



FALKLANDS (1982)



TABELLA ARMI ESERCITO ARGENTINO

Gittata						
Tipologia	Corta 20cm	Normale 40cm	Lunga 60cm	Estrema 80cm	Cadenza	Caratteristiche
Pistola Browning PD (9mm)	+1d6	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra FMK 3/4	+2d6	+1d6	NE	NE	3	arma silenziosa, arma corta
Fucile d'assalto M16A1	+2d6	+1d6	+1d6	-	3	arma d'assalto
Fucile d'assalto FM FAL	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	3	forte impatto, gittata illimitata
Fucile Winchester Mod. 70	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	1	forte impatto, gittata illimitata
Mitragliatrice media FM MAG	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	7	arma di supporto, forte impatto, gittata illimitata, nastro munizioni
Mitragliatrice pesante M2HB	+2d6	+2d6	+2d6	+1d6	7	arma di supporto, forte impatto, gittata illimitata, nastro munizioni, postazione fissa
Granata FMK2	+1d6	NE	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, devastante, distanza minima 10, tiro indiretto
Lanciagranate cal. 40mm M203	NE	+1d6	+1d6	-	1 (A5)	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto



TABELLA ARMI ESERCITO INGLESE

Gittata						
Tipologia	Corta 20cm	Normale 40cm	Lunga 60cm	Estrema 80cm	Cadenza	Caratteristiche
Pistola L9A1 (9mm)	+1d6	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra L34A1	+2d6	+1d6	NE	NE	3	arma silenziosa, arma corta
Fucile d'assalto M16A1	+2d6	+1d6	+1d6	-	3	arma d'assalto
Fucile d'assalto L1A1	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	3	forte impatto, gittata illimitata
Fucile L42A1	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	1	forte impatto, gittata illimitata
Mitragliatrice leggera L4A1	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	4	arma di supporto, forte impatto, gittata illimitata
Mitragliatrice media L7A1	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	7	arma di supporto, forte impatto, gittata illimitata, nastro munizioni
Mitragliatrice pesante M2HB	+2d6	+2d6	+2d6	+1d6	7	arma di supporto, forte impatto, gittata illimitata, nastro munizioni, postazione fissa
Granata L2A2	+1d6	NE	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, devastante, distanza minima 10, tiro indiretto
Lanciagranate cal. 40mm M203	NE	+1d6	+1d6	-	1 (A5)	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto



ESERCITO ARGENTINO SQUADRA FANTERIA

Valore Squadra: 595 punti
Punto Rottura: 4

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	4	Fucile d'assalto FM FAL, Pistola Browning PD (9mm), Granate FMK2	leader
1	Caporale	4	Fucile d'assalto FM FAL, Granate FMK2	leader
1	Fante	3	Mitragliatrice Media FM MAG, Granate FMK2	
6	Fanti	3	Fucile d'assalto FM FAL, Granate FMK2	

VARIANTI:

- » La Squadra può diventare *Veterana* al costo di +50 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione Mitragliatrice Pesante M2HB cal. .50 al costo di +315 punti.
- » È possibile aggiungere un Medico al costo di +40 punti.
- » Fino a due Fanti della Squadra possono diventare *serventi* FM MAG al costo di +10 punti cad.
- » Tutta la Squadra (comprese le eventuali sezioni aggiuntive) può acquisire la caratteristica *Esperti con la baionetta* al costo di +5 punti per ogni modello.
- » Un leader della Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +10 punti.
- » Il Caporale può acquistare un Pistola Browning PD da 9mm al costo di +10 punti.
- » Potete trasformare l'intera Squadra in *Combattenti Temprati* al costo di +50 punti.
- » È possibile acquistare fino a 3 *Azioni Attesa* al costo di +40 punti cad.

ESERCITO ARGENTINO SQUADRA FANTERIA (varianti)

SEZIONE MITRAGLIATRICE PESANTE

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Mitragliere Fante	3	Mitragliatrice Pesante M2HB cal..50, Fucile d'assalto FM FAL, Granate FMK2	servente supporto, sezione supporto
2	Fanti	3	Fucile d'assalto FM FAL, Granate FMK2	serventi supporto, sezione supporto

MEDICO

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Medico	4	Pistola Browning PD (9mm)	medico

ESERCITO ARGENTINO SQUADRA COMMANDO 601

Valore Squadra: 625 punti
Punto Rottura: NO (devono essere tutti uccisi)

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente (considerato il <i>Sergente</i> della Squadra)	5	Fucile d'assalto FM FAL, Pistola Browning PD (9mm), Granate FMK2	leader, esperto con la baionetta, elitrasportati
1	Sergente (considerato il <i>Caporale</i> della Squadra)	5	Fucile d'assalto FM FAL, Pistola Browning PD (9mm), Granate FMK2	leader, esperto con la baionetta, elitrasportati
2	Commando	5	Fucile d'assalto FM FAL, Pistola Browning PD (9mm), Granate FMK2	esperto con la baionetta, elitrasportati
1	Commando	5	Fucile d'assalto FM FAL, Pistola Browning PD (9mm), Granate FMK2	esperto con la baionetta, medico, elitrasportati
1	Cecchino	5	Fucile Winchester Mod. 70, Pistola Browning PD (9mm), Granate FMK2	arma silenziosa, cecchino, esperto con la baionetta, fuciliere scelto, infiltrato, mirino

VARIANTI:

- » La Squadra può diventare *Veterana* al costo di +50 punti.
- » Un Commando per Squadra può sostituire il Fucile d'assalto FM FAL con una Mitragliatrice Media FM MAG al costo di +35 punti.
- » Un Commando della Squadra può diventare *servente* della Mitragliatrice Media FM MAG al costo di +10 punti.
- » È possibile sostituire il Fucile d'assalto FM FAL con un Mitra FMK 3/4 silenziato al costo di -25 punti cad.
- » È possibile sostituire tutti i Fucili d'assalto FM FAL con un Fucile d'Assalto M16A1 al costo di -10 punti cad.
- » Un Commando armato di Fucile d'assalto M16A1 può acquistare un lanciagranate M203 al costo di +50 punti cad.
- » È possibile acquistare fino a 3 *Azioni Attesa* al costo di +40 punti cad.

REGOLE SPECIALI:

Elitrasportati: una Squadra con questa caratteristica è trasportata sul campo di battaglia da un elicottero. Prima dello schieramento tirate 1d6 per identificare da quale lato entrerà l'intera squadra: 1-2 lato destro; 3-4 lato sinistro; 5-6 normale schieramento. Un modello che entra da un lato può essere schierato entro 30 cm dal bordo ma, sia lui che gli avversari, non possono schierare a meno di 30 cm da qualsiasi modello nemico.

ESERCITO INGLESE SQUADRA ROYAL MARINES

Valore Squadra: 750 punti
Punto Rottura: 4

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	5	Fucile d'assalto L1A1, Granate L2A2	leader, esperto con la baionetta
1	Caporale	5	Fucile d'assalto L1A1, Granate L2A2	leader, esperto con la baionetta
1	Marine	4	Mitragliatrice Leggera L4A1, Granate L2A2	esperto con la baionetta
7	Marines	4	Fucile d'assalto L1A1, Granate L2A2	esperti con la baionetta

VARIANTI:

- » La Squadra può diventare *Veterana* al costo di +50 punti.
- » È possibile aggiungere un Cecchino al costo di +125 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione Mitragliatrice Pesante M2HB cal. .50 al costo di +345 punti.
- » I leader della Squadra possono acquistare una Pistola L9A1 (9mm) al costo di +10 punti cad.
- » Un Marine della Squadra può acquisire la caratteristica *Medico* al costo di +15 punti.
- » Un Marine della Squadra può sostituire la Mitragliatrice leggera L4A1 con una Mitragliatrice media L7A1 al costo di +40 punti.
- » Fino a due Marines della Squadra possono diventare *serventi* L4A1 al costo di +10 punti cad.
- » Fino a due Marines della Squadra possono diventare *serventi* L7A1 al costo di +10 punti cad.
- » Un leader della Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +10 punti.
- » Potete trasformare l'intera Squadra in *Combattenti Temprati* al costo di +50 punti.
- » È possibile acquistare fino a 3 *Azioni Attesa* al costo di +40 punti cad.

ESERCITO INGLESE SQUADRA ROYAL MARINES (varianti)

CECCHINO

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Cecchino Marine	4	Fucile L42A1, Pistola L9A1 (9mm), Granate L2A2	arma silenziosa, cecchino, esperto con la baionetta, fuciliere scelto, infiltrato, mirino

SEZIONE MITRAGLIATRICE PESANTE

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Mitragliere Marine	4	Mitragliatrice Pesante M2HB cal..50, Fucile L1A1, Granate L2A2	esperto con la baionetta, servente supporto, sezione supporto
2	Marines	4	Fucile d'assalto L1A1, Granate L2A2	esperti con la baionetta, serventi supporto, sezione supporto

ESERCITO INGLESE SQUADRA SPECIAL AIR SERVICE

**Valore Squadra: 990 punti
Punto Rottura: 5**

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente (considerato il <i>Sergente</i> della Squadra)	5	Fucile d'assalto L1A1, Pistola L9A1 (9mm), Granate L2A2	leader, combattente temprato, esperto con la baionetta, mimetismo
1	Sergente (considerato il <i>Caporale</i> della Squadra)	5	Fucile d'assalto L1A1, Pistola L9A1 (9mm), Granate L2A2	leader, combattente temprato, esperto con la baionetta, mimetismo
1	Commando	4	Mitragliatrice leggera L4A1, Pistola L9A1 (9mm), Granate L2A2	combattente temprato, esperto con la baionetta, mimetismo
1	Commando	4	Mitragliatrice Media L7A1, Pistola L9A1 (9mm), Granate L2A2	combattente temprato, esperto con la baionetta, mimetismo
6	Commando	4	Fucile d'assalto L1A1, Pistola L9A1 (9mm), Granate L2A2	combattenti temprati, esperti con la baionetta, mimetismo

VARIANTI:

- » La Squadra può diventare *Veterana* al costo di +50 punti.
- » È possibile sostituire un Commando armato di Fucile L1A1 con un Cecchino al costo di +30 punti.
- » Un Commando della Squadra può acquisire la caratteristica *Medico* al costo di +15 punti.
- » Fino a due Commando della Squadra possono diventare *serventi* L4A1 al costo di +10 punti cad.
- » Fino a due Commando della Squadra possono diventare *serventi* L7A1 al costo di +10 punti cad.
- » È possibile sostituire tutti i Fucili L1A1 con un mitra L34A1 al costo di -25 punti cad.
- » È possibile sostituire tutti i Fucili L1A1 con un Fucile d'Assalto M16A1 al costo di -10 punti cad.
- » Un Commando armato di Fucile d'assalto M16A1 può acquistare un Lanciagranate M203 al costo di +50 punti.
- » Un leader della Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +10 punti.
- » Fino a due Commando armati di mitra L34A1 possono acquistare la caratteristica *infiltrati* al costo di +15 cad.
- » È possibile acquistare fino a 3 *Azioni Attesa* al costo di +40 punti cad.

ESERCITO INGLESE SQUADRA SPECIAL AIR SERVICE (varianti)

CECCHINO

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Cecchino	4	Fucile L42A1, Pistola L9A1 (9mm), Granate L2A2	arma silenziosa, cecchino, esperto con la baionetta, fuciliere scelto, infiltrato, mirino