



FINAL ASSAULT



SQUAD ATTACK



Supplemento di Regole



FINAL ASSAULT

TOP SECRET FILES:

SQUAD ATTACK

Scritto da
MASSIMO TORRIANI
e
VALENTINO DEL CASTELLO

Copyright 2019

Versione Maggio 2019

Tutti i diritti riservati.

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

SQUAD ATTACK

Scopo di questo supplemento è quello di utilizzare le regole di Final Assault per giocare partite fra singole squadre di fanteria. Le regole di gioco rimarranno sostanzialmente invariate: nel presente manuale troverete soltanto delle specifiche per utilizzare, anziché un plotone, una singola squadra suddivisa in singoli modelli. In questa tipologia di gioco verrà schierata una sola squadra con, eventualmente, alcune unità di appoggio. Alcune unità opzionali, come i veicoli o le squadre di mitragliatrici, seguiranno invece le normali regole del Manuale Base. Le partite si svolgono su un campo di battaglia che misura 120 cm x 120 cm.

REGOLE SPECIALI SUPPLEMENTO SQUAD ATTACK

Definizioni

Le definizioni *modello*, *unità*, *squadra*, *veicolo*, *equipaggio* rimangono le stesse del Manuale Base. L'insieme dei modelli schierati sul campo di battaglia viene indentificato, anziché *Esercito*, *Gruppo di Combattimento* per meglio definire squadra e unità d'appoggio che lo compongono. Contrariamente al gioco standard, in questa versione si parte dalle *Squadre dei Plotoni Base Fanteria* per la costruzione del *Gruppo di Combattimento*. Le squadre opzionali o i veicoli che compongono il *Gruppo di Combattimento* sono considerate *unità d'appoggio*.

Nota importante! Quando nel presente supplemento viene fatto riferimento all'unità si intende sia il singolo modello (modelli della Squadra Base o Cecchini) sia le *squadre opzionali*, che i singoli veicoli.

Composizione Gruppo di Combattimento

Per costruire un *Gruppo di Combattimento* è obbligatorio partire da una *Squadra Base* di fanteria. In un *Gruppo di Combattimento* può essere presente una sola *Squadra Base* di fanteria. Le *Squadre Base* di fanteria utilizzabili per creare un *Gruppo di Combattimento* normalmente sono quelle presenti nei *Plotoni Base di fanteria*, con alcune eccezioni. Quello che segue è l'elenco completo delle *Squadre Base* utilizzabili e suddivise per nazionalità.



ESERCITO AMERICANO (1944-1945)

Squadra Fanteria

Squadra Fanteria Motorizzata

Squadra Ranger

Squadra Paracadutisti

Squadra Genio (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Fanteria)

Squadra Genio Paracadutisti (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Paracadutisti)

Sezione Esploratori Paracadutati (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Paracadutisti)

ESERCITO INGLESE (1944-1945)

Squadra Fanteria

Squadra Fanteria Motorizzata

Squadra Commando

Squadra Paracadutisti

Squadra Genio (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Fanteria)

Squadra Genio Paracadutisti (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Paracadutisti)

Sezione Esploratori Paracadutati (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Paracadutisti)

Squadra Infiltrati Commando (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Commando)

ESERCITO RUSSO (1944-1945)

Squadra Ricognizione

Squadra Fucilieri

Squadra d'Assalto

Squadra Fucilieri della Guardia

Squadra d'Assalto della Guardia

Squadra Shtrafniye Roti (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Fucilieri)

Squadra Genio (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Fucilieri)

Squadra Scout (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Fucilieri)

ESERCITO TEDESCO (1944-1945)

Squadra Grenadier

Squadra Panzergrenadier

Squadra Volksgrenadier

Squadra Fucilieri Volksgrenadier

Squadra Waffen

Squadra Fallschirmjäger

Squadra Sturmgnadier

Squadra Volksturm (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Volksgrenadier)

Squadra Volksturm Gioventù Hitleriana (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Volksgrenadier)

Squadra Genio (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Grenadier)

ESERCITO ITALIANO (1940-1943)

Squadra Fucilieri (vecchio ordinamento)

Squadra Fucilieri (nuovo ordinamento)

Squadra Bersaglieri

Squadra Bersaglieri Motorizzata

Squadra Paracadutisti

Squadra Genio (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Fucilieri)

Squadra Genio Paracadutisti (utilizzare la scheda unità opzionali del Plotone Paracadutisti)

Regole varie per la composizione delle Squadre Base

- ✪ Le squadre opzionali dei Plotoni Base di appartenenza (supporto, mitragliatrici, mortai, ecc.) possono essere acquistate come *unità d'appoggio* (vedere paragrafo specifico).
- ✪ Le Squadre Comando dei Plotoni di appartenenza non possono mai essere acquistate per formare un *Gruppo di Combattimento*. Possono invece essere selezionati i Punti d'Osservazione.
- ✪ Le *Squadre Base* possono acquistare le varianti specifiche come previsto nel Manuale Base.
- ✪ Se una variante è identificata dalla dicitura "Fino a due squadre del plotone..." può essere acquistata dalla *Squadra Base*.
- ✪ Un modello della *Squadra Base* (esclusi i *leader*) può diventare *operatore radio* acquisendo la caratteristica *radio* al costo di +10 punti.
- ✪ Un modello della *Squadra Base* (esclusi i *leader* e l'*operatore radio*) può acquisire la caratteristica *medico* al costo di +10 punti (vedere paragrafo *Curare i modelli feriti*).
- ✪ Ogni modello della *Squadra Base* agisce come una unità a parte e riceve un Ordine. Non tenete conto delle regole relative alla suddivisione in Sezioni eventualmente indicate sulla scheda. Ogni modello della *Squadra Base* ha quindi PR 1 ai fini del calcolo del PRT.
- ✪ I modelli della *Squadra Base* che assistono un'arma di supporto si considera abbiano agito; una volta completato l'ordine assegnate sia al modello che l'ha eseguito che al suo assistente il segnalino *Ordine Eseguito*. Se al momento dell'esecuzione dell'Ordine nessun modello è adiacente, applicate le regole dei *serventi* relative alle *Armi di supporto o di reparto* (es. una mitragliatrice leggera dimezza la cadenza se non ha assistenti, un bazooka può sparare solo a turni alterni se non ha serventi, ecc.)
- ✪ Le Squadre specialistiche (es. la Squadra Mortaio del Plotone Paracadutisti Americano) e le *unità d'appoggio*, utilizzano le normali regole del Test di Panico e non applicano le regole dei danni relative ai *modelli singoli*.
- ✪ In questa tipologia di gioco, ogni *Squadra Base* permette di accedere a 2 Punti Opzione per l'acquisto di *unità d'appoggio*.

Unità d'appoggio alla Squadra Base

Dopo aver selezionato la *Squadra Base* è possibile utilizzare i 2 Punti Opzione a disposizione per acquistare *unità d'appoggio*. Sono considerate *unità d'appoggio* tutti i veicoli e le unità di fanteria identificate come squadre: mitragliatrici, mortai, cannoni, supporto ecc.

- ✪ Alcuni plotoni contengono, oltre alle squadre di fanteria identificate come *Squadra Base*, delle *squadre specialistiche* (supporto, mitragliatrici, mortai, ecc.); in questo caso il giocatore potrà acquistarle come *unità d'appoggio* senza la necessità di utilizzare Punti Opzione (es la Squadra Mortaio del Plotone Paracadutisti Americano).

Regole varie per l'acquisto delle unità d'appoggio

- ✪ Nella selezione delle *unità d'appoggio* seguite le regole per la composizione dell'esercito riportate a pag. 63 del Manuale Base.
- ✪ È possibile acquistare un'unità presente nell'elenco delle unità opzionali del plotone di appartenenza della *Squadra Base* al costo indicato seguendo le normali regole.
- ✪ Non è possibile selezionare come *unità d'appoggio* altre *Squadre Base*. In un *Gruppo di combattimento* può essere presente una sola *Squadra Base*.
- ✪ I veicoli vengono utilizzati secondo le normali regole del Manuale Base.
- ✪ Le *unità d'appoggio* composte da un singolo modello (es. i Cecchini) applicano le regole specifiche previste per i danni dei *modelli singoli*.
- ✪ Salvo eccezioni specificate, in un *Gruppo Combattimento* può essere presente una sola Sezione Cecchini (solitari o team), sia che venga acquisita fra le varianti della *Squadra Base* sia che venga acquistata come *unità d'appoggio*.

Gruppo di Combattimento: punti utilizzabili e numero massimo/minimo unità

Per uno svolgimento rapido delle vostre partite, consigliamo di utilizzare *Gruppi di Combattimento* composti da 700 punti con un numero di unità compreso tra 6 e 14.

Per utilizzare veicoli dovrà essere utilizzato un punteggio maggiore.

È possibile decidere di suddividere il punteggio tra modelli di fanteria e veicoli; in questo caso, ad esempio, potrete stabilire che dell'ammontare totale, un valore x di punti dovrà essere obbligatoriamente speso per l'acquisto di veicoli.

Gruppo di Combattimento: morale

Applicate ai *Gruppi di Combattimento* le normali regole sul morale tenendo conto che la Squadra Base è stata suddivisa in singoli modelli e pertanto somma il PR di ogni singolo modello (es. una Squadra di Paracadutisti Americani composta da 12 modelli ha PRT = 12). Sia le squadre opzionali che i veicoli considerano il PR normalmente e lo sommano al PRT. Per la Ritirata del *Gruppo di Combattimento* dovrete calcolare il Valore Totale dei Punti Rottura come previsto nel Manuale Base e applicare la tabella seguente.

TABELLA RITIRATA SQUAD ATTACK	
Valore Totale dei Punti di Rottura dell'Esercito	Ritirata dell'Esercito (PRT)
6-7	4
8-9	5
10-11	6
12-13	7
14-15	8
16-17	9
18-19	10
20-21	11
Per i valori successivi fare riferimento al manuale base.	

Regole specifiche per il morale: caratteristica determinati

Se utilizzate le regole di questo supplemento tutti i modelli con la caratteristica *determinati* possono *Ritirare* 1d10 nei *Test di Coraggio*.

Regole specifiche per il morale: caratteristica battesimo di fuoco

Se utilizzate le regole di questo supplemento tutti i modelli con la caratteristica *battesimo di fuoco* devono effettuare un *Test di Coraggio* quando il primo modello del proprio *Gruppo di Combattimento* viene eliminato.

Regole opzionali

Applicare obbligatoriamente le regole opzionali relative alla gestione di terreni difficili e agli edifici (3 e 4 del documento) oltre a quelle relative a *sbarcare l'equipaggio dai veicoli*.

Rimangono opzionali quelle relative al movimento dei modelli, alle zone di schieramento e al Test Nervi Saldi dei veicoli (1, 2 e 5 del documento specifico).

Regola opzionale supplemento SQUAD ATTACK: utilizzo armi anticarro fanteria

Se nella partita in corso non viene utilizzato nessun tipo di veicolo i giocatori possono scegliere di non acquistare nessun tipo di *armi anticarro fanteria*. Se la *Squadra Base* comprende *armi anticarro fanteria* obbligatorie è possibile eliminarle seguendo lo schema allegato:

Squadra Fucilieri della Guardia (Esercito Russo)

⊛ Potete sostituire l'Addetto Anticarro con un altro Fuciliere al costo di -25 punti.

Squadra d'Assalto della Guardia (Esercito Russo)

⊛ Potete sostituire l'Addetto Anticarro con un altro Fante al costo di -40 punti.

Squadra d'Assalto (Esercito Russo)

⊛ Potete sostituire l'Addetto Anticarro con un altro Fante al costo di -75 punti.

Squadra Panzergrenadier (Esercito Tedesco)

⊛ Potete sostituire il Panzergrenadier Anticarro con un altro Panzergrenadier al costo di -75 punti.

Squadra Waffen (Esercito Tedesco)

⊛ Potete sostituire il Waffen Anticarro con un altro Waffen al costo di -75 punti.

Regola opzionale supplemento SQUAD ATTACK: sporgersi attraverso porte, finestre, varchi

Come indicato a pag. 29 del Manuale Base, un modello che spara da una finestra, da una porta o da un varco, deve considerare un *arco di tiro* di 90°. Questo simula il fatto che, normalmente, chi spara non si sporge all'esterno. Se al contrario un modello vuole sporgersi, l'*arco di tiro* diventa di 180° ma chiunque all'esterno sia in grado di vedere la finestra o la porta può sparare anche se il modello, fisicamente, è all'interno. Per lo stesso motivo il Valore Protezione si considera ridotto di due livelli (es. un edificio con VP4 diventa VP2). Un modello con un'*arma di supporto* o *di reparto* non può sporgersi.

Regola opzionale supplemento SQUAD ATTACK: deviazione delle granate all'interno di edifici

Quando si lancia una granata in un edificio attraverso una porta, una finestra o un varco, e il colpo manca, possono crearsi situazioni complicate e non realistiche a causa della deviazione. Per evitare problemi e simulare al meglio la situazione potete procedere in questo modo: verificate il nuovo punto d'impatto, poi tirate una linea tra il modello che lancia e il nuovo punto d'impatto:

a) Se la linea attraversa un varco, una porta, una finestra, la granata arriva esattamente nel nuovo punto d'impatto.

b) Se la linea non attraversa un varco, una porta, una finestra, si blocca su un qualsiasi ostacolo fisico interposto ed esplose nel punto di contatto.

Schieramento iniziale unità

Lo schieramento di tutte le unità del *Gruppo di Combattimento* è sempre alternato, anche se, in questa tipologia di gioco, i modelli della stessa *Squadra Base* si schierano singolarmente. Rimane l'obbligo di schierare nello stesso momento le *squadre opzionali*. Per tutte le altre regole (ad esempio le *unità infiltrate* o *furtive*) è possibile fare riferimento al Manuale Base.

Sequenza Ordini

In questa tipologia di gioco gli Ordini vengono assegnati ed eseguiti come di consueto dalle squadre opzionali e dai veicoli; i *modelli singoli*, invece, eseguiranno gli Ordini autonomamente: il meccanismo è il medesimo tranne che sarà il singolo modello ad eseguire l'Ordine. Per il medesimo motivo, se il modello è *stordito* potrà solo eseguire un *Movimento Cauto* o un *Movimento Veloce* applicando la riduzione di -5 cm (-2") per rialzarsi ed eliminare il segnalino *Stordito*.

Regole specifiche: danni sui modelli singoli

Quando il bersaglio di un *Tiro per Colpire* è un *modello singolo* (i componenti della *Squadra Base* e i *Cecchini*) si procede normalmente ma, se il *colpo a segno* non viene *annullato*, anziché considerare il modello *morto* si deve tirare 1d10 e applicare la tabella seguente.

TABELLA DANNI MODELLI SINGOLI	
Risultato 1d10	Tipologia Danno
1-5	Il modello è <i>Ferito</i> e deve effettuare un <i>Test Coraggio</i> (se lo fallisce è anche <i>Stordito</i>).
6-10	Morto
Modificatori al tiro	
+1	Se il modello che ha colpito ha utilizzato un'arma con caratteristica <i>mirino</i> .
+2	Se il modello che ha colpito ha utilizzato un'arma con caratteristica <i>devastante</i> .
+3	Se il modello che ha colpito ha utilizzato un'arma con caratteristica <i>senza scampo</i> .

Stordito: assegnate al modello un segnalino *Stordito* oppure sdraiate la miniatura come indicato nel Manuale Base. Se un modello *stordito* fallisce nuovamente un *Test Coraggio* verrà eliminato come previsto nel Manuale Base. I *modelli singoli storditi* possono dichiarare solo Ordini di *Movimento Cauto* o *Movimento Veloce* applicando la riduzione di -5 cm (-2") al movimento per rialzarsi ed eliminare il segnalino *Stordito*. Se il modello aveva dichiarato un altro tipo di Ordine prima di essere *stordito* lo trasformerà automaticamente in *Movimento Cauto* ma non potrà muoversi: potrà solo rialzarsi ed eliminare il segnalino.

Ferito: assegnate al modello colpito un segnalino *Ferito*. Un modello *ferito* considera il VT diminuito di 1 punto e applica una riduzione fissa di -5 cm (-2") a tutti i movimenti. I malus sono permanenti e possono essere annullati soltanto se il modello viene curato (vedere paragrafo *Curare i modelli feriti*). Se un modello *ferito* subisce un'altra ferita viene eliminato (vedi risultato *morto*).

Morto: il modello viene eliminato dal gioco, come previsto nel Manuale Base, e il PR va conteggiato fra le unità eliminate ai fini del calcolo del raggiungimento del Punto di Rottura Totale.

Veicoli e *unità d'appoggio* applicano le normali regole per i danni previste dal Manuale Base.

Curare i modelli feriti

Uno dei modelli della *Squadra Base* (esclusi i *leader* e gli *operatori radio*) può aggiungere la nuova caratteristica *medico* al costo di +10 punti. Questa caratteristica permette al modello di curare modelli alleati feriti.

Per curare un ferito, il *medico* deve utilizzare un Ordine di *Movimento Cauto* o *Movimento Veloce* applicando una riduzione di -5 cm (-2") al movimento. Se alla fine del movimento si trova adiacente a un modello *ferito* o *stordito* può effettuare un *Test Curare* lanciando 1d10. Se il risultato è superiore al VT non ci sono effetti, se il risultato è uguale o inferiore al VT del medico, il test è un successo: se il modello era *ferito* il segnalino relativo sarà eliminato; se il modello era *stordito* si rialza (o viene eliminato il segnalino *Stordito*).

Il medico può anche tentare di curare se stesso utilizzando il medesimo Ordine.

Regole specifiche per i modelli singoli: utilizzare le granate a mano

Tutti i modelli singoli considerano le granate a mano con la caratteristica *colpo singolo*.

Naturalmente in questo caso non si deve intendere che le granate devono essere ricaricate: la regola simula il tempo necessario per predisporre una nuova granata all'utilizzo.

Utilizzare i normali segnalini *Arma Scarica* per indicare le granate da ricaricare.

Regole specifiche per i modelli della Squadra Base: assistere un'arma di supporto o di reparto

Come abbiamo visto i *modelli singoli* della *Squadra Base* agiscono autonomamente: occorre quindi applicare delle regole specifiche per poterli utilizzare come *serventi*.

Un *servente* deve essere adiacente al modello che utilizza l'arma nel momento dell'esecuzione dell'Ordine e non deve essere stato attivato nel turno in corso: in questo caso l'*arma di supporto o di reparto* sparerà senza applicare malus e tutti i modelli utilizzati come *serventi* riceveranno un segnalino *Ordine Eseguito*. È facoltà del giocatore decidere di non utilizzare i *serventi* applicando i malus previsti. Se l'arma sarà obbligata sparare a turni alterni sarà necessario assegnare uno o più segnalini *Arma Scarica*: l'arma potrà essere ricaricata con un Ordine specifico (vedere paragrafo successivo). Un'arma con uno o più segnalini *Arma Scarica* non può sparare. Come previsto nel Manuale Base se il modello con l'arma viene eliminato, un *servente* adiacente può recuperarla.

Nota: per sparare con l'arma senza malus utilizzando gli Ordini di *Assalto* o *Fuoco in Movimento*, il giocatore dovrà fare in modo che i *serventi* necessari siano adiacenti e non attivati al momento del fuoco.

Regole specifiche per i modelli della Squadra Base: ricaricare un'arma di supporto o di reparto

Se un'arma di *supporto o di reparto* della *Squadra Base* ha assegnato uno o più segnalini *Arma Scarica* potrà essere ricaricata dal modello stesso o da un altro modello che agisce da *servente* adiacente.

Per ricaricare l'arma occorre utilizzare un Ordine di *Movimento Cauto* o *Movimento Veloce* applicando una riduzione di -5 cm (-2") al movimento. È possibile ricaricare l'arma solo dopo il movimento: il modello non può muoversi dopo aver ricaricato. Per ogni Ordine può essere eliminato un solo segnalino *Arma Scarica*.

Modifiche regole supplemento SQUAD ATTACK: armi a tiro multiplo

Le armi con cadenza superiore a uno (*armi a tiro multiplo*) possono far fuoco ripetutamente sullo stesso bersaglio o spostare il fuoco su più bersagli. Utilizzando le regole di questo supplemento occorre eseguire la normale procedura effettuando però un Tiro per Colpire alla volta; solo se il bersaglio dichiarato viene eliminato è possibile spostare i colpi su un altro modello avversario purché sia distante 10 cm (4") o meno dal bersaglio originale e non sia nascosto. Se il fuoco viene spostato su un altro bersaglio il modello dovrà applicare ai tiri successivi un modificatore di -1 al VT.

Modifiche regole supplemento SQUAD ATTACK: gettarsi a terra fuori dalla linea di tiro

Un modello che ha subito uno *stordito* o una *ferita* ed è dietro un muretto, un varco o è affacciato a una finestra può gettarsi a terra volontariamente per uscire dalla *linea di tiro* (sdraiate il modello per ricordare questa condizione o sostituite il modello con uno sdraiato). È necessario risolvere prima TUTTI i Tiri per Colpire dell'arma che ha sparato: solo successivamente il modello bersaglio può decidere di gettarsi a terra.

Modifiche regole supplemento SQUAD ATTACK: armi con nastro munizioni

Utilizzando le regole contenute in questo supplemento le armi con caratteristica *nastro munizioni* vengono utilizzate in modo leggermente diverso. Potendo effettuare un Tiro per Colpire alla volta non occorre dichiarare PRIMA il valore di cadenza utilizzato ma è possibile decidere autonomamente quando interrompere il fuoco. Se non viene utilizzata l'intera cadenza, è possibile riattivare il fuoco durante il turno in corso utilizzando un dado per indicare il valore di cadenza residuo, come indicato nel Manuale Base. Per riattivare il fuoco seguite le normali regole ma, a differenza di quanto indicato, il nuovo bersaglio potrà essere una qualsiasi unità avversaria che si attivi entro l'arco di tiro di 45° (22,5° a destra e 22,5° a sinistra) dell'arma. Se lo desidera il modello potrà decidere di interrompere più volte il fuoco ma, in ogni caso, alla fine del turno, eventuali colpi residui saranno persi.

Modifiche regole supplemento SQUAD ATTACK: cecchini

Se un cecchino elimina un modello TUTTE le unità avversarie posizionate entro 5 cm (2") dal modello eliminato devono effettuare un Test Nervi Saldi, seguendo le regole specifiche indicate a pag. 28 del Manuale Base.

Modifiche Liste da utilizzare solo con il supplemento SQUAD ATTACK

Inglesi - Plotone Mortai - Squadra Mortai

Aggiungere la seguente variante:

⊛ Potete sostituire il Mortaio medio 3 pdr. cal. 81 mm con un mortaio leggero da 2" Mk.VIII al costo di -100 punti cad. Tutto il plotone deve avere lo stesso tipo di mortaio.

Italiani - Plotone Mortai - Squadra Mortai

Aggiungere la seguente variante:

⊛ Potete sostituire il Mortaio medio cal. 81 mm con un mortaio leggero Brixia cal. 45mm al costo di -50 punti cad. Tutto il plotone deve avere lo stesso tipo di mortaio.

Russi - Plotone Fucilieri e Plotone Shtrafniye Roti

I *Gruppi di Combattimento* derivati dal Plotone Fucilieri o dal Plotone Shtrafniye Roti possono selezionare, come *unità d'appoggio*, un Commissario Politico (vedere scheda seguente) al costo di +55 punti senza utilizzare Punti Opzione.

COMMISSARIO POLITICO (55 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 1
VT: 6

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



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

Questo supplemento permette di giocare partite fra singole squadre di fanteria, eventualmente appoggiate da un limitato numero di supporti. Le regole di gioco rimangono sostanzialmente invariate: nel presente manuale troverete delle regole specifiche per utilizzare unità composte da un singolo modello e modifiche nella costruzione dell'Esercito.

Gli eserciti, denominati Gruppi di Combattimento, saranno composti da una singola Squadra Base selezionabile fra quelle previste nelle Liste Ufficiali: veicoli e squadre di appoggio potranno invece essere selezionati secondo le normali regole e la loro gestione rimane invariata.

Le presenti regole sono applicabili a tutti i teatri di guerra.

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



Non perdetevi gli aggiornamenti e le novità, visitate

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

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

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

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