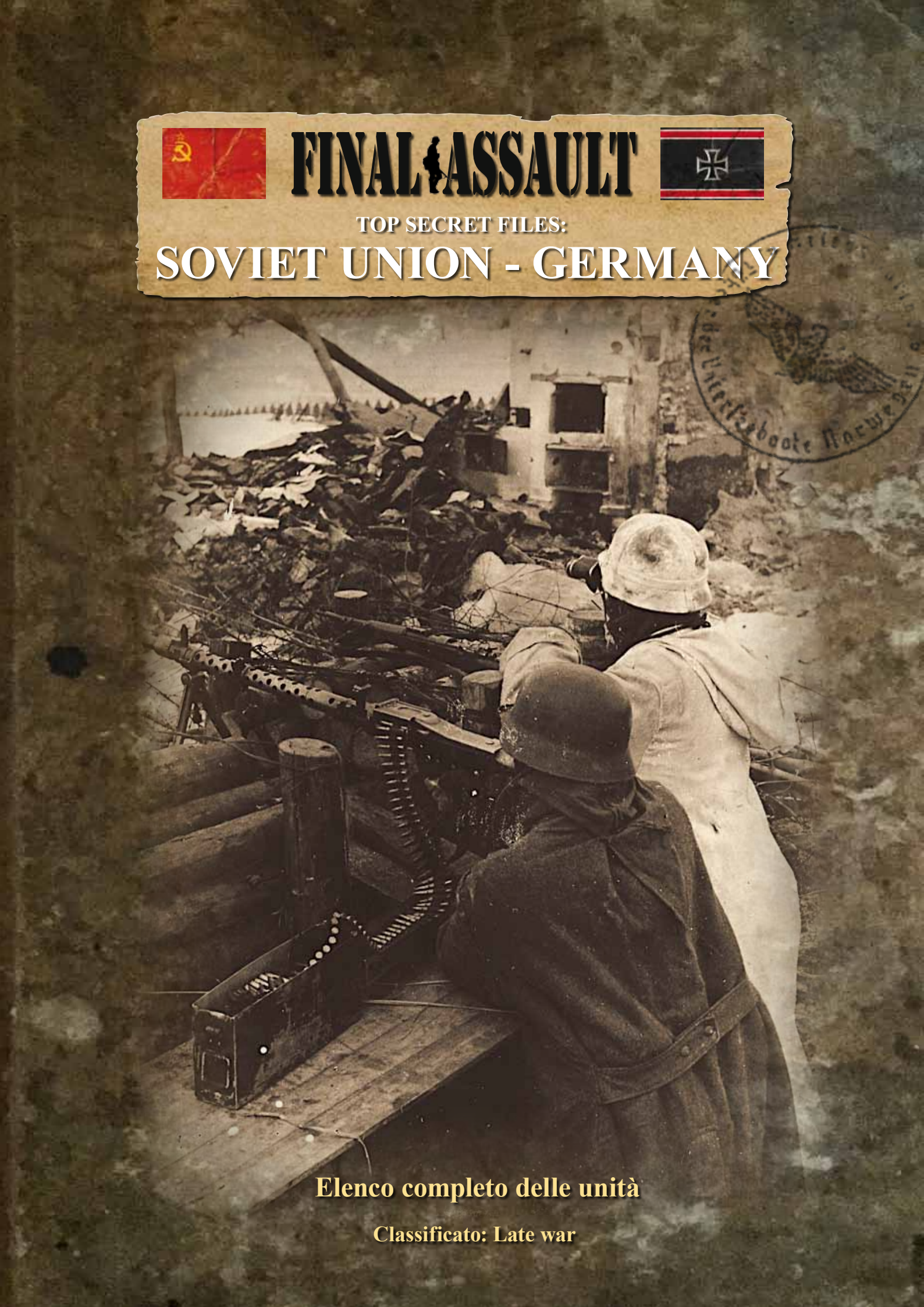
FINAL ASSAULT

TOP SECRET FILES:

SOVIET UNION - GERMANY



Elenco completo delle unità

Classificato: Late war

FINAL ASSAULT

TOP SECRET FILES:

SOVIET UNION - GERMANY

Scritto da
MASSIMO TORRIANI

Con la collaborazione di
VALENTINO DEL CASTELLO

Copyright 2017

Per il playtest si ringrazia:
Stefano Bellissimo, Andrew Carless, Matteo Culosi, Salvatore Intravaia, Adriano Losi, Fredi Marcarini, Emilio Pezzini, e tutti i soci del Mediolanum Club Milano
Per la traduzione inglese si ringrazia: Andrew Carless

Tutti i diritti riservati.

Versione Aprile 2019

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

ESERCITO RUSSO 1944-1945

PLOTONE CARRI PESANTI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-2 Carri IS1 (1944-1945)**
- **1-2 Carri IS2m (1944-1945)**
- **1-2 Carri KV1 (1941-1944)**

CARRO IS1 (1670 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 9
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 8/4 L
Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 85 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (torretta posteriore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
✪ Se il carro deriva da un plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Capitano (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Plotoni e solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO IS2m (1970 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 10
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 9/5 L
Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 122 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (torretta posteriore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
✪ Se il carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti cad.
✪ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 11, perdendo l'arma secondaria posteriore al costo di +240 punti cad (versione IS3 1945).
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Capitano (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Plotoni e solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO KV1 (1380 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 8
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio cal. 76,2 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera DT
Arma secondaria (torretta posteriore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio, torretta lenta

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
✪ Se il carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti cad.
✪ Potete sostituire il cannone medio con un cannone pesante D-5T cal. 85 mm (VI 8/4L) al costo di +150 punti cad. (versione KV85 1943-1945).
✪ Potete sostituire il cannone medio con un obice cal. 152 mm (VI -/6L, tiro indiretto a distanza minima 60 cm/24") senza costi aggiuntivi (versione KV2A 1943-1945). In questo caso potete acquistare anche il PO M3A1 White.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Capitano (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Plotoni e solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Potete acquistare il KV2A come *fuoco fuori campo* al costo di 800 punti cad.
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE CARRI PESANTI

✪ Per ogni Carro Pesante acquistato avrete a disposizione 3 Punti Opzione.

PLOTONE CARRI MEDI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-3 Carri T34/76 (1942-1945)**
- **1-3 Carri T34/85 (1944-1945)**

CARRO T34/76 (1070 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 6
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio cal. 76,2 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Se il carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica determinati al costo di +80 punti per Carro.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Capitano (comandante) e la radio con radio a lungo raggio al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Plotoni e solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO T34/85 (1365 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 7
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 8/4 L
Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 85 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Se il carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con *reti protettive* al costo di +40 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Capitano (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Plotoni e solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE CARRI MEDI

✪ Per ogni Carro Medio acquistato avrete a disposizione 2 Punti Opzione.

PLOTONE CARRI LEGGERI (BASE)

Composto da: 1-3 T-70

CARRO T-70 (595 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 1 Carrista - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 2
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 3
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 3/1 S
Arma principale: cannone leggero M38 cal. 45 mm (torretta) con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Se il carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti per Carro.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Capitano (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Plotoni e solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Potete sostituire il cannone leggero cal. 45 mm con un cannone leggero cal. 20 mm con la caratteristica *tiro rapido* (VI 2/0) e con la corazza depotenziata a VC 2 senza costi aggiuntivi (versione T-60).
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE CARRI LEGGERI

✪ Per ogni Carro Leggero acquistato avrete a disposizione 2 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Carri Carri Leggeri, Medi, Pesanti	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Compagnia d'Assalto	2
Plotone Autoblindo (base)	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Fucilieri (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Scout	1
Plotone Shtrafniye Roti	1
Sezione Cannoni d'assalto	2
Sezione Caccia carri	2

PLOTONE AUTOBLINDO (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-3 Autoblindo BA-10**
- **1-3 Autoblindo BA-64**

AUTOBLINDO BA-10 (645 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 2
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 4/- (no proiettili esplosivi)
Arma principale (torretta): cannone leggero L46 cal. 45 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: 6 ruote, radio, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Capitano (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 2 almeno Plotoni Autoblindo e solo se sono presenti almeno 3 autoblindo).
✪ Se l'Autoblindo deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Autoblindo.
✪ Se acquistate l'Autoblindo Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

AUTOBLINDO BA-64 (285 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 2
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Valore Impatto: -
Arma principale (torretta): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Capitano (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Plotoni Autoblindo e solo se sono presenti almeno 3 autoblindo).
✪ Se l'Autoblindo deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti per Autoblindo.
✪ Se acquistate l'Autoblindo Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE AUTOBLINDO

✪ Acquistando 2 BA-10, oppure 3 BA-64 avrete a disposizione 2 Punti Opzione.
✪ Acquistando un plotone completo di BA-10 avrete a disposizione 3 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Autoblindo	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Compagnia d'Assalto	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Autoblindo (base)	1
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Fucilieri (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Mortai	2
Plotone Mitragliatrici	2
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Scout	1
Sezione Cannoni d'Assalto	2
Sezione Caccia carri	2
Sezione Cecchini	1

PLOTONE RICOGNIZIONE (BASE)

Composto da: 1-5 Squadre Ricognizione

SQUADRA RICOGNIZIONE (715 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 4
VT: 6
Caratteristiche: imbarcati su Autoblindo M3A1 White*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera DP, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	
5	Fanti	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	
1*	**Autoblindo M3A1 White*= Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

VARIANTI:
✪ Il leader di ogni Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti
✪ Una Squadra per plotone può essere trasformata in Comando, sostituendo il Sergente con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 2 Squadre Ricognizione e solo se sono presenti almeno 3 Squadre Ricognizione).
✪ Se la Squadra Ricognizione deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di 105 punti (compresa la trasformazione a VT 7 dell'M3A1 White).
✪ Un Fante per ogni Squadra Ricognizione può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi RPG-1 al costo di +75 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE RICOGNIZIONE

✪ Acquistando 1 Squadra Comando e 2 Squadre Ricognizione avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
✪ Acquistando 1 Squadra Comando e 3 Squadre Ricognizione avrete a disposizione 6 Punti Opzione.
✪ Acquistando 1 Squadra Comando e 4 Squadre Ricognizione avrete a disposizione 7 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Ricognizione	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Compagnia d'Assalto	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Autoblindo (base)	1
Plotone Carri Alleati	3
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Fucilieri (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Lanciarazzi Multiplo	3
Plotone Mortai	2
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Scout	1
Plotone Shtrafniye Roti	1
Sezione Cannoni d'Assalto	2
Sezione Caccia Carri	2
Sezione Cecchini	1

PLOTONE FUCILIERI (BASE)

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

SQUADRA COMANDO FUCILIERI (180 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	comandante, leader
1	Commissario Politico	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	commissario politico, leader
2	Fanti	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	

SQUADRA FUCILIERI (235 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 5

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera DP, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	
7	Fucilieri	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	

SQUADRA MITRAGLIATRICE (185 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 5

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Mitra PPSh-41/43	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice Media Maxim, Pistola Tula Tokarev 1933	capo pezzo, treppiede
2	Addetti Mitragliatrice	Fucile Mosin-Nagant 1891/30	

VARIANTI:
✪ Il leader di ogni Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un Fuciliere per plotone può sostituire il Fucile Mosin-Nagant 1891/30 con un fucile anticarro PTRD al costo di +30 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE FUCILIERI

✪ Acquistando una Squadra Comando Fucilieri e tre Squadre Fucilieri avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
✪ Acquistando una Squadra Comando Fucilieri, tre Squadre Fucilieri e 1 Squadra Mitragliatrici avrete a disposizione 5 Punti Opzione.

PLOTONE DELLA GUARDIA (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Fucilieri della Guardia, 1 Squadra Fucilieri della Guardia, 1-2 Squadre d'Assalto della Guardia

SQUADRA COMANDO DELLA GUARDIA (350 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7
Caratteristiche: determinati, imbarcati su Camion GAZ*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	comandante, determinati, leader
1	Addetto Anticarro	Fucile anticarro PTRD-1, Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	determinati
2	Fucilieri	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	determinati
1*	**Camion GAZ = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

SQUADRA FUCILIERI DELLA GUARDIA (585 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7
Caratteristiche: determinati, imbarcati su Camion GAZ*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	determinati, leader
1	Addetto Anticarro	Fucile anticarro PTRD-1, Granate RGD 33	determinati
7	Fucilieri	Fucile semiautomatico SVT40, Granate RGD 33	determinati
1*	**Camion GAZ = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

SUDDIVISIONE SQUADRA FUCILIERI DELLA GUARDIA
Ogni Squadra Fucilieri può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dall'Addetto Anticarro e da 1 Fuciliere (PR 1) e la seconda composta dal Sergente e da 6 Fucilieri (PR 4).

SQUADRA D'ASSALTO DELLA GUARDIA (680 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7
Caratteristiche: determinati, imbarcati su Camion GAZ*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	determinati, leader, tankoviy desant
1	Addetto Anticarro	Lanciarazzi RPG-1, Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	determinati, tankoviy desant
7	Fanti	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	determinati, tankoviy desant
1*	**Camion GAZ = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

SUDDIVISIONE SQUADRA D'ASSALTO DELLA GUARDIA
Ogni Squadra d'Assalto può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dall'Addetto Anticarro e da 1 Fante (PR 1) e la seconda composta dal Sergente e da 6 Fanti (PR 4).

VARIANTI:
✪ Il leader di ogni Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un Fante per ogni Squadra d'Assalto può sostituire il Fucile semiautomatico SVT40 con una Mitragliatrice leggera DP ed una Pistola Tula Tokarev 1933 al costo di +45 punti cad.
✪ Un Fante per ogni Squadra d'Assalto può sostituire il Mitra PPSh-41/43 con una Mitragliatrice leggera DP ed una Pistola Tula Tokarev 1933 al costo di +45 punti cad.
✪ Potete sostituire i Camion GAZ con gli Autoblindo M3A1 "White" al costo di +315 punti cad.
✪ La Squadra Fucilieri può sostituire il Camion GAZ con un Semicingolato M3A1 al costo di +305 punti.
✪ Potete sostituire i Fucile anticarro PTRD-1 con un Lanciarazzi RPG-1 al costo di + 35 punti cad.
✪ Potete sostituire i Fucile anticarro PTRD-1 con un Fucile anticarro PTRS al costo di + 40 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRD-1 al costo di - 35 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRS al costo di +5 punti cad.
✪ Potete eliminare fino a due Camion GAZ dalle Squadre al costo di -100 punti cad. Eliminate la caratteristica imbarcati su Camion GAZ.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando un fante o un fuciliere da ciascuna delle Squadre. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Potete eliminare un Fuciliere da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Potete eliminare un Fante da ogni Squadra d'assalto al costo di -55 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Fino a 2 Fucilieri o Fanti per Squadra Fucilieri o d'Assalto della Guardia possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Se acquistate la Squadra Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE DELLA GUARDIA

✪ Acquistando una Squadra Comando della Guardia, una Squadra Fucilieri della Guardia e una Squadra d'Assalto della Guardia avrete a disposizione 5 Punti Opzione.
✪ Acquistando una Squadra Comando della Guardia, due Squadre d'Assalto della Guardia e una di Fucilieri della Guardia, avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

Nota: Tutte le unità opzionali che derivano dalla Guardia devono acquistare la variante specifica, se prevista.

COMPAGNIA D'ASSALTO (BASE)

Composta da: 0-1 Squadra Comando Compagnia, 3-9 Squadre d'Assalto

SQUADRA COMANDO COMPAGNIA (220 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Capitano	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	comandante, leader, tankoviy desant
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	comandante, leader, tankoviy desant
1	Sottotenente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	leader, tankoviy desant
2	Fanti	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	tankoviy desant

SQUADRA D'ASSALTO (445 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	leader, tankoviy desant
1	Addetto Anticarro	Lanciarazzi RPG-1, Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	tankoviy desant
7	Fanti	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	tankoviy desant

VARIANTI:
✪ Il leader di ogni Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un fante per ogni Squadra d'Assalto può sostituire il Mitra PPSh-41/43 con una Mitragliatrice leggera DP al costo di +35 punti cad.
✪ Potete trasformare la SquadraComando Compagnia in *determinati* al costo di +25 punti cad.
✪ Potete trasformare ogni Squadra d'Assalto in *determinati* al costo di +45 punti cad.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando un Fante da ciascuna delle Squadre. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Potete eliminare un Fante da ogni Squadra al costo di -40 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Fino a 2 Fanti per Squadra d'Assalto possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRD-1 al costo di - 35 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRS al costo di +5 punti cad.
✪ Fino a 4 Squadre d'Assalto possono acquistare un Camion Gaz al costo di +100 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Gaz*.
✪ La Squadra Comando Compagnia può acquistare un Autoblindo M3A1 White al costo di +405 punti.
✪ Se acquistate la Squadra Comando Compagnia potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI COMPAGNIA D'ASSALTO

✪ Acquistando una Squadra Comando Compagnia e due Squadre d'Assalto avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
✪ Acquistando una Squadra Comando Compagnia e tre Squadre d'Assalto avrete a disposizione 6 Punti Opzione.
✪ Acquistando una Squadra Comando Compagnia e sei Squadre d'Assalto avrete a disposizione 9 Punti Opzione.
✪ Acquistando una Squadra Comando Compagnia e nove Squadre d'Assalto avrete a disposizione 12 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Fucilieri, Guardia e Compagnia d'Assalto	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Autoblindo (base)	1
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Genio	3
Plotone Lanciarazzi Multiplo	3
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Mortai	2
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Scout	1
Plotone Shtrafnye Roti	1
Sezione Cannoni d'assalto	2
Sezione Caccia Carri	2
Sezione Cecchini	1

UNITÀ OPZIONALI – ESERCITO RUSSO

BATTERIA ARTIGLIERIA

Composta da:
- **0-1 PO*, 0-1 PO GAZ-67*, 1-6 Cannoni da campo**
- **0-1 PO*, 0-1 PO GAZ-67*, 1-2 Howitzer**

* Vedi paragrafo relativo

CANNONI DA CAMPO cal. 76,2 mm (505 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6
Valore Protezione: 4
Valore Impatto (cannone medio): 6/3 M, tiro indiretto a distanza minima 50 (20")
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone medio cal. 76,2 mm, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	capo pezzo
1	Fante	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	
1	Operatore radio	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare il cannone da Campo da 76,2 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 380 punti cad.

HOWITZER cal. 122 mm (455 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6
Valore Protezione: 4
Valore Impatto (obice): -/5 L, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Obice 122 mm, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	capo pezzo
1	Fante	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	
1	Operatore radio	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare l'Howitzer da 122 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 330 punti cad.

BATTERIA ARTIGLIERIA MOTORIZZATA

Composta da una delle seguenti scelte:
- **PO GAZ-67*, 0-1 PO M3A1 White*, 1-5 SU76**
- **PO GAZ-67*, 0-1 PO M3A1 White*, 1-5 ISU152**

* Vedi paragrafo relativo

CARRO SU 76 (570 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi – Tutti equipaggiati con Mitra PPSh-41/43
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 inferiore, brandeggio limitato): cannone medio 76,2 mm, tiro indiretto a distanza minima 50 (20")
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete acquistare il carro SU 76 come *fuoco fuori campo* al costo di 505 punti cad.
✪ Un Carro per Batteria può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Tenente (*comandante*) al costo di +10 punti (obbligatorio se acquistate 5 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.

CARRO ISU152 (1420 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con Mitra PPSh-41/43
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 9
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): -/6L, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma principale (scafo inferiore, brandeggio limitato): Obice pesante cal. 152 mm
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete acquistare il carro ISU 152 come *fuoco fuori campo* al costo di 900 punti cad.
✪ Un carro per Batteria può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Tenente (*comandante*) al costo di +10 punti (obbligatorio se acquistate 5 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 3 carri).
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.

PLOTONE ANTICARRO

Composto da: PO GAZ-67*, 1-2 Cannoni Anticarro
* Vedi paragrafo relativo

CANNONI ANTICARRO cal. 45 mm (355 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6
Valore Protezione: 4
Valore Impatto (Cannone medio cal. 45 mm): 3/1 M
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone medio cal. 76,2 mm, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	capo pezzo
1	Fante	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	
1	Operatore radio	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	radio

VARIANTI:
✪ Se il Cannone deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +60 punti per Cannone.
✪ Potete sostituire il cannone medio cal. 45 mm con un cannone medio cal. 57 mm (VI 4/3M) al costo di +50 punti cad. Tutti i cannoni del plotone devono avere lo stesso calibro.
✪ Potete sostituire il cannone medio cal. 45 mm con un cannone medio cal. 76,2 mm (VI 6/3M) al costo di +150 punti cad. Tutti i cannoni del plotone devono avere lo stesso calibro.
✪ Potete sostituire il cannone medio cal. 45 mm con un cannone pesante cal. 85 mm (VI 8/4L) al costo di +300 punti cad. Tutti i cannoni del plotone devono avere lo stesso calibro.

PLOTONE CARRI ALLEATI

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-3 Carri Leggeri M3A3 (1944)**
- **1-3 Carri medi M4**
- **1-3 Carri medi Churchill (1944)**

CARRO M3A3 (715 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi – Tutti equipaggiati con Mitra PPSh-41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 3
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 3/1 S
Arma principale: cannone leggero M6 cal. 37 mm (torretta) con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30.
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.

CARRO M4 (975 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con Mitra PPSh-41/43
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

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con un sistema *wet* ed eliminare la caratteristica ronson al costo di +10 punti cad.
✪ Se il Carroderiva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.

CARRO CHURCHILL MK VII (1510 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con Mitra PPSh-41/43
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

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.

PLOTONE GENIO

Composto da: 1-3 Squadre Genio, 0-1 Sezione Lanciafiamme OT 34/76 oppure OT34/85

SQUADRA GENIO (580 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7
Caratteristiche: imbarcati su Camion Gaz*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	leader
1	Addetto anticarro	Lanciarazzi RPG-1, Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	
7	Fante Genio	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	
1*	**Camion Gaz = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

SUDDIVISIONE SQUADRA GENIO
Ogni Squadra Genio può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 6 Fucilieri (PR 3) e la seconda composta dall'Addetto anticarro e da 1 Fante (PR 1).

VARIANTI:
✪ Il leader do ogni Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un Fante per Plotone può sostituire il Mitra PPSh-41/43 con un Lanciafiamme leggero e una pistola Pistola Tula Tokarev 1933 al costo di +95 punti.
✪ Potete sostituire i Mitra PPSh-41/43 con un Fucile semiautomatico SVT40 senza costi aggiuntivi.
✪ Potete sostituire i Mitra PPSh-41/43 con un Fucile Mosin-Nagant 1891/30 al costo di -5 punti cad.
✪ Fino a 2 Fanti per Squadra Genio possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRD-1 al costo di - 35 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRS al costo di +5 punti cad.
✪ Potete sostituire ogni Camion Gaz con l'Autoblindo *White M3A1 al costo di +290 punti cad.
✪ Ogni Squadra Genio può eliminare il Camion Gaz al costo di -100 punti cad.
✪ Potete eliminare un Fante da ogni Squadra al costo di -45 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Se la Squadra deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti per Squadra.
✪ Tutte le Squadre Genio possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Fante. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

CARRO OT34/76 (1210 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 6
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio cal. 76,2 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): lanciafiamme pesante
Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.

CARRO OT34/85 (1495 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 7
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 8/4 L
Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 85 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): lanciafiamme pesante
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.

PLOTONE LANCIARAZZI MULTIPLO

Composto da: 0-1 PO GAZ-67*, 1-2 BM 13-16
* Vedi paragrafo relativo

CAMION BM 13-16 (550 punti)

Tipologia Veicolo: Camion - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 5 Fanti– Tutti equipaggiati con Fucile Mosin-Nagant 1891/30
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 4
Valore Impatto (arma principale): -/6 L, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma principale (pianale, esposti, 6 salve): lanciarazzi multiplo cal. 132mm
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare il BM 13-16 come *fuoco fuori campo* al costo di 420 punti cad.

PLOTONE MITRAGLIATRICI

Composto da: 0-1 Squadra Comando Mitragliatrici, 1-4 Squadre Mitragliatrici

SQUADRA COMANDO MITRAGLIATRICI (145 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, comandante, leader
2	Fanti	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	

VARIANTI:
✪ Se la squadra Comando Mitragliatrici deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica determinati al costo di +45 punti per Squadra.

SQUADRA MITRAGLIATRICE (255 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice media Maxim, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	treppiede
2	Fanti	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	

VARIANTI:
✪ Se la Squadra Mitragliatrici deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica determinati al costo di +60 punti per Squadra.

PLOTONE MORTAI

Composto da: 0-1 Gruppo Comando Mortai, 1-6 Squadre Mortai

SQUADRA COMANDO MORTAI (165 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, comandante, leader
1	Fante	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	
1	Fante Operatore radio	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	radio lungo raggio

VARIANTI:
✪ Se la Squadra Comando Mortai deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica determinati al costo di +45 punti per Squadra.

SQUADRA MORTAI (315 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, leader
1	Mortarista	Mortaio medio cal. 81 mm e Pistola tula Tokarev 1933	
1	Fante	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	
1	Fante Operatore radio	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	radio

VARIANTI:
✪ Se la Squadra Mortai deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +60 punti per Squadra.
✪ Potete sostituire il Mortaio medio cal. 81 mm con un Mortaio pesante cal. 120 mm al costo di +50 punti cad. Tutto il Plotone deve avere lo stesso tipo di mortaio
✪ Potete acquistare i Mortai pesanti Cal. 120 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 280 punti cad. In questo caso la Squadra Comando si deve trasformare in PO al costo di +20 punti.

PLOTONE SCOUT

Composto da: 0-1 Squadra Comando Scout, 1-3 Squadre Scout , 0-3 Cecchini

SQUADRA COMANDO SCOUT (215 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, comandante, infiltrato, leader, mimetismo
1	Scout	Fucile semiautomatico SVT40, Granate RGD 33	infiltrato, mimetismo
1	Scout Operatore Radio	Fucile semiautomatico SVT40, Granate RGD 33	infiltrato, mimetismo, radio

VARIANTI:
✪ Se la Squadra Comando Scaut deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +15 punti.
✪ Lo Scout Operatore radio può sostituire la *radio* con una *radio a lungo raggio* al costo di +10 punti.

SQUADRA SCOUT (600 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Scout	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, infiltrato, leader, mimetismo
7	Scout	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	infiltrato, mimetismo
1	Scout anticarro	Lanciarazzi RPG-1, Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	infiltrato, mimetismo

VARIANTI:
✪ Uno Scout per Squadra può sostituire il Mitra PPSh-41/43 con una Mitragliatrice Leggera DP al costo di +35 punti cad.
✪ Fino a 2 Scout per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRD-1 al costo di - 35 punti cad.
✪ Potete sostituire i Lanciarazzi RPG-1 con un Fucile anticarro PTRS al costo di +5 punti cad.
✪ Potete sostituire in ogni Squadra la caratteristica *infiltrato* con *tankoviy desant* senza costi aggiuntivi
✪ Potete eliminare uno Scout da ogni Squadra al costo di -55 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna uno Scout. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Se la Squadra Scaut deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti per Squadra.

PLOTONE SHTRAFNIYE ROTI

Composto da: 1 Squadra Comando Penali, 2-3 Squadre Shtrafniye Roti (140 punti cad.)

SQUADRA COMANDO PENALI (180 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	comandante, leader
1	Commissario Politico	Mitra PPSh-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	commissario politico, leader
2	Fanti	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	

SQUADRA SHTRAFNIYE ROTI (140 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 5

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	battesimo del fuoco, leader
8	Fanti	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	battesimo del fuoco

SEZIONE CACCIA CARRI

Composta da una delle seguenti scelte:
- **1-5 SU 85**
- **1-5 SU 100**
- **1-5 ISU 122**

CARRO SU 85 (1025 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 5
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 8/4 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante cal. 85 mm
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.

CARRO SU 100 (1275 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 7
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 9/4 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante cal. 100 mm
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.

CARRO ISU 122 (1470 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 8
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 9/5 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante cal. 122 mm
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Se il carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.

SEZIONE CANNONI D'ASSALTO

Composta da una delle seguenti scelte:
• **0-1 PO GAZ-67*, 0-1 PO Autoblindo M3A1*, 1-5 SU 122**
• **0-1 PO GAZ-67*, 0-1 PO Autoblindo M3A1*, 1-5 SU 152**
* Vedi paragrafo relativo

CARRO SU 122 (815 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 5
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale, obice): -/5 L, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante cal. 122 mm
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Se il carro deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.

CARRO SU 152 (940 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 6
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale, obice): -/6 L, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante cal. 152 mm
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Se il carroderiva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante DShK (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.

SEZIONE CECCHINI

Composta da: 1-3 Cecchini

SEZIONE CECCHINO (120 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 1
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Cecchino	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	arma silenziosa, cecchino, esperto del territorio, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, mimetismo

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere un Osservatore con medesimo equipaggiamento e caratteristiche al costo di +110 punti per formare un Team. Il Team ha PR2.

UNITÀ RICOGNIZIONE - PUNTI OSSERVAZIONE

PUNTO D'OSSERVAZIONE FANTERIA (150 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 1
VT: 6
Caratteristiche: punto d'osservazione

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	binocolo, comandante, leader
1	Sergente Operatore radio	Mitra PPSh-41/43, Granate RGD 33	leader, radio a lungo raggio

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere la caratteristica *mimetismo* al costo di + 10 punti.
✪ Potete aggiungere la caratteristica *infiltrati* al costo di + 10 punti.
✪ Se il PO deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +30 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE su AUTOBLINDO M3A1 White (465 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 3 Fanti – Tutti equipaggiati con Mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Arma principale (portello superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50
Caratteristiche Veicolo: punto d'osservazione, radio a lungo raggio, scoperto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se il PO deriva da un Plotonee della Guardia tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +80 punti.

PUNTO D'OSSERVAZIONE GAZ-67 (215punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 2 Fanti – Tutti equipaggiati con Mitra PPSh 41/43
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 35 cm (14")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 3
Armamento: -
Caratteristiche: modelli esposti, punto d'osservazione, radio lungo raggio, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:
✪ Se il PO deriva da un Plotone della Guardia tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti.

VEICOLI DI TRASPORTO

AUTOBLINDO M3A1 White (415 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con mitra PPSh-41/43
Punto Rottura: 2
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Arma principale (portello superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, trasposta truppa (9)

VARIANTI:
✪ Se l'Autoblindo deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti cad.

CAMION GAZ (100 punti)

Tipologia Veicolo: Camion - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con fucile Mosin-Nagant 1891/30
Punto Rottura: 2
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 4
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (12)

VARIANTI:
✪ Se il Camion deriva da un Plotone della Guardia, tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +70 punti cad.

SEMICINGOLATO M3A1 (405 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con mitra PPSh-41/43
Punto Rottura: 2
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Arma principale (portello superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, trasporta truppa (10)

VARIANTI:
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica determinati al costo di +40 punti cad.

PLOTONE CARRI PESANTI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-4 Carri Sdkfz 181 Tiger**
- **1-4 Carri Sdkfz 182 King Tiger**

CARRO SDKFZ 181 TIGER (1690 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 9
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 8/4 L
Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 88 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, torretta lenta

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Un Carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 Carri e solo se sono presenti almeno 2 carri).
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerit* al costo di +10 punti cad.
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO SDKFZ 182 KING TIGER (1940 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 10
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 9/4 L
Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 88 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, torretta lenta

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Un Carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 Carri e solo se sono presenti almeno 2 carri).
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerit* al costo di +10 punti cad.
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE CARRI PESANTI

✪ Per ogni Carro Pesante acquistato avrete a disposizione 3 Punti Opzione.

PLOTONE CARRI MEDI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-5 Carri Sdkfz 171 Panther**
- **1-5 Carri Sdkfz 161 Panzer IV**

CARRO SDKFZ 171 PANTHER (1285 punti)

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

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Un Carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 4 Carri e acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerit* al costo di +10 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO SDKFZ 161 PANZER IV (1035 punti)

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: 5
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Se il carro deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Un Carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 4 Carri e acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
✪ Potete aumentare il VC di ogni veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerit* al costo di +10 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE CARRI MEDI

✪ Per ogni Carro Medio acquistato avrete a disposizione 2 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Carri Medi e Pesanti	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Batteria Lanciarazzi Multiplo	2
Colonna Volksturm	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Cannoni d'Assalto	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Carri Razziati	3
Plotone Fallshirmjager (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Grenadier (base)	1
Plotone Mortai Motorizzato	2
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Ricognizione Corazzato	2
Plotone Volksgrenadier (base)	1

PLOTONE RICOGNIZIONE (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:
- **0-2 Kübelwagen, 0-6 Sdkfz 250/9**
- **0-2 Kübelwagen, 0-3 Sdkfz 232, 0-3 Sdkfz 231**
- **0-2 Kübelwagen, 0-3 Sdkfz 223, 0-3 Sdkfz 222**

AUTOMOBILE KÜBELWAGEN (145 punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader), 2 Fanti – Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 35 cm (14")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 3
Armamento: -
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma principale, contraerea, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Potete aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Un Fante acquisisce la caratteristica: *radio*.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Il leader può aggiungere al proprio equipaggiamento un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Se il Veicolo deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti per automobile.

SEMICINGOLATO SDKFZ 250/9 (495 punti)

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

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Un Semicingolato per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Caporale con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 6 Semicingolati, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 Semicingolati).
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio possono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti per Semicingolato.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con una schermatura superiore che elimina la caratteristica *scoperto* per le granate a mano, ma mantiene la caratteristica attiva per colpi di mortaio, cannone, lanciarazzi che, grazie al peso del proiettile, possono sfondare agevolmente questa rete. Il costo della rete è di +30 punti cad.

AUTOBLINDO SDKFZ 231 (665 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 2
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: 8 ruote, manovrabile, radio, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica mimetismo al costo di +20 punti cad.
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +55 punti per Autoblindo.

AUTOBLINDO SDKFZ 232 (665 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 2
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: 8 ruote, manovrabile, radio, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica mimetismo al costo di +20 punti cad.
✪ Se l'Autoblindo deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +55 punti per Autoblindo.
✪ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 3 Autoblindo 232, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 Autoblindo).

AUTOBLINDO SDKFZ 222 (505 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 30 cm (12")
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

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica mimetismo al costo di +20 punti cad.
✪ Se l'Autoblindo deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio possono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti per Autoblindo.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con una schermatura superiore che elimina la caratteristica *scoperto* per le granate a mano, ma mantiene la caratteristica attiva per colpi di mortaio, cannone, lanciarazzi che, grazie al peso del proiettile, possono sfondare agevolmente questa rete. Il costo della rete è di +30 punti cad.

AUTOBLINDO SDKFZ 223 (325 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Arma principale (torretta,): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:

✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica mimetismo al costo di +20 punti cad.
✪ Se l'Autoblindo deriva da un Plotone delle Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti per Autoblindo.
✪ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Caporale Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate almeno 3 Autoblindo 222, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 Autoblindo).
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con una schermatura superiore che elimina la caratteristica *scoperto* per le granate a mano, ma mantiene la caratteristica attiva per colpi di mortaio, cannone, lanciarazzi che, grazie al peso del proiettile, possono sfondare agevolmente questa rete. Il costo della rete è di +30 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE RICOGNIZIONE

✪ Acquistando 2 Semicingolati o 2 Autoblindo avrete a disposizione 2 Punti Opzione.
✪ Acquistando 3 Semicingolati o 3 Autoblindo avrete a disposizione 3 Punti Opzione.
✪ Acquistando 6 Semicingolati avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Ricognizione	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Batteria Lanciarazzi Multiplo	2
Colonna Volksturm	1
Plotone Anticarro	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Cannoni d'Assalto	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Carri Razziati	3
Plotone Genio	3
Plotone Mortai Motorizzato	2
Plotone Panzergrenadier (base)	1
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Ricognizione Corazzato	2
Sezione Motociclisti	2

PLOTONE GRENADIER (BASE)

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

SQUADRA COMANDO GRENADIER (265 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 6

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	Grenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
2	Grenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

SQUADRA GRENADIER (350 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

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

SUDDIVISIONE SQUADRA GRENADIER
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).

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 Punti. Aggiungete ad un Grenadier della Squadra la caratteristica: *radio*.
✪ Fino a quattro Grenadier per ogni Squadra possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +20 punti cad.
✪ Fino a quattro Grenadier per ogni Squadra possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile semiautomatico G43 al costo di +5 punti cad.
✪ Ogni Mitragliere Grenadier può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
✪ Potete dotare la Mitragliatrice leggera Mg34 o Mg42 di *treppiede* e sommare +3 alla cadenza al costo di + 30 punti cad. La mitragliatrice leggera si trasforma in mitragliatrice media.
✪ Un Grenadier per ogni Squadra Grenadier può aggiungere al proprio equipaggiamento un Panzerfaust 60 al costo di +75 punti oppure un Panzerfaust 30 al costo di +50 punti cad.
✪ Un Grenadier per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck (Vi 6) e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
✪ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Potete aggiungere alla Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +25 punti cad.
✪ Potete aggiungere a ogni Squadra Grenadier la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti cad.
✪ Fino a 2 Squadre Grenadier possono acquistare un Camion Opel Blitz al costo di +100 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Opel Blitz.*
✪ Potete eliminare un Grenadier da ogni Squadra al costo di -30 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Se acquistate la Squadra Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE GRENADIER

✪ Acquistando una Squadra Comando Grenadier e due Squadre Grenadier avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
✪ Acquistando una Squadra Comando Grenadier e tre Squadre Grenadier avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

PLOTONE PANZERGRENADIER (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Panzergrenadier oppure Squadra Comando su Sdkfz 250/10, 2-3 Squadre Panzergrenadier

SQUADRA COMANDO PANZERGRENADIER (450 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7
Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz*

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	
1*	**Camion Opel Blitz = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

SQUADRA PANZERGRENADIER (685 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7
Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz*

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*	**Camion Opel Blitz = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

SUDDIVISIONE SQUADRA PANZERGRENADIER
Ogni Squadra Panzergrenadier può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, da un Mitragliere e da 3 Panzergrenadier (PR 3) e la seconda composta dal Caporale, da un Mitragliere e da 2 Panzergrenadier (PR 2).

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 Punti. Aggiungete ad un Panzergrenadier della Squadra la caratteristica: *radio*.
✪ Fino a quattro Panzergrenadier per ogni Squadra Panzergrenadier possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +20 punti cad.
✪ Fino a quattro Panzergrenadier per ogni Squadra Panzergrenadier possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile semiautomatico G43 al costo di +5 punti cad.
✪ Ogni Mitragliere Panzergrenadier può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 Punti.
✪ Potete dotare la Mitragliatrice leggera Mg34 o Mg42 di *treppiede* e sommare + 3 alla cadenza al costo di + 30 punti cad. La mitragliatrice leggera si trasforma in mitragliatrice media.
✪ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un Panzergrenadier per ogni Squadra Panzergrenadier può equipaggiare il Fucile Kar98k con un Lanciagranate K98 al costo di +50 punti cad.
✪ Un Panzergrenadier per Squadra Panzergrenadier può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
✪ Un Panzergrenadier per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +100 punti.
✪ Potete sostituire i Camion Opel Blitz con i Semicingolati Sdkfz 251/1 al costo di +215 punti cad.
✪ Potete eliminare fino a 2 Camion Opel Blitz dalle Squadre Panzergrenadier (compresa la Squadra Comando) al costo di -100 punti cad. Eliminate la caratteristica *imbarcati su Camion Opel Blitz*.
✪ Se la Squadra Comando deriva da un Plotone delle Waffen SS dovete aggiungere la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
✪ Se la Squadra Panzergrenadier deriva da un Plotone delle Waffen SS dovete aggiungere la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti cad.
✪ Potete eliminare un Panzergrenadier da ogni Squadra al costo di -40 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Panzergrenadier. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Se acquistate la Squadra Comando (imbarcata su Camion o su Semicingolato), potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

SQUADRA COMANDO SU SEMICINGOLATO SDKFZ 250/10 (415 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 tenente (leader, comandante, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 7
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 3/1 A
Arma principale (arma a brandeggio limitato, scafo superiore, esposto): cannone leggero cal. 37mm
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se la Squadra Comando deriva da un Plotone delle Waffen SS dovete aggiungere la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE PANZERGRENADIER

✪ Acquistando una Squadra Comando Panzergrenadier (imbarcata su Camion o su Semicingolato) e due Squadre Panzergrenadier avrete a disposizione 4 Punti Opzione
✪ Acquistando una Squadra Comando Panzergrenadier (imbarcata su Camion o su Semicingolato) e tre Squadre Panzergrenadier avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

PLOTONE VOLKSGRENADIER (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Volksgrenadier, 2 Squadre Volksrenadier, 0-1 Squadra Fucilieri Volksgrenadier

SQUADRA COMANDO VOLKSGRENADIER (270 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39	comandante, leader
1	Volksgrenadier Anticarro	Panzerfaust 60, Mitra MP40, Granate Stg39	
3	Volksgrenadier	Mitra MP40, Granate Stg39	

SQUADRA VOLKSGRENADIER (225 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 5

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
7	Volksgrenadier	Mitra MP40, Granate Stg39	

SQUADRA FUCILIERI VOLKSGRENADIER (260 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 5

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Mitragliere Volksgrenadier	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	
6	Volksgrenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

VARIANTI:
✪ Fino a due Volksgrenadier per ogni Squadra Volksgrenadier possono sostituire il Mitra MP40 con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +15 punti cad.
✪ Fino a due Volksgrenadier per ogni Squadra Fucilieri Volksgrenadier possono sostituire il Fucile Kar98K con un Fucile semiautomatico G43 al costo di +5 punti cad.
✪ Il Mitragliere Volksgrenadier può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
✪ Potete dotare la Mitragliatrice leggera Mg34 o Mg42 di *treppiede* e sommare + 3 alla cadenza al costo di + 30 punti cad. La mitragliatrice leggera si trasforma in mitragliatrice media.
✪ Un Volksgrenadier per ogni Squadra Volksgrenadier o Squadra Fucilieri Volksgrenadier può aggiungere al proprio equipaggiamento un Panzerfaust 60 al costo di +75 punti cad.
✪ Un Volksgrenadier per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti. Se il Volksgrenadier che acquisisce Panzerschreck e pistola era armato di mitra MP40 la variante costa +145 punti invece che +150.
✪ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE VOLKSGRENADIER

✪ Acquistando una Squadra Comando, due Squadre Volksgrenadier e 1 Squadra Fucilieri Volksgrenadier avrete a disposizione 4 Punti Opzione.

PLOTONE WAFFEN SS (BASE)

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

SQUADRA COMANDO WAFFEN (340 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7

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

SQUADRA WAFFEN (560 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

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

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

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 punti. Aggiungete ad un Waffen della Squadra la caratteristica: *radio*.
✪ Fino a sei Waffen per ogni Squadra Waffen possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +20 punti cad.
✪ Fino a quattro Waffen per ogni Squadra Waffen possono sostituire il Fucile Kar98K con un Fucile semiautomatico G43 al costo di +5 punti cad.
✪ Il Mitragliere Waffen può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
✪ Potete dotare la Mitragliatrice leggera Mg34 o Mg42 di *treppiede* e sommare + 3 alla cadenza al costo di + 30 punti cad. La mitragliatrice leggera si trasforma in mitragliatrice media.
✪ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un Waffen per ogni Squadra Waffen può equipaggiare il Fucile Kar98k con un Lanciagranate K98 al costo di +50 punti cad.
✪ Un Waffen per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
✪ Un Waffen per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +100 punti.
✪ Fino a 2 Waffen per Squadra Waffen possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ La Squadra Comando Waffen può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +25 punti.
✪ Ogni Squadra Waffen può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +45 punti cad.
✪ Ogni Squadra Waffen può acquisire la caratteristica *fucilieri scelti* al costo di +30 punti cad.
✪ Ogni Squadra Waffen può acquisire la caratteristica *tiratori scelti* al costo di +90 punti cad.
✪ La Squadra Comando Waffen può acquisire la caratteristica *inarrestabili* al costo di +25 punti.
✪ Ogni Squadra Waffen può acquisire la caratteristica *inarrestabili* al costo di +45 punti cad.
✪ Ogni Squadra Waffen può acquistare un Camion Opel Blitz al costo di +100 punti cad.
✪ Ogni Squadra Waffen può acquistare un Semicingolato Sdkfz 251/1 al costo di +315 punti cad.
✪ Potete eliminare un Waffen da ogni Squadra al costo di -45 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Waffen. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Se acquistate la Squadra Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE WAFFEN

✪ Acquistando una Squadra Comando Waffen SS e due Squadre Waffen SS avrete a disposizione 4 Punti Opzione
✪ Acquistando una Squadra Comando Waffen SS e tre Squadre Waffen SS avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

Nota: Tutte le unità opzionali che derivano dai Waffen SS devono acquistare la variante specifica, se prevista.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Grenadier, Panzer Grenadier, Volksgrenadier , Waffen SS	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Batteria Lanciarazzi Multiplo	2
Colonna Volksturm	1
Plotone Anticarro	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Cannoni d'Assalto	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Carri Razziati	3
Plotone Genio	3
Plotone Grenadier (base)	1
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Mortai	2
Plotone Panzergrenadier (base)	1
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Ricognizione Corazzato	2
Plotone Volksgrenadier (base)	1
Sezione Cecchini	1
Sezione Motociclisti	2

PLOTONE FALLSCHIRMJÄGER (BASE))

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

SQUADRA COMANDO FALLSCHIRMJÄGER (420 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 4
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, comandante, leader
1	Sottotenente	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Fallschirmjäger Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo
4	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo

SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER (575 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 6
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mitragliere Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo
8	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo

SUDDIVISIONE SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER
Ogni Squadra Fallschirmjäger può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 6 Fallschirmjäger (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Fallschirmjäger (PR 2).

VARIANTI:

✪ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 punti. Aggiungete ad un Fallschirmjäger della Squadra la caratteristica: *radio.*
✪ Fino a quattro Fallschirmjäger per ogni Squadra possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +20 punti cad.
✪ Tutti i Fallschirmjäger possono sostituire il Fucile Kar98k con un Mitra MP40 al costo di +5 punti cad.
✪ Fino a cinque Fallschirmjäger per ogni Squadra Fallschirmjäger possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile semiautomatico G43 al costo di +5 punti cad.
✪ Fino a otto Fallschirmjäger per ogni Squadra Fallschirmjäger possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile automatico Fg42 al costo di +15 punti cad.
✪ Un Fallschirmjäger per Squadra Fallschirmjäger può sostituire il Fucile Kar98k con una Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di +60 punti cad. In questo caso, se la Squadra è stata suddivisa in Sezioni, la seconda Mg dovrà essere obbligatoriamente assegnata alla Sezione del Sergente.
✪ Fino a due Fallschirmjäger per Squadra Fallschirmjäger possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Un Fallschirmjäger per ogni Squadra Fallschirmjäger può aggiungere al proprio equipaggiamento un Panzerfaust 60 al costo di +75 punti cad.
✪ Ogni Mitragliere Fallschirmjäger può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
✪ Potete dotare la Mitragliatrice leggera Mg34 o Mg42 di *treppiede* e sommare + 3 alla cadenza al costo di + 30 punti cad. La mitragliatrice leggera si trasforma in mitragliatrice media.
✪ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un Fallschirmjäger per ogni Squadra Fallschirmjäger può equipaggiare il Fucile Kar98k con un Lanciagranate K98 al costo di +50 punti cad.
✪ Un Fallschirmjäger per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck (VI 6) e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
✪ Un Fallschirmjäger per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +100 punti.
✪ Tutti i Fallschirmjäger del Plotone possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
✪ Fino a 2 Squadre Fallschirmjäger possono acquistare un Camion Opel Blitz al costo di +100 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Opel Blitz.*
✪ Potete eliminare un Fallschirmjäger da ogni Squadra al costo di -45 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Fallschirmjäger. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Se acquistate la Squadra Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE FALLSCHIRMJÄGER

✪ Acquistando una Squadra Comando Fallschirmjäger e due Squadre Fallschirmjäger avrete a disposizione 4 Punti Opzione
✪ Acquistando una Squadra Comando Fallschirmjäger e tre Squadre Fallschirmjäger avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Fallschirmjäger	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Paracadutata/ Aviotrasportata	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Cannoni d'Assalto	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Fallschirmjäger (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Mortai	2
Plotone Ricognizione (base)	1
Sezione Cecchini	1
Sezione Esploratori Paracadutati	2

PLOTONE STURM GRENADIER (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Sturm Grenadier, 2-3 Squadre Sturm Grenadier , 1-4 Sdkfz142/1 Stug III

SQUADRA COMANDO STURM GRENADIER (425 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Luger, Granate Stg39	begleit, comandante, leader,
1	Sottotenente	Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39	begleit, leader
1	Sturm Grenadier Anticarro	Lanciarazzi Panzerschreck (VI 6), Pistola Walther P38, Granate Stg39	begleit
2	Sturm Grenadier	Fucile semiautomatico G43, Granate Stg39	begleit

SQUADRA STURM GRENADIER (585 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 4
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	begleit, leader
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	begleit, leader
1	Mitragliere Sturm Grenadier	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	begleit
1	Sturm Grenadier Anticarro	Lanciarazzi Panzerfaust 60, Fucile d'assalto Stg44, Granate Stg39	begleit
2	Sturm Grenadier	Fucile semiautomatico G43, Granate Stg39	begleit
2	Sturm Grenadier	Fucile d'assalto Stg44, Granate Stg39	begleit

SUDDIVISIONE SQUADRA STURM GRENADIER
Ogni Squadra Panzergrenadier può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, da un Mitragliere e da 2 Sturm Grenadier (PR 2) e la seconda composta dal Caporale e da 3 Sturm Grenadier (PR 2).

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 Punti. Aggiungete ad uno Sturm Grenadier della Squadra la caratteristica: *radio*.
✪ Fino a due Sturm Grenadier per ogni Squadra Sturm Grenadier possono sostituire il Fucile semiautomatico G43 con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +15 punti cad.
✪ Fino a due Sturm Grenadier per ogni Squadra Sturm Grenadier possono sostituire il Fucile d'assalto Stg44 con un Fucile semiautomatico G43 al costo di -15 punti cad.
✪ Ogni Mitragliere Sturm Grenadier può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti cad.
✪ Potete dotare la Mitragliatrice leggera Mg34 o Mg42 di *treppiede* e sommare +3 alla cadenza al costo di + 30 punti cad. La mitragliatrice leggera si trasforma in mitragliatrice media.
✪ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Uno Sturm Grenadier per ogni Squadra Sturm Grenadier o Squadra Comando può equipaggiare il Fucile semiautomatico G43 con un Lanciagranate K98 al costo di +50 punti cad.
✪ Uno Sturm Grenadier per Plotone può sostituire il fucile semiautomatico G43 con un Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +145 punti.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna uno Sturm Grenadier. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Se acquistate la Squadra Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO SDKFZ 142/1 STUG III (965 punti)

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: 7
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

VARIANTI:
✪ Potete sostituire in ogni veicolo la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti cad.
✪ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE STURM GRENADIER

✪ Acquistando una Squadra Comando Sturm Grenadier, due Squadre Sturm Grenadier e un Carro Sdkfz142/1 Stug III avrete a disposizione 6 Punti Opzione
✪ Acquistando una Squadra Comando Sturm Grenadier, tre Squadre Sturm Grenadier e un Carro Sdkfz142/1 Stug III avrete a disposizione 8 Punti Opzione.
✪ Per ogni Carro Sdkfz142/1 Stug III oltre al primo avrete a disposizione ulteriori 2 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Sturm Grenadier	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Batteria Lanciarazzi Multiplo	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Genio	3
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Grenadier (base)	1
Plotone Panzergrenadier (base)	1
Plotone Sturm Grenadier (base)	1
Plotone Ricognizione (base)	1
Plotone Ricognizione Corazzato	2
Sezione Cecchini	1
Sezione Motociclisti	2

UNITÀ OPZIONALI – ESERCITO TEDESCO

BATTERIA ARTIGLIERIA

Composta da una delle seguenti scelte:
- **0-1 PO*, 0-1 PO Kubelwagen*, 1-6 Obici IeIG 18**
- **0-1 POSdkfz250/5*, 0-1 PO Kubelwagen*, 1-2 Obici leFH18**

* Vedi paragrafo relativo

OBICI IeIG 18 (355 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6
Valore Protezione: 4
Valore Impatto (obice): -/3 L, tiro indiretto a distanza minima 50 (20")
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Obice medio cal. 75 mm, Pistola Walther P38, Granate Stg39	capo pezzo
1	Fante	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare l'Obice da 75 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 230 punti cad.
✪ Se il Cannone deriva da un Plotone della Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +60 punti per Cannone.

OBICI leFH 18 (455 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6
Valore Protezione: 4
Valore Impatto (obice): -/5 L, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Obice pesante cal. 105 mm, Pistola Walther P38, Granate Stg39	capo pezzo
1	Fante	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare l'Obice da 105 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 330 punti cad.
✪ Se il Cannone deriva da un Plotonedella Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +60 punti per Cannone.

BATTERIA ARTIGLIERIA MOTORIZZATA

Composta da una delle seguenti scelte:
- **0-1 PO*, 0-1 PO Sdkfz 250/5*, 1-2 Sdkfz 138/1 Grille (1943-1944)**
- **0-1 PO Sdkfz 250/5*, 0-1 PO SdKfz 143 Panzer III*, 1-3 Sdkfz 124 Wespe (1943-1945)**
- **0-1 PO Sdkfz 250/5*, 0-1 PO SdKfz 143 Panzer III*, 1-3 Sdkfz 165 Hummel (1943-1945)**
- **0-1 PO SdKfz 143 Panzer III*, 1-4 Sdkfz 166 Sturmpanzer IV Brummbar (1943-1945)**
- **0-1 PO SdKfz 143 Panzer III*, 1-4 Sturmmorser Tiger (1944-1945)**

* Vedi paragrafo relativo

CARRO SDKFZ 138/1 GRILLE (640 punti)

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 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): obice pesante sIG33 cal. 150 mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma secondaria (scafo superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete acquistare l'Sdkfz 138/1 Grille come *fuoco fuori campo* al costo di 505 punti cad.

CARRO SDKFZ 124 WESPE (610 punti)

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

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete acquistare l'Sdkfz 124 Wespe come *fuoco fuori campo* al costo di 475 punti cad.

CARRO SDKFZ 165 HUMMEL (680 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 5 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 6
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 2
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): -/6 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): obice pesante leFH18/1 cal. 150 mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma secondaria (scafo superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete acquistare l'Sdkfz 165 Hummel come *fuoco fuori campo* al costo di 545 punti cad.

CARRO SDKFZ 166 STURMPANZER IV BRUMMBAR (1135 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 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): -/6 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): obice pesante StuH43 cal. 150 mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma secondaria (scafo superiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *schurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete acquistare l'Sdkfz 166 Brumbar come *fuoco fuori campo* al costo di 740 punti cad.

CARRO RW61 STURMMORSER TIGER (1610 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 10
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): -/8 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): mortaio lanciarazzi pesante Stu M RW61 cal. 380 mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma secondaria (scafo superiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Potete acquistare lo Sturmmorser Tiger come *fuoco fuori campo* al costo di 1150 punti cad.

BATTERIA ARTIGLIERIA PARACADUTATA/AVIOTRASPORTATA

Composta da una delle seguenti scelte:
- **0-1 PO Fanteria*, Po Kettenkrad*, 1-2 Cannoni Senza Rinculo cal. 75mm LG40 (1943-1944)**
- **0-1 PO Fanteria*, Po Kettenkrad*, 1-2 Cannoni Senza Rinculo cal. 105mm LG40/1(solo Aviotrasportati)**
- **0-1 PO Fanteria*, Po Kettenkrad*, 1-4 Cannoni da campo (solo Paracadutisti)**

* Vedi paragrafo relativo

CANNONE SENZA RINCULO cal. 75mm LG 40 (345 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7
Valore Protezione: 2
Valore Impatto (obice): -/2 M tiro indiretto a distanza minima 50 cm (20")

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Fallschirmjäger	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader,
1	Capo Pezzo Fallschirmjäger	Obice medio cal. 75 mm, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
1	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo
1	Fallschirmjäger Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare l'Obice da 75 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 220 punti cad.

CANNONE SENZA RINCULO cal. 105mm LG 40/1 (445 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7
Valore Protezione: 2
Valore Impatto (obice): -/4 L, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Fallschirmjäger	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader,
1	Capo Pezzo Fallschirmjäger	Obice pesante cal. 105 mm, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
1	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo
1	Fallschirmjäger Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare l'Obice da 105 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 320 punti cad.

CANNONE DA CAMPO cal. 75mm GebG 36 (395 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7
Valore Protezione: 2
Valore Impatto (obice): -/3 M, tiro indiretto a distanza minima 50 cm (20")

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Fallschirmjäger	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader,
1	Capo Pezzo Fallschirmjäger	Obice medio cal. 75 mm, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
1	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo
1	Fallschirmjäger Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare l'Obice da 75 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 270 punti cad.

BATTERIA LANCIARAZZI MULTIPLO

Composta da una delle seguenti scelte:
- **0-1 PO Sdkfz 250/5*, 1-2 Sdkfz 4 (1944-1945)**
- **0-1 PO,* 0-1 PO Kübelwagen*, 1-4 Nebelwerfer 42 (1944-1945)**
- **0-1 PO Sdkfz 250/5*, 1-2 Sdkfz 251/1 Wurfrahmen 40 (1944-1945)**

* Vedi paragrafo relativo

SEMICINGOLATO SDKFZ 4 (425 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato - 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): -/6 L
Arma principale (scafo superiore, 3 salve sparate in un unico lancio): lanciarazzi multiplo cal. 158 mm
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Potete acquistare il Semicingolato Sdkfz 4 come fuoco fuori campo al costo di 285 punti cad.

NEBELWERFER (360 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6
Valore Protezione: 2
Valore Impatto (lanciarazzi multiplo cal. 210 mm, 3 salve sparate in un unico lancio): -/7AAA

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader,
1	Capo Pezzo	Lanciarazzi Multiplo cal. 210 mm, Pistola Walther P38, Granate Stg39	capo pezzo
1	Fante	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare il Nebelwerfer come fuoco fuori campo al costo di 255 punti cad.

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/1 WURFHAMEN (555 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 caporale (leader, binocolo), 6 Fanti – Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 7
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): -/6 L
Arma principale (scafo superiore laterale, 3 salve sparate in un unico lancio): lanciarazzi multiplo cal. 158 mm
Arma secondaria (scafo superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete acquistare il Semicingolato Sdkfz 251/1 come fuoco fuori campo al costo di 365 punti cad.

COLONNA VOLKSTURM

Composto da una delle seguenti opzioni:
• 2-3 Squadre Volksturm (1945)
• 2-6 Squadre Volksturm della Gioventù Hitleriana (1945)

SQUADRA VOLKSTURM (220 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 5

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Volksturm	Mitra MP40, Granate Stg39	battesimo del fuoco, leader
1	Caporale Volksturm	Mitra MP40, Granate Stg39	battesimo del fuoco, leader
1	Volksturm Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	battesimo del fuoco
6	Volksturm	Fucile Kar98k	battesimo del fuoco

VARIANTI:
✪ Un Volksturm per Squadra può sostituire il Fucile Kar98k con una Mitragliatrice Leggera Mg34 al costo di +60 punti cad.
✪ Fino a 2 Volksturm per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Fino a 2 Volksturm per Squadra possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +20 punti cad.
✪ Fino a 2 Volksturm per Squadra possono sostituire il Fucile Kar98k con un Mitra MP40 al costo di + 5 punti cad.
✪ Fino a 2 Volksturm per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento un Panzerfaust 60 al costo di +75 punti cad.
✪ Fino a 2 Volksturm per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento un Panzerfaust 30 al costo di +50 punti cad.

SQUADRA VOLKSTURM GIOVENTÙ HITLERIANA (240 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 5

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Volksturm	Mitra MP40, Granate Stg39	battesimo del fuoco, leader
4	Volksturm Anticarro	Panzerfaust 30, Fucile Kar98k, Granate Stg39	battesimo del fuoco

VARIANTI:
✪ Fino a 4 Volksturm Gioventù Hitleriana possono sostituire il Panzerfaust 30 con un Panzerfaust 60 al costo di +25 punti cad.
✪ Ogni Squadra Volksturm Gioventù Hitleriana può aggiungere la caratteristica *determinati* al costo di +25 punti cad.Se la Squadra deriva da un Plotone Waffen SS questa variante è obbligatoria.
✪ Ogni Squadra Volksturm Gioventù Hitleriana può eliminare la caratteristica *battesimo del fuoco* al costo di +25 punti cad.

PLOTONE ANTICARRO

Composto da: PO Kubelwagen*, 1-3 Cannoni Anticarro PaK 40
* Vedi paragrafo relativo

CANNONE ANTICARRO PaK 40 (505 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6
Valore Protezione: 4
Valore Impatto (cannone medio cal. 75 mm): 6/3 M
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone medio cal. 75 mm, Pistola Walther P38, Granate Stg39	capo pezzo
1	Fante	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

VARIANTI:
✪ Se il Cannone deriva da un Plotone della Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +60 punti per Cannone.
✪ Se il Cannone deriva da un Plotone Fallschirmjäger tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo di +60 punti per Cannone.
✪ Se il Cannone deriva da un Plotone dei Panzergrenadier tutti i modelli devono aumentare a VT7 al costo di +40 punti per Cannone.
✪ Potete sostituire il cannone medio Pak 40 cal. 75 mm con un cannone leggero Pak 36 cal. 37 mm (VI 3/1A) al costo di -150 punti cad. Tutti i cannoni del plotone devono avere lo stesso calibro.
✪ Potete sostituire il cannone medio Pak 40 cal. 75 mm con un cannone medio Pak 38 cal. 50 mm (VI 4/3M) al costo di -100 punti cad. Tutti i cannoni del plotone devono avere lo stesso calibro.
✪ Potete sostituire il cannone medio Pak 40 cal. 75 mm con un cannone pesante Pak 43/41 cal. 88 mm (VI 9/4L) al costo di +200 punti cad. Tutti i cannoni del plotone devono avere lo stesso calibro.

PLOTONE CACCIA CARRI

Composto da una delle seguenti scelte:
- **0-1 PO Sdkfz 250/5*, 1-6 Sdkfz 251/22**
- **1-4 Sdkfz 162 Jagdpanzer IV**
- **1-4 Sdkfz 173 Jagdpanther**
- **1-4 Jagdpanzer 38 Hetzer**
- **1-4 Panzer IV/70**
- **1-4 Sdkfz 186 Jagdtiger**

* Vedi paragrafo relativo

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/22 (525 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 caporale (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
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (arma a brandeggio limitato, scafo superiore, esposto): cannone medio Pak 40/3 cal. 75mm
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +30 punti cad.

CARRO SDKFZ 162 JAGDPANZER IV (955 punti)

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 superiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio Pak 39 cal. 75 mm
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg42
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una seconda Mitragliatrice leggera Mg42 (arma secondaria, scafo inferiore) al costo di +80 punti cad.
✪ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +30 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

CARRO SDKFZ 173 JAGDPANTHER (1365 punti)

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): 9/4 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante Pak 43/3 cal. 88 mm
Arma secondaria (scafo superiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone della Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti per Carro.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +30 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un Carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

CARRO JAGDPANZER 38 HETZER (850 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 4
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (scafo inferiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio Pak 39 cal. 75mm.
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

VARIANTI:
✪ Potete sostituire in ogni veicolo la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di + 10 punti cad.
✪ Potete sostituire in ogni veicolo il cannone medio con un Lanciafiamme Pesante ed eliminare la caratteristica *veicolo d'assalto* al costo di -130 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

CARRO SDKFZ 162/1 PANZER IV (1080 punti)

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: 6
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 7/3 M
Arma principale (scafo inferiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio Pak 42 cal. 75 mm
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg42
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un Carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

CARRO SDKFZ 173 JAGDTIGER (2220 punti)

Tipologia Veicolo: Carro pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 5 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 6
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 11
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 10/5 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante Pak 44 cal. 128 mm
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg42
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +120 punti per Carro.
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un Carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

PLOTONE CANNONI D'ASSALTO

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-4 Sdkfz 142/1 Stug III, 0-1 Sdkfz 142/2 StuH 42, 0-1 PO Sdkfz 250/5***
- **1-4 Sdkfz 184 Ferdinand, Elefant (1944)**
- **1-4 Sdkfz 164 Nashorn (1944)**
- **1-4 Sdkfz 139/138 Marder III (1944)**
- **1-4 Sdkfz 251/9**

* Vedi paragrafo relativo

CARRO SDKFZ 142/1 STUG III (925 punti)

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

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone di Fallschirmjäger tutti i modelli devono aumentare a VT7 al costo di +40 punti per Carro.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete sostituire in ogni veicolo la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti cad.
✪ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

CARRO SDKFZ 142/2 STUH 42 (865 punti)

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): -/5 L
Arma principale (scafo inferiore, arma a brandeggio limitato): obice StuH 42 cal. 105 mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")
Arma secondaria (scafo superiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio
Nota: la mitragliatrice è remota e il mitragliere non deve esporsi

VARIANTI:
✪ Se il Carro deriva da un Plotone di Fallschirmjäger tutti i modelli devono aumentare a VT7 al costo di +40 punti per Carro.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +80 punti per Carro.
✪ Potete sostituire in ogni veicolo la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti cad.
✪ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *shurtzen* al costo di +40 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

CARRO SDKFZ 184 FERDINAND, ELEFANT (1890 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 10
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): 9/4 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio Pak 43/2 mm cal. 88 mm
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Potete eliminare da ogni veicolo la Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di - 70 punti cad (versioni precedenti).
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *zimmerith* al costo di +10 punti cad.
✪ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 4 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

CARRO SDKFZ 164 NASHORN (870 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi – Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 2
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 9/4 L
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante Pak 43/1 cal. 88 mm
Arma secondaria (scafo superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

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

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): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo d'assalto

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete eliminare da ogni veicolo la Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di -70 punti cad. (solo con VC2).
✪ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 3 al costo di +75 punti cad.

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/9 (475 punti)

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): 4/3 M
Arma principale (arma a brandeggio limitato, scafo superiore, esposto): cannone medio KwK 37 cal. 75mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo d'assalto, veicolo ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

PLOTONE CARRI RAZZIATI

Composto da una delle seguenti scelte:
- **1-3 M8 Greyhound**
- **1-4 T34/76 oppure T34/85**
- **1-4 M4**

AUTOBLINDO M8 GREYHOUND (540 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 2
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 3/1 S
Arma principale (torretta): cannone leggero M6 cal. 37mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

CARRO T34/76 (1070 punti)

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: 6
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio cal. 76,2 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

CARRO T34/85 (1365 punti)

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): 8/4 L
Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 85 mm con mitragliatrice leggera DT (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera DT
Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

CARRO M4 (975 punti)

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: 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

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con un sistema *wet* ed eliminare la caratteristica *ronson* al costo di +10 punti cad.
✪ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.

PLOTONE GENIO

Composto da: 0-1 Squadra Comando Genio, 1-3 Squadre Genio

SQUADRA COMANDO GENIO (670 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7
Caratteristiche: imbarcati su Semicingolato Sdkfz 251/7*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Genio	Mitra MP40, Granate Stg39	comandante, leader
1	Sottotenente Genio	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Fante Genio Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
3	Fante Genio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1*	**Semicingolato Sdkfz 251/7*= Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

SQUADRA GENIO (780 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7
Caratteristiche: imbarcati su Semicingolato Sdkfz 251/7*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Genio	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Caporale Genio	Mitra MP40, Granate Stg39	leader
1	Fante Genio Anticarro	Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39	
6	Fante Genio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1*	**Semicingolato Sdkfz 251/7*= Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)**		

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere alla Squadra Comando Genio una *radio* al costo di +10 Punti. Aggiungete ad un Fante Genio della Squadra la caratteristica: *radio*.
✪ Fino a quattro Fanti Genio per Squadra, compreso il Comando, possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +20 punti cad.
✪ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
✪ Un Fante Genio per Squadra, compreso il Comando, può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
✪ Un Fante Genio per Squadra, escluso il Comando, può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +100 punti.
✪ Potete sostituire i Semicingolati Sdkfz 251/7 con dei Camion Opel Blitz al costo di -235 punti cad.
✪ Potete eliminare i Semicingolati Sdkfz 251/7 dalle Squadre Genio (compresa la Squadra Comando) al costo di -335 punti cad. Eliminate la caratteristica *imbarcati su Semicingolato Sdkfz 251/7*.*
✪ Se la Squadra Comando Genio deriva dal Plotone Waffen SS dovete aggiungere la caratteristica *determinati* al costo di +30 punti cad.
✪ Se la Squadra Genio deriva dal Plotone Waffen SS dovete aggiungere a ogni Squadra Genio la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti cad.
✪ Se la Squadra Comando Genio deriva dal Plotone Fallschirmjäger dovete aggiungere la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo di +30 punti cad.
✪ Se la Squadra Genio deriva dal Plotone Fallschirmjäger dovete aggiungere la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo di +45 punti cad.
✪ Fino a 2 Fanti Genio per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Potete eliminare un Fante Genio da ogni Squadra al costo di -40 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Fante Genio. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

PLOTONE MITRAGLIATRICI

Composto da: 0-1 Squadra Comando Mitragliatrici su Kubelwagen, 1-4 Squadre Mitragliatrici

SQUADRA COMANDO su KUBELWAGEN (185punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 35 cm (14")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 3
Armamento: -
Caratteristiche: modelli esposti, radio, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:
✪ Se la Squadra Comando deriva dal Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti.
✪ Se la Squadra Comando deriva dal Plotone Fallschirmjäger tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo complessivo di +45 punti.

SQUADRA MITRAGLIATRICI (235 punti)

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	

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere ad un Fante di ogni Squadra Mitragliatrice una *radio* al costo di +10 punti. Aggiungete ad un Fante la caratteristica: *radio*.
✪ Se la Squadra Mitragliatrici deriva dal Plotone Fallschirmjäger tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo complessivo di +60 punti.
✪ Se la Squadra Mitragliatrici deriva dal Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +60 punti.

PLOTONE MORTAI

Composto da: 0-1 Squadra Comando Mortai su Kubelwagen, 1-6 Squadre Mortai

SQUADRA COMANDO su KUBELWAGEN (195punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 35 cm (14")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 3
Armamento: -
Caratteristiche: modelli esposti, radio a lungo raggio, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:
✪ Se la Squadra Comando deriva dal Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti.
✪ Se la Squadra Comando deriva dal Plotone Fallschirmjäger tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo complessivo di +45 punti.

SQUADRA MORTAI (315 punti)

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

VARIANTI:
✪ Se la Squadra Mitragliatrici deriva dal Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +60 punti.
✪ Se la Squadra Mitragliatrici deriva dal Plotone Fallschirmjäger tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo complessivo di +60 punti.
✪ Potete sostituire il Mortaio medio cal. 81mm con un mortaio leggero GeW36 cal. 50 mm al costo di -100 punti cad. Tutto il plotone deve avere lo stesso tipo di mortaio.
✪ Potete sostituire il Mortaio medio cal. 81mm con un mortaio pesante GeW42 cal. 120 mm al costo di +50 punti cad. Tutto il plotone deve avere lo stesso tipo di mortaio.
✪ Potete acquistare i Mortai pesanti cal.120 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 280 punti cad. In questo caso l'unità Comando su kubelwagen si deve trasformare in PO al costo di +20 punti.

PLOTONE MORTAI MOTORIZZATO

Composto da: 0-1 PO Sdkfz 250/5*, 1-4 Sdkfz 251/2
* Vedi paragrafo relativo

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/2 (555 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 6 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 7
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Arma principale (pianale): mortaio medio GrW34 cal. 81 mm (il mortaio può sparare anche imbarcato)
Arma secondaria (esposto, scafo superiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

PLOTONE RICOGNIZIONE CORAZZATO

Composto da una delle seguenti scelte:
- **0-3 Sdkfz 234/1, 0-3 Sdkfz 234/3**
- **1-6 Sdkfz 234/2**
- **1-6 Sdkfz 233**

AUTOBLINDO SDKFZ 234/1 (680 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo – Corazzato scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 3
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 2/0 S
Arma principale (torretta, tiro rapido): cannone leggero KwK38 cal. 20 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Caratteristiche Veicolo: 8 ruote, manovrabile, radio, scoperto veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 3 Autoblindo 234/1, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 Autoblindo).
✪ Se l'Autoblindo deriva dal Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinata* al costo complessivo di +80 punti.
✪ Potete equipaggiare, ogni veicolo, con una schermatura superiore che elimina la caratteristica *scoperto* per le granate a mano; mantiene la caratteristica attiva per colpi di mortaio, cannone, lanciarazzi che, grazie al peso, possono sfondare agevolmente questa rete. Il costo della rete è di +30 punti cad.

AUTOBLINDO SDKFZ 234/2 PUMA (730 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 3
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 4/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio KwK39/1 cal. 50 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Caratteristiche Veicolo: 8 ruote, manovrabile, radio, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Se l'Autoblindo deriva dal Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinata* al costo complessivo di +80 punti.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 6 Autoblindo 234/2, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 Autoblindo).

AUTOBLINDO SDKFZ 234/3 (630 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 4
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 3
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (arma principale): 4/3 M
Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone medio KwK51 cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Caratteristiche Veicolo: 8 ruote, manovrabile, radio, scoperto, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se l'Autoblindo deriva dal Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinata* al costo complessivo di +80 punti.
✪ Potete sostituire il cannone medio KwK51 con un cannone medio Pak 40 cal. 75 mm (VI 6/3 M) al costo di + 100 punti cad. Tutto il plotone deve avere lo stesso tipo di cannone.

AUTOBLINDO SDKFZ 233 (535 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 2
Valore Protezione: 5
Valore Impatto (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): 4/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio StuK 37 cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Caratteristiche Veicolo: 8 ruote, manovrabile, radio, scoperto, veicolo da ricognizione

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se l'Autoblindo deriva dal Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinata* al costo complessivo di +80 punti.
✪ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente Capo Carro con un Tenente (*comandante*) e la *radio* con *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 6 Autoblindo 233, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 Autoblindo).

SEZIONE CECCHINI

Composta da: 1-3 Cecchini

SEZIONE CECCHINO (120 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 1
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Cecchino	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, esperto del territorio, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, mimetismo

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere un Osservatore con medesimo equipaggiamento e caratteristiche al costo di +110 punti per formare un Team. Il Team ha PR2.
✪ Ogni Cecchino/Team può sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile G43 al costo di +5 punti cad.
✪ Se l'unità è un'opzione di un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aggiungere la caratteristica *determinati* al costo di +5 punti cad.
✪ Se l'unità è un'opzione di un Plotone Fallschirmjäger tutti i modelli devono aggiungere la caratteristica *addestrato al corpo a corpo* al costo di +5 punti cad.

SEZIONE ESPLORATORI PARACADUTATI

Composta da: 1-3 Squadre Esploratori Paracadutati

SQUADRA ESPLORATORI PARACADUTATA (500 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Fallschirmjäger	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, binocolo leader
7	Esploratori Fallschirmjäger	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo,
1	Esploratore Fallschirmjäger Operatore radio	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, radio a lungo raggio

SUDDIVISIONE SQUADRA ESPLORATORI
Ogni Squadra Esploratori Paracadutati può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, l'Operatore radio e da 5 Fallschirmjäger (PR4) e la seconda composta da 2 Fallschirmjäger (PR1).

VARIANTI:
✪ Fino a due Esploratori Fallschirmjäger possono sostituire il mitra MP40 con un fucile d'assalto Stg44 al costo di +15 punti cad.
✪ Fino a due Esploratori Fallschirmjäger possono sostituire il mitra MP40 con un fucile d'assalto FG42 al costo di +15 punti cad.
✪ Fino a 2 Esploratori Fallschirmjäger per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
✪ Potete aggiungere ad ogni Squadra Esploratori la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti cad.
✪ Potete eliminare un Esploratore Fallschirmjäger da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
✪ Potete aggiungere ad ogni Squadra Esploratori la caratteristica *infiltrati* al costo di +45 punti cad.
✪ Potete aggiungere ad ogni Squadra Esploratori la caratteristica *mimetismo* al costo di +45 punti cad.
✪ Tutte le Squadra Esploratori possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando un Esploratore Fallschirmjäger ciascuna. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

SEZIONE MOTOCICLISTI

Composta da: 0-5 Moto BMW, 0-3 Sidecar BMW

MOTO BMW (80 punti)

Tipologia Veicolo: Moto - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 2
Movimento cauto: 40 cm (16")
Valore Tattico: 6
Valore Protezione: 2
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto

VARIANTI:
✪ Ogni componente dell'equipaggio può sostituire il Mitra MP40 con un Fucile Kar98k al costo di -5 punti cad.
✪ Se la Moto deriva da un Plotone Panzergrenadier tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.
✪ Se la Moto deriva da un Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +30 punti.

SIDECAR BMW (180 punti)

Tipologia Veicolo: Moto - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 2
Movimento cauto: 40 cm (16")
Valore Tattico: 6
Valore Protezione: 2
Arma principale (sidecar, postazione fissa, esposto): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto

VARIANTI:
✪ Ogni componente dell'equipaggio può sostituire il Mitra MP40 con un Fucile Kar98k al costo di -5 punti cad.
✪ Se la Motoderiva da un Plotone Panzergrenadier tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.
✪ Se la Moto deriva da un Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e aggiungere la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +30 punti.

UNITÀ RICOGNIZIONE - PUNTI OSSERVAZIONE

PUNTO D'OSSERVAZIONE FANTERIA (150 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 1
VT: 6
Caratteristiche: punto d'osservazione

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, comandante, leader
1	Caporale Operatore radio	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, radio a lungo raggio

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere la caratteristica *mimetismo* al costo di + 10 punti.
✪ Potete aggiungere la caratteristica *infiltrati* al costo di + 10 punti.
✪ Se il PO deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +30 punti cad.
✪ Se il PO deriva da un Plotone Panzergrenadier tutti i modelli devono aumentare a VT7 al costo di +20 punti cad.
✪ Se il PO deriva da un Plotone Fallschirmjäger tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo di +30 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE KETTENKRAD (140 punti)

Tipologia Veicolo: Moto - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 2
Movimento cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 7
Valore Protezione: 3
Caratteristiche: addestrati al corpo a corpo, modelli esposti, radio lungo raggio, scoperto

VARIANTI:
✪ Ogni componente dell'equipaggio può sostituire il Mitra MP40 con un Fucile Kar98k al costo di -5 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE su SEMICINGOLATO SDKFZ 250/5 (395 punti)

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

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +60 punti.
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone Panzergrenadier tutti i modelli devono aumentare a VT7 al costo di +40 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE KUBELWAGEN (215punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 35 cm (14")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 3
Armamento: -
Caratteristiche: modelli esposti, punto d'osservazione, radio lungo raggio, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:
✪ Se il PO deriva da un Plotone Waffen SS tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo complessivo di +45 punti.
✪ Se il PO deriva da un Plotone Panzergrenadier tutti i modelli devono aumentare a VT7 al costo di +30 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE CARRO SDKFZ 143 PANZER III (565 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Tenente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi – Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 3
Valore Protezione: 5
Arma principale (torretta): cannone finto, mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: punto d'osservazione, radio lungo raggio

VARIANTI:
✪ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Mg34 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se il Carro deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +100 punti cad.

VEICOLI DI TRASPORTO

CAMION OPEL BLITZ (100 punti)

Tipologia Veicolo: Camion - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Fucile Kar98k
Punto Rottura: 2
Movimento Cauto: 30 cm (12")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 4
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (12)

VARIANTI:
✪ Se il Camion deriva da un Plotone Panzergrenadier tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.
✪ Se il Camion deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +30 punti cad.
✪ Se il Camion deriva da un Plotone Fallschirmjäger tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *addestrati al corpo a corpo* al costo di +30 punti cad.

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/1 (315 punti)

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: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Arma principale (portello superiore, esposto): mitragliatrice leggera Mg 34
Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, trasporta truppa (10)

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone Panzergrenadier tutti i componenti dell'equipaggio possono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono aumentare a VT7 e acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti cad.

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/7 (335 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Fucile Kar98k
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)

VARIANTI:
✪ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
✪ Se il Semicingolato deriva da un Plotone Waffen SS tutti i modelli devono acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +10 punti cad.

TOP SECRET FILES

è una linea di supplementi destinata a FINAL ASSAULT.

Nel presente volume abbiamo trattato in modo esaustivo l'Esercito Russo e quello Tedesco, classificati *Late War*.

Per ogni Esercito sono indicate le unità base da cui partire, quelle opzionali, le varianti, le eventuali suddivisioni in Sezioni e i relativi punti per offrirvi partite sempre bilanciate e storicamente accurate. Dimostrate il vostro valore in battaglia, la gloria vi attende!

Per utilizzare i contenuti dovete possedere una copia di FINAL ASSAULT

Non perdete 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/