.

**Ostacoli:** se a causa dello spostamento sul bagnasciuga il veicolo urta un ostacolo eseguite la normale procedura dello speronamento involontario considerando l'ostacolo VC 5.



## SCENARIO IVO JIMA - SCHIERAMENTO GIAPPONESI

### SCHIERAMENTO INIZIALE POSTAZIONE DI TERRA (1° TURNO)

**1 Cannone Anticarro Type 1**

**2 Sezioni Mitragliatrici Medie Type 92**

**1 Sezione Mortaio Medio Type 3**

Tutte le postazioni hanno la caratteristica *mimetismo*.

### SCHIERAMENTO INIZIALE MONTE SURIBACHI (1° TURNO)

**1 Obice Type 99 Cannon**

**1 Infantry Gun**

**1 Cannone Anticarro Type 94 SAMPO**

**1 Punto d'Osservazione Mortai**

Tutte le postazioni hanno la caratteristica *mimetismo*.

### RINFORZI (TUTTI I TURNI)

**1 Sezione Fucilieri (vedi Regole Speciali)**

Se la Sezione spara a cadenza dimezzata mantiene il segnalino *Nascosto*.

**1 Uomo Bomba**

Vista la scarsità di vegetazione, nello scenario di Ivo Jima, gli Uomini Bomba si attivano diversamente da come indicato nelle regole generali. Alla fine di ogni turno il giocatore americano effettua un *Test Addestramento*: in caso di insuccesso (tiro di 10 o meno) il giocatore giapponese può piazzare l'Uomo Bomba a 15 cm da qualsiasi unità nemica.



# ESERCITO GIAPPONESE

## REPARTO BASE - PLOTONE FANTERIA "Shotai"

Composto da: 0-1 Squadra Comando Fanteria, 2-3 Squadre Fucilieri "Buntai", 0-1 Squadra Mortai (1939-1945)

### 0-1 Squadra Comando Fanteria (Quartier Generale)

**Unità di Fanteria, QG**

**Punto Rottura: 2**

**VT: 3**

1 tenente Shotaicho (*leader QG*) armato di Pistola Nambu, Spada Shin-gunto e Granate Type 99

3 fanti Renrakukashi armati di Fucile Type 99 Arisaka e Granate Type 99

### 2-3 Squadre Fucilieri "Buntai"

**Unità di Fanteria**

**Punto Rottura: 5**

**VT: 3**

1 sergente (*leader*) armato di Pistola Nambu e Granate Type 99

1 mitragliere armato di Mitragliatrice leggera Type 99 e Granate Type 99

11 fanti armati di Fucile Type 99 Arisaka e Granate Type 99

### SUDDIVISIONE SQUADRA FUCILIERI

Ogni Squadra Fucilieri può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, da 5 fanti e il Mitragliere (PR 3) e la seconda composta 6 fanti (PR 2).

### 0-1 Squadra Mortaio

**Unità di Supporto**

**Punto Rottura: 3**

**VT: 3**

1 sergente (*leader*) armato di Pistola Nambu e Granate Type 99

3 fanti armati di Mortaio leggero Type 89 e Fucile Type 99 Arisaka

3 fanti armati di Fucile Type 99 Arisaka

### VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio*. Aggiungete a un fante della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Mortaio una *radio*. Aggiungete a un fante della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊗ Un *leader* per Squadra può acquistare un *binocolo*.
- ⊗ Potete trasformare ogni Squadra in *Combattenti Temprati*.
- ⊗ Se avete acquistato il QG, potete acquistare fino a 2 *Ordini Attesa*.



## REPARTI OPZIONALI - ESERCITO GIAPPONESE

### Punto d'Osservazione Mortai

**Unità di Fanteria, PO (conta come PO solo per il tiro della propria batteria)**

**Punto Rottura: 1**

**VT: 3**

1 sergente (*leader, binocolo*) armato di Pistola Nambu e Granate Type 99  
1 caporale (*leader, radio*) armato di fucile Type 99 Arisaka e Granate Type 99

### Sezione Mortaio Type 3

**Unità di Supporto**

**Punto Rottura: 2**

**VT: 3**

1 caporale (*leader, binocolo*) armato di Pistola Nambu  
1 mortarista (*capo pezzo*) armato di Mortaio medio Kyuho cal. 81mm e Fucile Type 99 Arisaka  
2 addetti mortaio armati di Fucile Type 99 Arisaka

#### VARIANTI:

- ☒ Potete aggiungere a due addetti per plotone una *radio*. Aggiungete la caratteristica *radio*.
- ☒ Ogni unità può acquisire la caratteristica *Combattenti Temprati*.
- ☒ Potete aggregare 2 Sezioni Mortai in un *gruppo compatto*.

### Sezione Mitragliatrice Media Type 92

**Unità di Supporto**

**Punto Rottura: 2**

**VT: 3**

1 caporale (*leader*) armato di Pistola Nambu  
1 mitragliere (*capo pezzo, treppiede*) armato di Mitragliatrice media Type 92  
2 addetti mitragliatrice armati di Fucile Type 99 Arisaka

#### VARIANTI:

- ☒ Potete aggiungere a un addetto mitragliatrice per plotone una *radio*. Aggiungete la caratteristica *radio*.
- ☒ Il *leader* può aggiungere al proprio equipaggiamento un *binocolo*.
- ☒ L'unità può acquisire la caratteristica *Combattenti Temprati*.
- ☒ Potete aggregare 2 Sezioni Mitragliatrici in un *gruppo compatto*.

### Infantry Gun

**Unità di Supporto (artiglieria)**

**Punto Rottura: 2**

**VT: 3**

**Caratteristiche:** *scudo, VB -/3*

1 osservatore (*leader, binocolo*) armato di Pistola Nambu  
1 cannoniere (*capo pezzo*) armato di Fucile Type 99 Arisaka e Cannone cal. 70mm (arma a brandeggio limitato, fuoco fuori campo, obice, distanza minima 80)  
2 artiglieri armati di Fucile Type 99 Arisaka

#### VARIANTI:

- ☒ Potete aggiungere a un artigliere una *radio*. Aggiungete la caratteristica *radio*.
- ☒ Ogni unità può acquisire la caratteristica *Combattenti Temprati*.

### Obice Type 99 Cannon

**Unità di Supporto (artiglieria)**

**Punto Rottura: 2**

**VT: 3**

**Caratteristiche:** *scudo, VB -/5*

1 osservatore (*leader, binocolo*) armato di Pistola Nambu  
1 cannoniere (*capo pezzo*) armato di Fucile Type 99 Arisaka e Cannone cal. 105mm Type 99 (arma a brandeggio limitato, fuoco fuori campo, obice, distanza minima 100)  
2 artiglieri armati di Fucile Type 99 Arisaka

#### VARIANTI:

- ☒ Potete aggiungere a un artigliere una *radio*. Aggiungete la caratteristica *radio*.
- ☒ Ogni unità può acquisire la caratteristica *Combattenti Temprati*.

### Cannone Anticarro Type 1

**Unità di Supporto (artiglieria)**

**Punto Rottura: 2**

**VT: 3**

**Caratteristiche:** *scudo, VB 4/3*

1 osservatore (*leader, binocolo*) armato di Pistola Nambu

1 cannoniere (*capo pezzo*) armato di Fucile Type 99 Arisaka e Cannone Type 1 cal. 47mm (arma a brandeggio limitato)

2 artiglieri armati di Fucile Type 99 Arisaka

**VARIANTI:**

☒ Potete aggiungere a un artigiere una *radio*. Aggiungete la caratteristica *radio*.

☒ Ogni unità può acquisire la caratteristica *Combattenti Temprati*.

### Cannone Anticarro Type 94 SAMPO (Mountain pack gun)

**Unità di Supporto (artiglieria)**

**Punto Rottura: 2**

**VT: 3**

**Caratteristiche:** *scudo, VB 5/3*

1 osservatore (*leader, binocolo*) armato di Pistola Nambu

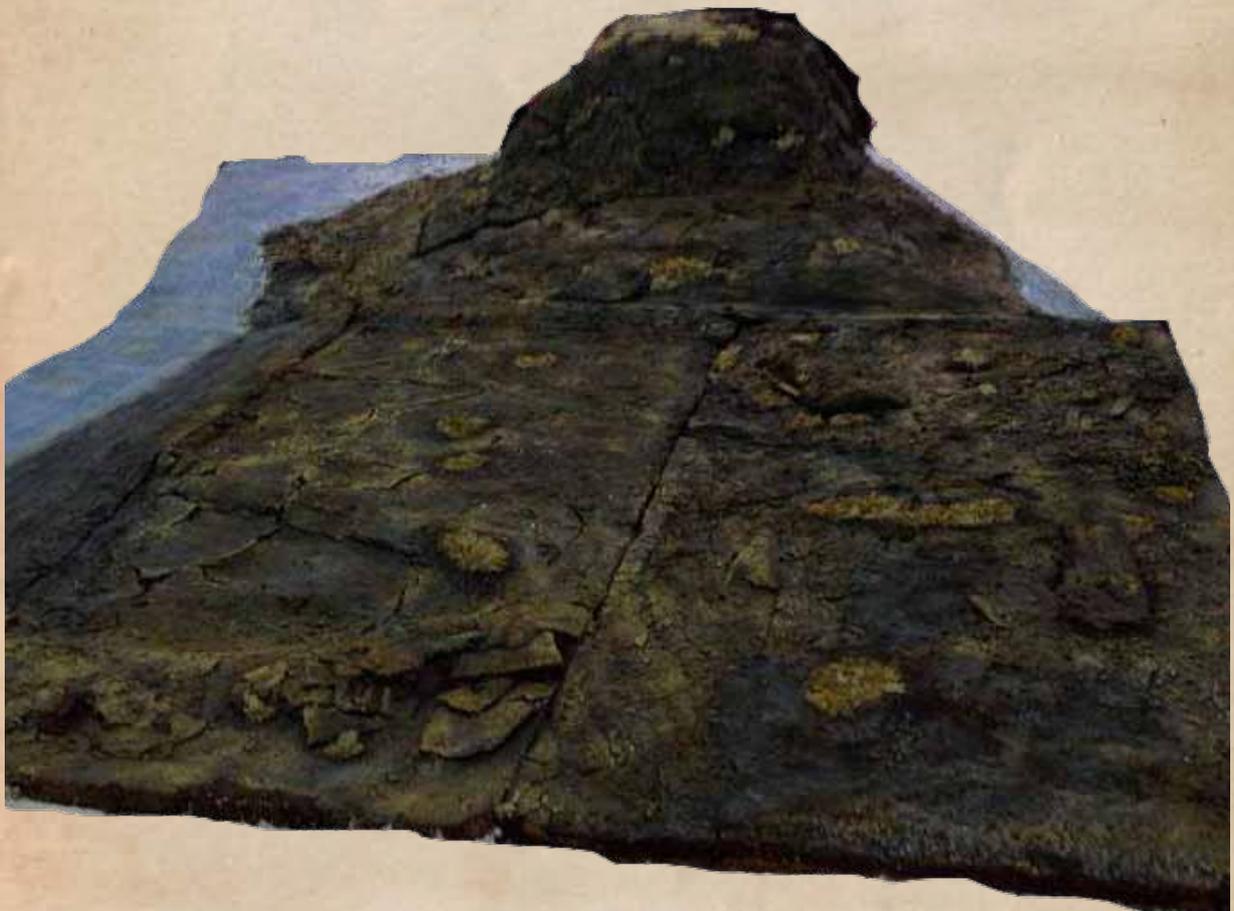
1 cannoniere (*capo pezzo*) armato di Fucile Type 99 Arisaka e Cannone Type 94 cal. 75mm (arma a brandeggio limitato)

2 artiglieri armati di Fucile Type 99 Arisaka

**VARIANTI:**

☒ Potete aggiungere a un artigiere una *radio*. Aggiungete la caratteristica *radio*.

☒ Ogni unità può acquisire la caratteristica *Combattenti Temprati*.



# SCENARIO IVO JIMA - SCHIERAMENTO AMERICANI

## SCHIERAMENTO INIZIALE (1° TURNO)

### 2 Mezzi da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 2 Mezzi da Sbarco LVT (A) - 2

### 2 Carri M4 Sherman DD

## RINFORZI DA PIANO DI SBARCO (2° TURNO)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Comando Marines imbarcata (variante combattenti temprati)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

## RINFORZI DA PIANO DI SBARCO (3° TURNO)

### 2 Mezzi da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 2 Carri M4 Sherman DD

## RINFORZI DA PIANO DI SBARCO (4° TURNO)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Comando Marines imbarcata (variante combattenti temprati)

### 2 Carri M4 Sherman DD

## RINFORZI DA PIANO DI SBARCO (5° TURNO)

### 2 Mezzi da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 2 Carri M4 Sherman DD

## RINFORZI DA PIANO DI SBARCO (6° TURNO)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Comando Marines imbarcata (variante combattenti temprati)

### 2 Carri M4 Sherman DD

## RINFORZI DA PIANO DI SBARCO (7° TURNO)

### 2 Mezzi da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 2 Carri M4 Sherman DD

## RINFORZI DA PIANO DI SBARCO (8° TURNO)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Marines imbarcata (varianti 1 Bazooka, 1 Lanciafiamme, combattenti temprati)

### 1 Mezzo da Sbarco LVT (A) - 1

con Squadra Comando Marines imbarcata (variante combattenti temprati)

### 2 Carri M4 Sherman DD

# ESERCITO AMERICANO

## REPARTO BASE - PLOTONE US MARINES

Composto da: 0-1 Squadra Comando Marines, 2-3 Squadre Marines

### 0-1 Squadra Comando Marines (Quartier Generale)

**Unità di Fanteria, QG**

**Punto Rottura:** 2

**VT:** 3

1 tenente (*leader QG*) armato di Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911A1 e Granate MKII Pineapple

1 sottotenente (*leader QG*) armato di Carabina semiautomatica M1 e Granate MKII Pineapple

1 sergente (*leader QG*) armato di Carabina semiautomatica M1 e Granate MKII Pineapple

2 marine armati di Fucile semiautomatico Garand M1 e Granate MKII Pineapple

### 2-3 Squadre Marines

**Unità di Fanteria**

**Punto Rottura:** 5

**VT:** 3

**Caratteristiche:** esperti con la baionetta

1 sergente (*leader*) armato di Carabina semiautomatica M1 e Granate MKII Pineapple

1 caporale (*leader*) armato di Carabina semiautomatica M1 e Granate MKII Pineapple

2 gunner armati di Fucile automatico M1918A2 BAR e Granate MKII Pineapple

8 marine armati di Fucile semiautomatico Garand M1 e Granate MKII Pineapple

### SUDDIVISIONE SQUADRA MARINES

Ogni Squadra Marines può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, da 4 Marine e un Gunner (PR 3) e la seconda composta dal Caporale, 4 Marine e un Gunner (PR 3).

#### VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio*. Aggiungete a un marine della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊗ I *leader* possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra M3A1 Grease Gun.
- ⊗ I *leader* della Squadra possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra Thompson M1.
- ⊗ Un *leader* per Squadra può acquistare un *binocolo*.
- ⊗ Un marine per Squadra può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Bazooka e una Pistola Colt 1911A1.
- ⊗ Un marine per Squadra può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciafiamme M2 e una Pistola Colt 1911A1.
- ⊗ Un marine per Squadra può equipaggiare il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciagranate M7.
- ⊗ Potete trasformare ogni Squadra in *Combattenti Temprati*.
- ⊗ Se avete acquistato il QG, potete acquistare fino a 2 *Ordini Attesa*.

## VEICOLI DA TRASPORTO E DA SBARCO

### LVT (A) -2 Water Buffalo

**Tipologia Veicolo:** Camion- Non Corazzato - Cingolato - Anfibia

**Movimento:** 25 - 30 - 35/ in acqua 15 - 20 - 25

**VT:** 3

**Armamento:** mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (contraerea, esposto)

**Caratteristiche:** anfibia, radio, modelli esposti, scoperto, scudo, trasporta truppa (15)

**Equipaggio:** 1 caporale (*leader*) e 3 fanti, tutti armati di Pistola Colt 1911

#### VARIANTI:

- ⊗ Il veicolo può aggiungere fino a 2 Mitragliatrici medie M1919A4 cal. .30 (contraerea, esposto, scudo).

### LVT (A) -1

**Tipologia Veicolo:** Camion- Non Corazzato - Cingolato - Anfibia

**Movimento:** 25 - 30 - 35/ in acqua 15 - 20 - 25

**VT:** 3

**Armamento:** Cannone leggero 37 mm (torretta) con Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

**Caratteristiche:** anfibia, radio, scoperto (i due boccaporti posteriori che alloggiavano le mitragliatrici)

**Equipaggio:** 1 caporale (*leader*) e 5 fanti, tutti armati di pistola Colt 1911

**Nota:** in caso di colpo a segno tirate 1d6: con 1-4 è stato colpito il mezzo (VC 0); con 5-6 è stata colpita una parte della torretta (VC 4). In termini di gioco, questo risultato simula il fatto che il colpo viene deflesso dall'armatura e riduce il potere d'impatto ma vengono comunque applicati tutti i risultati come di consueto.

**Torretta a due posti:** lo spazio a disposizione in torretta è minimo pertanto il *leader* deve svolgere la funzione di assistente al cannoniere.

#### VARIANTI:

- ⊗ Il veicolo può aggiungere fino a 2 Mitragliatrici medie M1919A4 cal. .30 (contraerea, esposto, scudo).