



FINAL ASSAULT



ARMOURED ATTACK



Scenario

Classificato: Late war



FINAL ASSAULT

TOP SECRET FILES:

ARMOURED ATTACK

*Scritto da
MASSIMO TORRIANI*

*Con la collaborazione di
VALENTINO DEL CASTELLO*

Copyright 2017

Versione Maggio 2018

Tutti i diritti riservati.

*Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso
qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico,
senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.*

ARMOURED ATTACK

La seconda guerra mondiale ha segnato una svolta definitiva nel modo di concepire la guerra: per secoli il punto focale di un esercito è stato la fanteria, ma, con l'avvento del Blitzkrieg, l'ago della bilancia si è spostato a favore delle divisioni corazzate. I carri armati sono cresciuti vertiginosamente in numero, armamento e corazzatura. Dopo le prime azioni lampo del 1940 la corsa agli armamenti di tutte le nazioni ha subito una rapida impennata e ha portato a una vera e propria rivoluzione nel modo di combattere. Per questo motivo abbiamo deciso di proporre una serie di scenari ambientati in Normandia, subito dopo lo sbarco degli Alleati, focalizzati in modo specifico agli scontri tra squadroni di carri. La prima parte di questo supplemento include una serie di regole speciali per gestire i combattimenti notturni e alcune regole opzionali che permettono di modificare la gestione del morale degli equipaggi dei carri, allo scopo di mantenere la fluidità di gioco anche con l'aumento del numero dei veicoli in campo. Ogni scenario prevede una mappa specifica e la selezione delle unità impiegate nello scontro: in alcuni casi, per rendere i singoli scenari più equilibrati e divertenti, pur conservando gli obiettivi e le azioni chiave, abbiamo ridotto in percentuale le forze storiche. Siete liberi di modificare le forze in campo utilizzando le varianti presenti nelle liste Eserciti ufficiali, per un massimo di 50 punti totali: questo vi permetterà di adattare secondo le vostre esigenze l'equipaggiamento delle truppe utilizzate (armi di ordinanza ecc.). Potete anche optare per giocare gli scenari utilizzando degli eserciti creati direttamente da voi utilizzando le regole standard del Manuale Base.

REGOLE SPECIALI SCENARI

Condizioni di vittoria: controllo di obiettivi specifici (edifici, postazioni o bunker)

Le condizioni di vittoria di alcuni scenari del presente supplemento richiedono che le truppe, alla fine dell'ultimo turno, abbiano il controllo di un determinato obiettivo. Per avere il controllo di un obiettivo (ad esempio un edificio) occorre avere all'interno più del doppio dei modelli nemici. In questo conteggio non devono essere tenuti in considerazione i modelli *storditi*. Nel caso dei veicoli occorre conteggiare i componenti dell'equipaggio non *storditi* ed il veicolo stesso deve essere posizionato entro 5 cm (2") dall'obiettivo. I componenti dell'equipaggio dei Carri, di qualsiasi tipo, valgono il doppio.

Combattimento Notturno

Per salvaguardare l'incolumità dei fanti e dei mezzi, durante la fase di avvicinamento al nemico, alcune operazioni venivano effettuate di notte. Ovviamente, in questi casi, gli uomini operavano in condizioni di visibilità ridotta. Ai fini del gioco occorre applicare le seguenti regole specifiche:

★ La *linea di tiro* si estende al massimo per 30 cm (12") al quale dovranno essere sommati ogni turno 3d10 di cm (se si utilizzano i pollici arrotondare per eccesso dopo aver calcolato i cm). Il tiro per determinare la distanza massima di visibilità dovrà essere effettuato all'inizio di ogni turno, prima della *Fase Iniziativa* (i giocatori si alterneranno ogni turno per effettuarlo). Modelli che si trovano oltre la distanza stabilita non saranno considerati visibili. Se un'unità ha alcuni modelli visibili e altri non visibili applicate le normali regole per la *linea di tiro*: soltanto i modelli visibili potranno essere colpiti.

All'inizio del primo turno Massimo lancia 3d10 per determinare la distanza massima di visibilità notturna. Ottiene un totale di 17 per cui la distanza massima di visibilità, per il turno, sarà di 47 cm (19"). Oltre questo limite i modelli saranno considerati non visibili.

★ Tutti i modelli spareranno considerando il VT con un modificatore di -1. Se il modello che spara, oppure il bersaglio, sono posizionati in una zona illuminata (anche a causa di un faro o un razzo) il malus non sarà applicato.

- ⊛ La massima distanza percorribile è quella relativa agli Ordini *Assalto/Fuoco in Movimento*. Le unità di fanteria, all'interno di strutture illuminate, possono ignorare questa limitazione.
- ⊛ I modelli possono *nascondersi* approfittando delle tenebre. Sono considerati *nascosti* anche se non sono al riparo di alcuna copertura. Applicate comunque tutte le normali regole (compreso il modificatore di -1 per sparare a modelli nascosti, che diventerà cumulativo con il modificatore di -1 per i combattimenti notturni). È applicabile anche il bonus della caratteristica *esperto del territorio*.
- ⊛ I modelli con caratteristica *addestrati a corpo a corpo* non perdono il segnalino *Nascosta se assaltano* senza fare fuoco. Devono avere il segnalino già assegnato all'inizio del turno.
- ⊛ Se i veicoli muovono ad una distanza superiore al movimento cauto devono esporre il comandante.

Un M8 potrà quindi muovere al massimo 40 cm (16"), anche se sta utilizzando un Ordine Muovere Velocemente. Se muove più di 30 cm (12") è obbligato ad esporre il comandante.

Edifici in fiamme

In alcuni scenari notturni possono essere presenti degli edifici incendiati: in questo caso considerate tutte le unità con almeno un modello posizionato entro 15 cm (6") dal perimetro dell'edificio, come in situazione diurna. Tutti i modelli di fanteria che, alla fine di un turno, sono posizionati entro 5 cm (2") dal perimetro di un edificio in fiamme dovranno effettuare un Test Coraggio: il modello tira 1d10 e se ottiene un risultato superiore al VT è *stordito*. Se il vano *scoperto* di un *veicolo corazzato* in cui sono alloggiati i componenti dell'equipaggio o i modelli trasportati è posizionato entro 5 cm (2") dall'edificio in fiamme 1d5 modelli dovranno effettuare un Test Coraggio come sopra. Se il vano *scoperto* di un *veicolo non corazzato* in cui sono alloggiati i componenti dell'equipaggio o i modelli trasportati è posizionato entro 5 cm (2") dall'edificio in fiamme, 1d10 modelli e dovranno effettuare un Test Coraggio come sopra. Se un veicolo corazzato scoperto contatta un edificio in fiamme (ad esempio perchè è *fuori controllo*), oltre ai danni della collisione, 1d5 modelli di equipaggio o trasportati saranno investiti dalle fiamme e dovranno determinare gli effetti sulla Tabella Danni Saturazione Fanteria. Se un veicolo non corazzato scoperto contatta un edificio in fiamme (ad esempio perchè è *fuori controllo*), oltre ai danni della collisione, 1d10 modelli di equipaggio o trasportati saranno investiti dalle fiamme e dovranno determinare gli effetti sulla Tabella Danni Saturazione Fanteria. Applicate ai Tiri Protezione dei componenti dell'equipaggio e dei fanti trasportati le penalità previste per la caratteristica *senza scampo*.

Veicoli: Test Nervi Saldi (regola opzionale obbligatoria)

Quando un veicolo, di qualsiasi tipo, effettua un *Test Nervi Saldi* e lo fallisce, somma al risultato del dado le perdite che il mezzo ha subito (sia nel turno in corso che in quelli precedenti). Se il risultato finale è 11 o più, l'equipaggio *fugge*. Considerate il veicolo abbandonato. L'avversario sommerà il *Punto di Rottura* corrispondente.

Terreni difficili, estremamente difficili (regola opzionale obbligatoria)

I terreni difficili sottraggono 5 cm (2") forfettari a prescindere dalla distanza effettivamente percorsa all'interno. I terreni estremamente difficili sottraggono 10 cm (4") a prescindere dalla distanza effettivamente percorsa all'interno. Modelli posizionati sul bordo di un terreno difficile o estremamente difficile e che muovono fuori dall'area non sottraggono nulla.

Edifici

Se utilizzate edifici a più piani suggeriamo che non siano più considerati Terreni Difficili e aree di copertura. Entrare da un varco, una porta o da una finestra sottrae 5 cm (2"). I modelli all'interno sono al riparo solo se la linea di tiro attraversa effettivamente un varco, una finestra o una porta; in questi casi si applica il Valore Protezione dell'edificio (in pratica il perimetro della casa e i muri interni rappresentano Ostacoli lineari). Se applicate questa regola, il movimento tra due piani sottrae solo 5cm (2"). Se i vostri edifici prevedono anche l'arredamento, ogni mobile interposto offre un VP pari a 3.

SCENARIO 1: NORREY-EN-BASSIN

Durante la notte dell'8 giugno 1944 il 12° Reggimento SS Panzer, accompagnato dalla Compagnia 15 del 26° Reggimento SS Panzergrenadier, tentò di sfondare il fronte nemico per separare la 50° Divisione Britannica di Fanteria dalla 3° Divisione Canadese di Fanteria. Dopo il successo iniziale e la conseguente cattura di Rots, i tedeschi mossero verso Bayeux, ignari che i canadesi si erano, nel frattempo, attestati presso Bretteville l'Orgueilleuse, in attesa dell'attacco. Il fattore sorpresa era ormai sfumato.

Data: 8 Giugno 1944

Località: Norrey-en-Bassin (Francia)

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

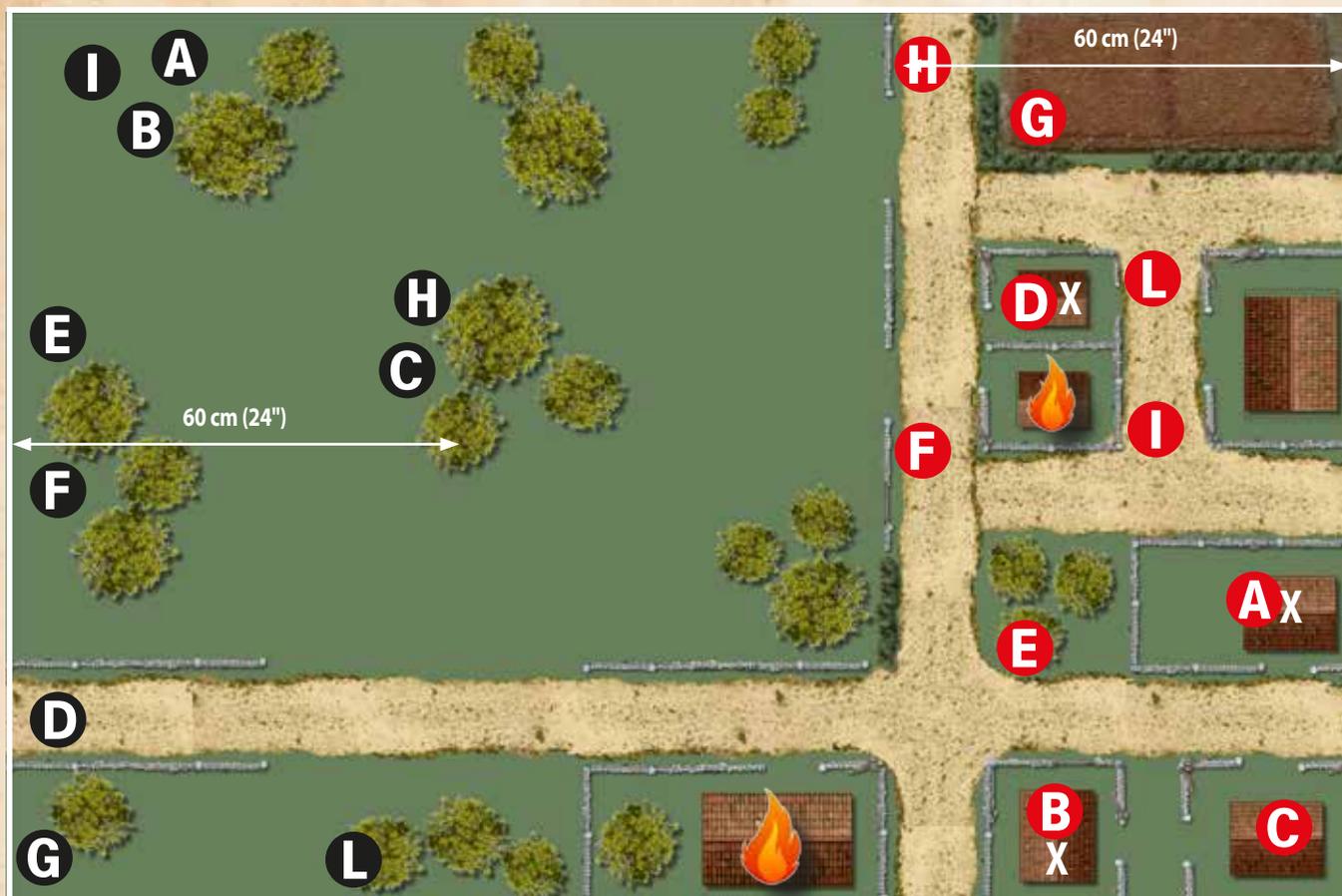
Schieramento: come da mappa. I tedeschi sono le unità nere, i canadesi rosse.

Condizioni di vittoria per i tedeschi al termine dei 10 turni: avere il controllo di almeno due degli edifici contrassegnati con una X, come indicato nelle Regole Generali a pag. 4. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria canadese).

Condizioni di vittoria per i canadesi al termine dei 10 turni: avere il controllo di almeno due degli edifici contrassegnati con una X, come indicato nelle Regole Generali a pag. 4. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria tedesca).

Regole opzionali utilizzabili: oltre quelle obbligatorie, il giocatore inglese può optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda). Applicare le regole per i combattimenti notturni

Regole speciali: alcuni edifici (contrassegnati con il segnalino con la fiamma) sono in fiamme (vedere Regole Generali a pag. 5).





FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO TEDESCO



LOTONE PANZERGRENADIER

Composto da: 3 Squadre Panzergrenadier

SQUADRA PANZERGRENADIER (A-B-C)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Semicingolato 251/1*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
2	Mitraglieri Panzergrenadier	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	
1	Panzergrenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
4	Panzergrenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1*	Semicingolato Sdkfz 251/1 = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/1 (A-B-C)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Mitra MP40

Punto Rottura: 2

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 7

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Arma principale (portello superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg 34

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, trasporta truppa (10)

LOTONE CARRI MEDI PANTHER

Composto da: 1 Carro Comando Sdkfz 171 Panther, 3 Carri Sdkfz 171 Panther

CARRO COMANDO SDKFZ 171 PANTHER (D)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 7

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio a lungo raggio

CARRO SDKFZ 171 PANTHER (E-F-G)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 7

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio

BATTERIA ARTIGLIERIA MOTORIZZATA

Composta da: 1 PO Sdkfz 250/5, 1 Sdkfz 124 Wespe

PUNTO D'OSSERVAZIONE su SEMICINGOLATO SDKFZ 250/5 (H)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Arma principale (scafo superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: punto d'osservazione, radio lungo raggio, scoperto, veicolo ricognizione

CARRO SDKFZ 124 WESPE (I)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 2

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): -/5 L

Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): obice pesante leFh18 cal. 105mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")

Arma secondaria (scafo superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

PLOTONE RICOGNIZIONE

Composto da: 1 Sdkfz 250/9

SEMICINGOLATO SDKFZ 250/9 (L)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale, tiro rapido): 2/0 S

Arma principale (torretta): cannone leggero cal.20 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo ricognizione

NOTE DISTACCAMENTO TEDESCO

- ✦ Totale 13 unità.
- ✦ Totale 65 modelli (di cui 38 equipaggi di veicoli).
- ✦ Totale 9.360 punti (PRT 32).
- ✦ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.





FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO CANADESE



PLOTONE FANTERIA

Composto da: 1 Squadra Comando Fanteria, 3 Squadre Fanteria

SQUADRA COMANDO FANTERIA (A)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 4
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra Sten Mk.V, Pistola Revolver Webley, Granate n°36 Mills Bomb	leader, comandante
1	Sergente	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mortarista	Mortaio leggero da 2" Mk.VIII, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	capo pezzo
1	Fuciliere	Gammon Grenade, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
3	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO FANTERIA

La Squadra Comando Fanteria può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Tenente e da 2 Fucilieri (PR 2) e la seconda composta dal Sergente, dal Mortarista e da 2 Fucilieri (PR 2).

SQUADRA FANTERIA (B)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Caporale	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
1	Fuciliere	Piat, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
1	Fuciliere	Gammon Grenade, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
5	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SUDDIVISIONE SQUADRA FANTERIA

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

SQUADRA FANTERIA (C-D)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Caporale	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
2	Fucilieri	Gammon Grenade, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
5	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SUDDIVISIONE SQUADRA FANTERIA

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

PLOTONE ANTICARRO

Composto da: 4 Cannoni Anticarro 6 pdr.

CANNONE ANTICARRO 6 pdr. (E-F-G-H)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

Valore Protezione: 4

Valore Impatto (cannone medio 6 pdr. cal. 57mm): 4/3 S

Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone medio cal. 57 mm, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	capo pezzo
1	Fante	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
1	Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	radio

PLOTONE CARRI SUPPORTO FANTERIA

Composto da: 2 Churchill

CARRO CHURCHILL MK VII (I-L)

Tipologia Veicolo: Carro pesante - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 15 cm (6")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 9

Valore Protezione: 7

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio OQF cal. 75 mm con mitragliatrice media Besa 7,92 mm (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media Besa cal. 7.92mm

Caratteristiche Veicolo: radio

NOTE DISTACCAMENTO CANADESE

- ✱ Totale 10 unità (fino a 13 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✱ Totale 63 modelli (di cui 10 equipaggi di veicoli).
- ✱ Totale 6.335 punti (PRT 24).
- ✱ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.



SCENARIO 2: ROTS

Dopo la conquista di Rots dell'8 giugno 1944 e il fallito attacco a Bayeux, i tedeschi si trovarono pericolosamente esposti a un contrattacco. L'11 giugno 1944, il 46° Royal Marine Commando, supportato dal 10° Reggimento Corazzato canadese, mosse all'attacco per eliminare la sacca di resistenza nemica.

Data: 11 Giugno 1944

Località: Rots (Francia)

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

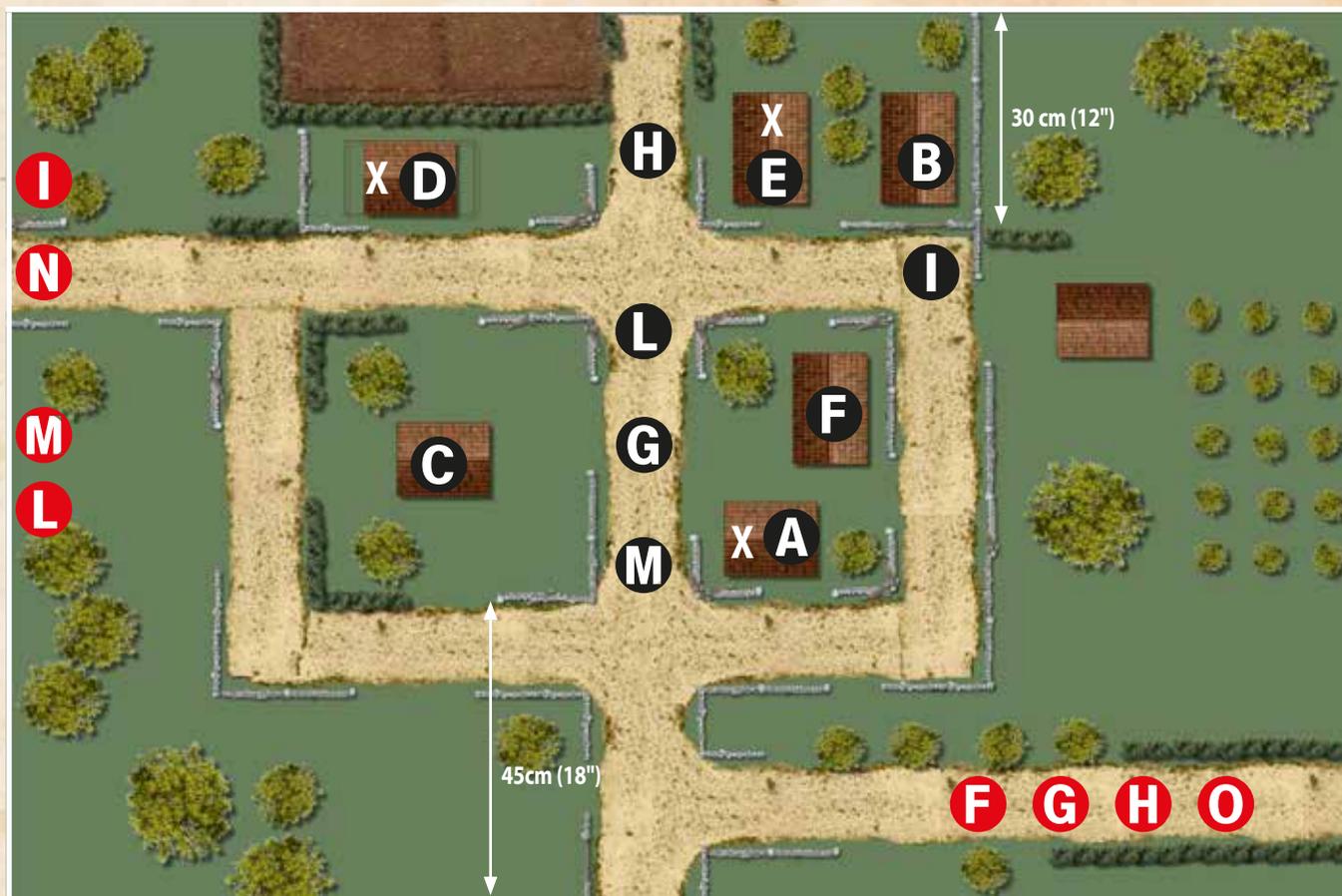
Schieramento: come da mappa. I tedeschi sono le unità nere, gli inglesi rosse.

Condizioni di vittoria per i tedeschi al termine dei 10 turni: eliminare almeno 4 carri inglesi e avere il controllo di almeno due degli edifici contrassegnati con una X, come indicato nelle Regole Generali a pag. 4. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria inglese).

Condizioni di vittoria per gli inglesi al termine dei 10 turni: eliminare i 2 carri Panther e avere il controllo di almeno due degli edifici contrassegnati con una X, come indicato nelle Regole Generali a pag. 4. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria tedesca).

Regole opzionali utilizzabili: oltre alle regole obbligatorie, tutte unità dei Commandos sono inizialmente trasportate dai carri: devono essere schierate imbarcate sui carri (il giocatore inglese può scegliere liberamente su quali carri schierare le unità). Considerate tutti i carri inglesi con la caratteristica *carri trasporta truppa* (11). Le due Kübelwagen sono suddivise in Sezioni e possono sbarcare i componenti della Sezione Fanteria (vedere scheda unità specifica).

Regole speciali: nessuna.





FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO TEDESCO



PLOTONE PANZERGRENADIER

Composto da: 1 Squadra Comando Panzergrenadier, 3 Squadre Panzergrenadier

SQUADRA COMANDO PANZERGRENADIER (A)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Luger, Granate Stg39	comandante, leader
1	Sottotenente	Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39	leader
1	Panzergrenadier Anticarro	Lanciarazzi Panzerschreck (VI 6), Pistola Walther P38, Granate Stg39	
1	Panzergrenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

SQUADRA PANZERGRENADIER (B-C-D)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
2	Mitraglieri Panzergrenadier	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	
1	Panzergrenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
4	Panzergrenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

PLOTONE GENIO

Composto da: 2 Squadre Genio

SQUADRA GENIO (E-F)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Genio	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Caporale Genio	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Fante Genio Anticarro	Panzerschreck, Pistola Walther P38, Granate Stg39	
1	Fante Genio Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Fante Genio	Handgrenade 43, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
4	Fanti Genio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	



Panzerfaust

LOTONE CARRI MEDI PANTHER

Composto da: 2 Carri Sdkfz 171 Panther

CARRO SDKFZ 171 PANTHER (G-H)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 7

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio

LOTONE RICOGNIZIONE (BASE)

Composto da: 2 Kübelwagen, 1 Sdkfz 250/9

AUTOMOBILE KÜBELWAGEN (I-L)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader), 1 Fante, 1 Sezione Fanteria (vedi scheda specifica) - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 2

Movimento Cauto: 35 cm (14")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 3

Armamento: -

Caratteristiche: modelli esposti, radio, scoperto, trasporta truppa (2), veicolo ricognizione

SEZIONE FANTERIA KUBELWAGEN (I-L)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 1

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Automobile Kübelwagen*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Fante	Panzerfaust 60, Mitra MP40	
1	Fante	Mitra MP40	

SEMICINGOLATO SDKFZ 250/9 (M)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale, tiro rapido): 2/0 S

Arma principale (torretta): cannone leggero cal.20 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo ricognizione

NOTE DISTACCAMENTO TEDESCO

- ✳ Totale 13 unità.
- ✳ Totale 70 modelli (di cui 21 equipaggi di veicoli).
- ✳ Totale 6.970 punti (PRT 30).
- ✳ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.



FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO INGLESE



PLOTONE COMMANDO

Composto da: 1 Squadra Comando Comando, 3 Squadre Comando, 1 Squadra Supporto

SQUADRA COMANDO COMMANDO (A)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Capitano Comando	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo comandante, leader, mimetismo,
1	Tenente Comando	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo comandante, leader, mimetismo
1	Sergente Comando	Lanciagranate Piat, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, mimetismo
2	Comando	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, mimetismo

SQUADRA COMMANDO (B-C-D)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 6
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Comando	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo , leader, mimetismo
2	Caporale Comando	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, leader, mimetismo
1	Mitragliere Comando	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, mimetismo
7	Comando	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, mimetismo

SQUADRA SUPPORTO (E)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, leader, mimetismo
1	Mortarista	Mortaio leggero da 2" Mk.VIII, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, capo pezzo, mimetismo
2	Comando	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo a corpo, mimetismo

PLOTONE CARRI MEDI 1

Composto da: 2 Sherman

CARRO SHERMAN (F-G)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

LOTONE CARRI MEDI 2

Composto da: 2 Sherman, 1 Firefly

CARRO SHERMAN (H-I)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO SHERMAN FIREFLY (L)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr cal. 76,2 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio

LOTONE CARRI MEDI 3

Composto da: 2 Sherman, 1 Firefly

CARRO SHERMAN (M-N)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO SHERMAN FIREFLY (O)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr cal. 76,2 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio

NOTE DISTACCAMENTO INGLESE

- ✳ Totale 13 unità.
- ✳ Totale 82 modelli (di cui 40 equipaggi di veicoli).
- ✳ Totale 10.545 punti (PRT 32).
- ✳ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.

SCENARIO 3: BREVILLE

Dopo la conquista dei ponti sul fiume Orne le truppe britanniche erano avanzate in profondità nell'entroterra per evitare che una immediata controffensiva tedesca vanificasse tutti gli sforzi prodotti. Per questo motivo era necessario impadronirsi delle alture che dominavano l'area. La chiave di riuscita del piano era la sorpresa. Attraversare la piana, una lingua di terra allo scoperto che separava Amfrèville da Brèville, sarebbe costato la vita a moltissimi uomini. I tedeschi dell'857° Grenadier erano esausti dopo giorni di combattimenti ininterrotti, ma avevano occupato gli edifici nei sobborghi della città. Supportati da alcuni semoventi rappresentavano una spina nel fianco delle forze d'invasione... una spina da rimuovere il più presto possibile!

Data: 12 Giugno 1944

Località: Nord di Ranville (Francia)

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

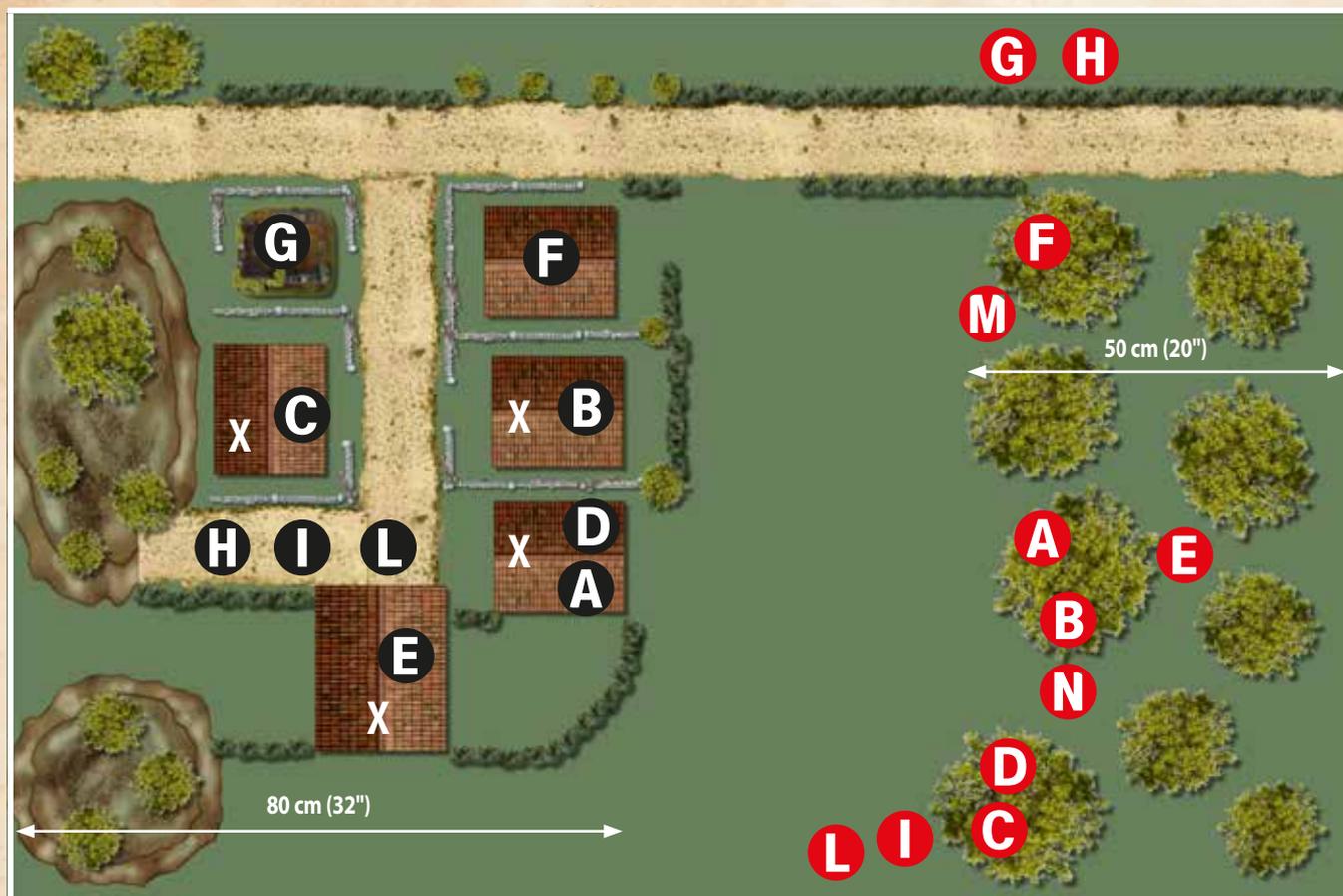
Schieramento: come da mappa. I tedeschi sono le unità nere, gli inglesi rosse.

Condizioni di vittoria per i tedeschi al termine dei 10 turni: avere il controllo di almeno tre degli edifici contrassegnati con una X, come indicato nelle Regole Generali a pag. 4. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria inglese).

Condizioni di vittoria per gli inglese al termine dei 10 turni: avere il controllo di almeno tre degli edifici contrassegnati con una X, come indicato nelle Regole Generali a pag. 4. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria tedesca).

Regole opzionali utilizzabili: oltre quelle obbligatorie, il giocatore tedesco può optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda).

Regole speciali: nessuna.





FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO TEDESCO



PLOTONE GRENADEIER

Composto da: 1 Squadra Comando Grenadier, 3 Squadre Grenadier

SQUADRA COMANDO GRENADEIER (A)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Luger, Granate Stg39	binocolo, comandante, leader
1	Sottotenente	Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39	leader
1	Grenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio
1	Grenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

SQUADRA GRENADEIER (B-C-D)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Mitragliere Grenadier	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	
1	Grenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
5	Grenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

SUDDIVISIONE SQUADRA GRENADEIER

Ogni Squadra Grenadier può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 4 Grenadier (PR 3) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Grenadier (PR 2).

PLOTONE MITRAGLIATRICI

Composto da: 2 Squadre Mitragliatrici

SQUADRA MITRAGLIATRICI (E-F)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice media MG42, Pistola Walther P38,	capo pezzo, treppiede
2	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

PLOTONE MORTAI

Composto da: 1 Squadra Mortai

SQUADRA MORTAI (G)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader
1	Mortarista	Mortaio Medio GrW34 cal.81 mm, Pistola Walther P38	
1	Fante	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

PLOTONE CANNONI D'ASSALTO MARDER III

Composto da: 2 Sdkfz 139/138 Marder III

CARRO SDKFZ 139/138 MARDER III Pz. JAG38 (640 punti) (H, I)

Tipologia Veicolo: Carro leggero - Corazzato scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 2

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): 6/3 M

Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio Pak 40/3 cal. 75 mm

Arma secondaria (scafo inferiore): -

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo d'assalto

PLOTONE CANNONI D'ASSALTO STUG III

Composto da: 1 Sdkfz 142/1 Stug III

CARRO SDKFZ 142/1 STUG III (L)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 6/3 M

Arma principale (scafo inferiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio L48 StuK40 cal. 75 mm

Arma secondaria (scafo superiore): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

Nota: la mitragliatrice è remota e il mitragliere non deve esporsi ma non guadagna +3 alla cadenza

NOTE DISTACCAMENTO TEDESCO

- ✳ Totale 10 unità (fino a 13 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✳ Totale 56 modelli (di cui 12 equipaggi di veicoli).
- ✳ Totale 4.390 punti (PRT 22).
- ✳ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.





FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO INGLESE



PLOTONE PARACADUTISTI "RED DEVILS" 1

Composto da: 1 Squadra Comando, 3 Squadre Paracadutisti, 1 Squadra Supporto

SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (A)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Pistola Revolver Webley, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, comandante, leader
1	Sergente Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, radio
1	Paracadutista	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

SQUADRA PARACADUTISTI (B-C)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mitragliere Paracadutisti	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo
7	Paracadutisti	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

SQUADRA PARACADUTISTI (D)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mitragliere Paracadutisti	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista Addetto Anticarro	Piat, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo
6	Paracadutisti	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

SQUADRA SUPPORTO (E)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Paracadutisti	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mortarista Paracadutista	Mortaio leggero da 2" Mk.VIII, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
1	Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, radio
1	Paracadutista	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

PLOTONE PARACADUTISTI "RED DEVILS" 2

Composto da: 3 Squadre Paracadutisti

SQUADRA PARACADUTISTI (F-G-H)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mitragliere Paracadutisti	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo
7	Paracadutisti	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

PLOTONE CARRI MEDI

Composto da: 1 Carro Comando Sherman, 2 Sherman, 1 Firefly

CARRO COMANDO SHERMAN (I)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio a lungo raggio, ronson

CARRO SHERMAN (L-M)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO SHERMAN FIREFLY (N)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr cal. 76,2 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio

NOTE DISTACCAMENTO INGLESE

- ✱ Totale 12 unità.
- ✱ Totale 88 modelli (di cui 20 equipaggi di veicoli).
- ✱ Totale 7.540 punti (PRT 32).
- ✱ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.

SCENARIO 4: LINGEVRES

Il 13 giugno 1944, presso Villers-Bocage, Michael Wittman inflisse, con un manipolo di carri Tiger, una dura lezione agli inglesi, distruggendo quasi completamente un'intera Brigata Corazzata. Per nulla scoraggiata dalla sconfitta, la 50° Divisione di Fanteria supportata dai carri della 7° Dragoon Guard raddoppiò i propri sforzi nell'area Tilly-sur-Seullesper. Dopo un violento bombardamento, i pochi superstiti della 902° Grenadier furono costretti a ripiegare verso Lingèvres dove, per evitare di venire massacrati, giunse in loro soccorso un contingente della Reggimento 130 della Panzer Lehr.

Data: 14 Giugno 1944

Località: Lingèvres (Francia)

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

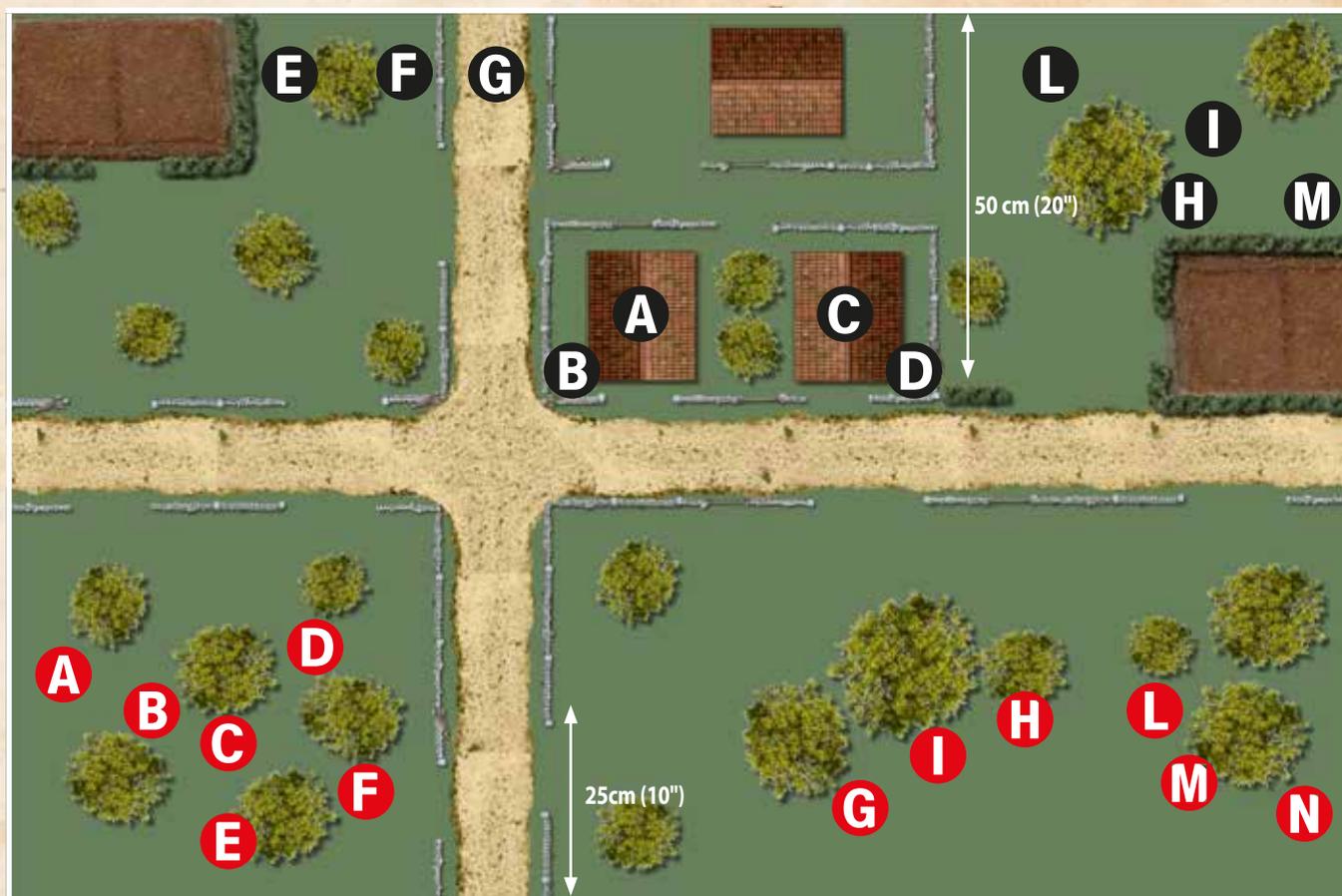
Schieramento: come da mappa. I tedeschi sono le unità nere, gli inglesi rosse.

Condizioni di vittoria per i tedeschi al termine dei 10 turni: eliminare almeno 9 carri inglesi e non perderne 5. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria inglese).

Condizioni di vittoria per gli inglesi al termine dei 10 turni: eliminare almeno 5 carri Panther (oppure 6 carri Panther se si utilizza la variante storica come indicato nelle note alla fine dello scenario) e non perderne 9. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria tedesca).

Regole opzionali utilizzabili: oltre quelle obbligatorie, i giocatori possono optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda).

Regole speciali: nessuna.





FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO TEDESCO



LOTONE GREKADIER

Composto da: 1 Squadra Comando Grenadier, 3 Squadre Grenadier

SQUADRA COMANDO GREKADIER (A)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Luger, Granate Stg39	binocolo , comandante, leader
1	Sottotenente	Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39	leader
1	Grenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
2	Grenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

SQUADRA GREKADIER (B-C-D)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo , leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Mitragliere Grenadier	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	
1	Grenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
5	Grenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

SUDDIVISIONE SQUADRA GREKADIER

Ogni Squadra Grenadier può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 4 Grenadier (PR 3) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Grenadier (PR 2).

LOTONE CARRI MEDI PANTHER 1

Composto da: 3 Carri Sdkfz 171 Panther

CARRO SDKFZ 171 PANTHER (E-F-G)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 7

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio

PLOTONE CARRI MEDI PANTHER 2

Composto da: 3 Carri Sdkfz 171 Panther

CARRO SDKFZ 171 PANTHER (H-I-L)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 7

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio

PLOTONE CANNONI D'ASSALTO

Composto da: 1 Sdkfz 142/1 Stug III

CARRO SDKFZ 142/1 STUG III (M)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 6/3 M

Arma principale (scafo inferiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio L48 StuK40 cal. 75 mm

Arma secondaria (scafo superiore): mitragliatrice leggera Mg34

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

Nota: la mitragliatrice è remota e il mitragliere non deve esporsi ma non guadagna +3 alla cadenza

NOTE DISTACCAMENTO TEDESCO

- ✳ Totale 11 unità (fino a 14 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✳ Totale 66 modelli (di cui 34 equipaggi di veicoli).
- ✳ Totale 10.205 punti (PRT 32).
- ✳ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.





FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO INGLESE



PLOTONE CARRI MEDI 1

Composto da: 2 Sherman, 1 Firefly

CARRO SHERMAN (A-B)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO SHERMAN FIREFLY (C)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr cal. 76,2 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio

PLOTONE CARRI MEDI 2

Composto da: 2 Sherman, 1 Firefly

CARRO SHERMAN (D-E)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO SHERMAN FIREFLY (F)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr cal. 76,2 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio

LOTONE CARRI MEDI 3

Composto da: 2 Sherman, 1 Firefly

CARRO SHERMAN (G-H)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO SHERMAN FIREFLY (I)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr cal. 76,2 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio

LOTONE CARRI MEDI 4

Composto da: 2 Sherman, 1 Firefly

CARRO SHERMAN (L-M)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 75mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO SHERMAN FIREFLY (N)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr cal. 76,2 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio

NOTE DISTACCAMENTO INGLESE

Totale 12 unità (fino a 15 in caso si adotti la variante storica).

Totale 60 modelli (tutti equipaggi di veicoli).

Totale 11.860 punti (PRT 32).

Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.

VARIANTE STORICA

Storicamente le sezioni inglesi erano 5. Se adottate questa variante aggiungete un plotone al distaccamento inglese (composto come gli altri 4) e la condizione di vittoria inglese consiste nell'eliminare tutti e 6 i carri Panther, come avvenne nella realtà.

ARMOURED ATTACK è un supplemento per **FINAL ASSAULT**

Questo supplemento di scenari è focalizzato sulle operazioni dei reparti corazzati britannici nei primi giorni seguenti al D-day, ovvero lo sbarco in Normandia. Nel supplemento sono presenti quattro scenari storici che prendono in esame alcuni scontri in cui i carri armati ebbero un ruolo prevalente: le battaglie di Norrey-en-Bassin e Rots, l'attacco a Brèville e a Lingèvres. Il supplemento è diviso in due parti.

Nella prima sono contenute nuove regole speciali per i combattimenti notturni, nella seconda le indicazioni specifiche relative ai singoli scenari. Tutti gli scenari contenuti nel supplemento sono classificati Late War.

Per utilizzare i contenuti dovete possedere una copia di **FINAL ASSAULT**



Non perdetevi gli aggiornamenti e le novità, visitate

Facebook: <https://www.facebook.com/torrianigames>

<https://www.facebook.com/groups/1383142495082770/?fref=ts> - Final Assault

Forum: <http://torrianigames.forumfree.it/>

Sito: <http://www.torrianimassimo.it/>