



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.

Stampato presso: Zev Multimediale - Vicenza - Settembre 2017
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 (1270 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 (1470 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 +140 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 (1080 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) 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 650 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 (920 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 (1140 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 (520 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.
- ⊛ 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 (595 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 (260 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 (690 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

LOTONE 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 LOTONE 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.

LOTONE 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 +290 punti cad.
- ⊛ La Squadra Fucilieri può sostituire il Camion GAZ con un Semicingolato M3A1 al costo di +280 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 Squadra Comando 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 +380 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 (550 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 480 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 (1020 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 700 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.

LOTONE 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.

LOTONE ARRI 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 (640 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 (850 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 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.

CARRO CHURCHILL MK VII (1110 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 Lanciapiemme 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 di ogni Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ☛ Un Fante per Plotone può sostituire il Mitra PPSH-41/43 con un Lanciapiemme 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 (1050 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): lanciapiemme 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 (1270 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): lanciapiemme 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.

LOTONE 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.

LOTONE 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.

LOTONE 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 Scout 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 Scout deriva da un Plotone della Guardia tutti i modelli devono acquisire la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti per Squadra.

LOTONE 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 (900 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 (1050 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 (1170 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 (690 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 L

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 (790 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): -/6 L

Arma principale (scafo superiore, arma a brandeggio limitato): cannone pesante cal. 152 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 +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 (440 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 Plotone 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 (390 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 (380 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.



ESERCITO TEDESCO 1944-1945



LOTONE 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 (1290 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 (1440 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 LOTONE CARRI PESANTI

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

LOTONE 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 (1060 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 (910 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 +50 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 LOTONE 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

LOTONE 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 (470 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 (615 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 (615 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 (480 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 (300 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Cingolato

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 Plotone 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 +190 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 (390 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: 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.

LOTONE VOLKSGRENADIER (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Volksgrenadier, 2 Squadre Volksgrenadier, 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.
- ⊛ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.

UNITÀ OPZIONALI LOTONE VOLKSGRENADIER

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

LOTONE WAFEN SS (BASE)

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

SQUADRA COMANDO WAFEN (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 WAFEN (560 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Wafften	Mitra MP40, Granate Stg39	determinato, leader
1	Caporale Wafften	Mitra MP40, Granate Stg39	determinato, leader
1	Mitragliere Wafften	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 WAFEN

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

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 punti. Aggiungete ad un Wafften della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊛ Fino a sei Wafften per ogni Squadra Wafften possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Fino a quattro Wafften per ogni Squadra Wafften possono sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile semiautomatico G43 al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Il Mitragliere Wafften 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 Wafften per ogni Squadra Wafften può equipaggiare il Fucile Kar98k con un Lanciagranate K98 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Un Wafften per Plotone può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
- ⊛ Un Wafften 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 Wafften per Squadra Wafften possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
- ⊛ La Squadra Comando Wafften può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +25 punti.
- ⊛ Ogni Squadra Wafften può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +45 punti cad.
- ⊛ Ogni Squadra Wafften può acquisire la caratteristica *fucilieri scelti* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Ogni Squadra Wafften può acquisire la caratteristica *tiratori scelti* al costo di +90 punti cad.
- ⊛ La Squadra Comando Wafften può acquisire la caratteristica *inarrestabili* al costo di +25 punti.
- ⊛ Ogni Squadra Wafften può acquisire la caratteristica *inarrestabili* al costo di +45 punti cad.
- ⊛ Ogni Squadra Wafften può acquistare un Camion Opel Blitz al costo di +100 punti cad.
- ⊛ Ogni Squadra Wafften può acquistare un Semicingolato Sdkfz 251/1 al costo di +290 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Wafften 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 Wafften. 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 LOTONE WAFEN

- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Wafften SS e due Squadre Wafften SS avrete a disposizione 4 Punti Opzione
- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Wafften SS e tre Squadre Wafften SS avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

Nota: Tutte le unità opzionali che derivano dai Wafften 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

LOTONE 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 (455 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 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



UNITÀ OPZIONALI – ESERCITO TEDESCO



BATTERIA ARTIGLIERIA

Composta da una delle seguenti scelte:

- 0-1 PO*, 0-1 PO Kubelwagen*, 1-6 Obici leIG 18
- 0-1 POSdkfz250/5*, 0-1 PO Kubelwagen*, 1-2 Obici leFH18

* Vedi paragrafo relativo

OBICI leIG 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 Plotone della 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 Brummbär (1943-1945)
- 0-1 PO Sdkfz 143 Panzer III*, 1-4 Sturmmörser Tiger (1944-1945)

* Vedi paragrafo relativo

CARRO SDKFZ 138/1 GRILLE (620 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 480 punti cad.

CARRO SDKFZ 124 WESPE (590 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 450 punti cad.

CARRO SDKFZ 165 HUMMEL (630 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 520 punti cad.

CARRO SDKFZ 166 STURMPANZER IV BRUMMBAR (910 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 625 punti cad.

CARRO RW61 STURMMORSER TIGER (1310 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 Sturmorser Tiger come *fuoco fuori campo* al costo di 900 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 (400 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 (530 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, 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 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.

LOTONE ACCIA 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 (500 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 (830 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 +40 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 +50 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 (1140 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 (750 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 (930 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 (1620 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 (800 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 +50 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 (740 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 +50 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 (1390 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 (820 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 (620 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 +50 punti cad.

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/9 (450 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.

LOTONE 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 (490 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 (920 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 (1140 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 (850 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 +50 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 (645 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 (755 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 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 può sostituire il Fucile Kar98k con un Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
- ⊛ Un Fante Genio per Squadra 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 -210 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare i Semicingolati Sdkfz 251/7 dalle Squadre Genio (compresa la Squadra Comando) al costo di -310 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.
- ⊛ 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.

LOTONE 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.

LOTONE 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.

LOTONE MORTAI MOTORIZZATO

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

* Vedi paragrafo relativo

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/2 (530 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

LOTONE 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 (605 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 (655 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 (555 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 (485 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 (370 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 (490 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* al costo di +30 punti cad.

SEMICINGOLATO SDKFZ 251/1 (290 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 (310 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 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/>