



# FINAL ASSAULT



## NORMANDY ATTACK



Scenario

Classificato: Late war



# FINAL ASSAULT

**TOP SECRET FILES:**

# NORMANDY ATTACK

*Scritto da  
MASSIMO TORRIANI*

*Con la collaborazione di  
VALENTINO DEL CASTELLO*

*Copyright 2017*

*Versione Settembre 2017*

*Tutti i diritti riservati.*

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

# NORMANDY ATTACK

Le gesta leggendarie dei paracadutisti, il loro modo di combattere e la loro tenacia hanno alimentato la popolarità di queste unità di temerari in tutto il mondo. Questa serie di scenari si prefigge lo scopo di ricreare, con semplici meccaniche di gioco, le principali operazioni aviotrasportate effettuate dalle truppe alleate per agevolare lo sbarco in Normandia in un periodo che va dal 6 al 10 giugno 1944. In questo supplemento non sono stati inseriti gli scenari relativi all'operazione Deadstick, ovvero la conquista dei ponti sul fiume Orne e sul canale Caen, nei pressi di Bènouville e di Ranville: questi scenari faranno parte del supplemento specifico *Pegasus Bridge*.

La prima parte di questo supplemento include una serie di regole speciali per gestire i combattimenti notturni e altro ancora in modo da rendere le vostre partite sempre varie e divertenti.

Ogni scenario prevede una mappa specifica e la selezione delle unità impiegate nello scontro: in alcuni casi, per rendere i singoli scenari più equilibrati e divertenti pur conservando gli obiettivi e le azioni chiave, abbiamo ridotto in percentuale le forze storiche.

Siete liberi di modificare le forze in campo utilizzando le varianti presenti nelle liste Eserciti ufficiali, per un massimo di 50 punti totali: questo vi permetterà di adattare secondo le vostre esigenze l'equipaggiamento delle truppe utilizzate (armi di ordinanza ecc.).

Potete anche optare per giocare gli scenari utilizzando degli eserciti creati direttamente da voi utilizzando le regole standard del Manuale Base.

## REGOLE SPECIALI SCENARI

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

Le condizioni di vittoria di alcuni scenari del presente supplemento richiedono che le truppe, alla fine dell'ultimo turno, abbiano il controllo di un determinato obiettivo. Per avere il controllo di un obiettivo (ad esempio un edificio) occorre avere all'interno più del doppio dei modelli nemici. In questo conteggio non devono essere tenuti in considerazione i modelli *storditi*.

Nel caso dei veicoli occorre conteggiare i componenti dell'equipaggio non *storditi* ed il veicolo stesso deve essere posizionato entro 5 cm (2") dall'obiettivo. I componenti dell'equipaggio dei Carri, di qualsiasi tipo, valgono il doppio.

### **Combattimento Notturno**

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

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

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

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

⊛ La massima distanza percorribile è quella relativa agli Ordini *Assalto/Fuoco in Movimento*. Le unità di fanteria, all'interno di strutture illuminate, possono ignorare questa limitazione.

⊛ I modelli possono *nascondersi* approfittando delle tenebre. Sono considerati *nascosti* anche se non sono al riparo di alcuna copertura. Applicare comunque tutte le normali regole (compreso il modificatore di -1 per sparare a modelli nascosti, che diventerà cumulativo con il modificatore di -1 per i combattimenti notturni).

⊛ I modelli con caratteristica *addestrati a corpo a corpo* non perdono il segnalino *Nascosta* se *assaltano* senza fare fuoco. Devono avere il segnalino già assegnato all'inizio del turno.

⊛ I veicoli sono obbligati a esporre il comandante se muovono ad una distanza superiore al movimento cauto.

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

### **Fari notturni e razzi illuminanti**

Negli scenari notturni è possibile utilizzare fari notturni e razzi illuminanti. La procedura è la seguente:

⊛ **Faro notturno.** Durante la fase di *dichiarazione delle intenzioni*, un modello di fanteria adiacente al faro, con qualsiasi Ordine, può posizionare la sagoma M su qualunque modello in *linea di tiro* entro 100 cm (40"), senza tenere conto delle limitazioni di visibilità previste per i combattimenti notturni. Nel caso l'unità bersaglio non sia in *linea di tiro* è possibile anche ricevere una comunicazione. Tirate 1d10; se ottenete un valore uguale o inferiore al VT del modello che ha attivato il faro, il bersaglio è centrato; se ottenete un valore superiore la sagoma devia. Applicate le normali regole per la deviazione raddoppiando la distanza. Considerate l'unità bersaglio e tutti i modelli compresi nella sagoma, come in situazione diurna. L'unità che ha attivato il faro è considerata in linea di tiro normale (non applicare le limitazioni previste per i combattimenti notturni) e perde l'eventuale segnalino *Nascosta*. Se un'unità avversaria fa fuoco contro l'unità che ha attivato il faro può, sacrificando due colpi a segno non annullati, distruggere il faro.

*Una squadra americana spara a una postazione tedesca dotata di faro notturno, centrando l'unità 2 volte. Decide di eliminare il faro, quindi sacrifica 2 colpi e rinuncia a tirare sulla truppa.*

⊛ **Razzi illuminanti.** Mortai e pistole possono essere dotati di razzi illuminanti. Un modello equipaggiato con un razzo illuminante può sparare ad un modello in linea di tiro, utilizzando la sagoma L. Nel caso l'unità bersaglio non sia in linea di tiro è possibile anche ricevere una comunicazione. Per le pistole considerate una gittata massima di 40 cm (16") con una distanza minima di 20 cm (8"), per i mortai considerate le caratteristiche dell'arma stessa.

Tirate 1d10; se ottenete un valore uguale o inferiore al VT del modello che sta utilizzando il razzo, il bersaglio è centrato; se ottenete un valore superiore il razzo devia. Applicate le normali regole per la deviazione, raddoppiando la distanza se l'unità sta utilizzando un mortaio. Considerate l'unità bersaglio e tutti i modelli compresi nella sagoma, come in situazione diurna. Gli altri modelli dell'unità che ha utilizzato il razzo illuminante possono sparare al bersaglio utilizzando lo stesso Ordine. Al termine del turno in corso rimuovete la sagoma: il razzo non è più attivo.

## SCENARIO 1: LE BATTERIE DI POUPPEVILLE

Lo scopo principale dei paracadutisti era quello di neutralizzare le batterie di cannoni in previsione dello sbarco. Il 3° Battaglione del 501° Reggimento aveva come obiettivo una postazione a nord di Utah Beach. La fanteria di stanza, alla periferia della città, era il 1058° Reggimento composto da truppe reclutate presso i paesi invasi. Russi e polacchi opposero storicamente una difesa molto blanda eliminando molto spesso gli ufficiali tedeschi per poi arrendersi al nemico.

**Data:** 6 Giugno 1944

**Località:** Pouppeville (Francia)

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

**Durata:** 10 turni

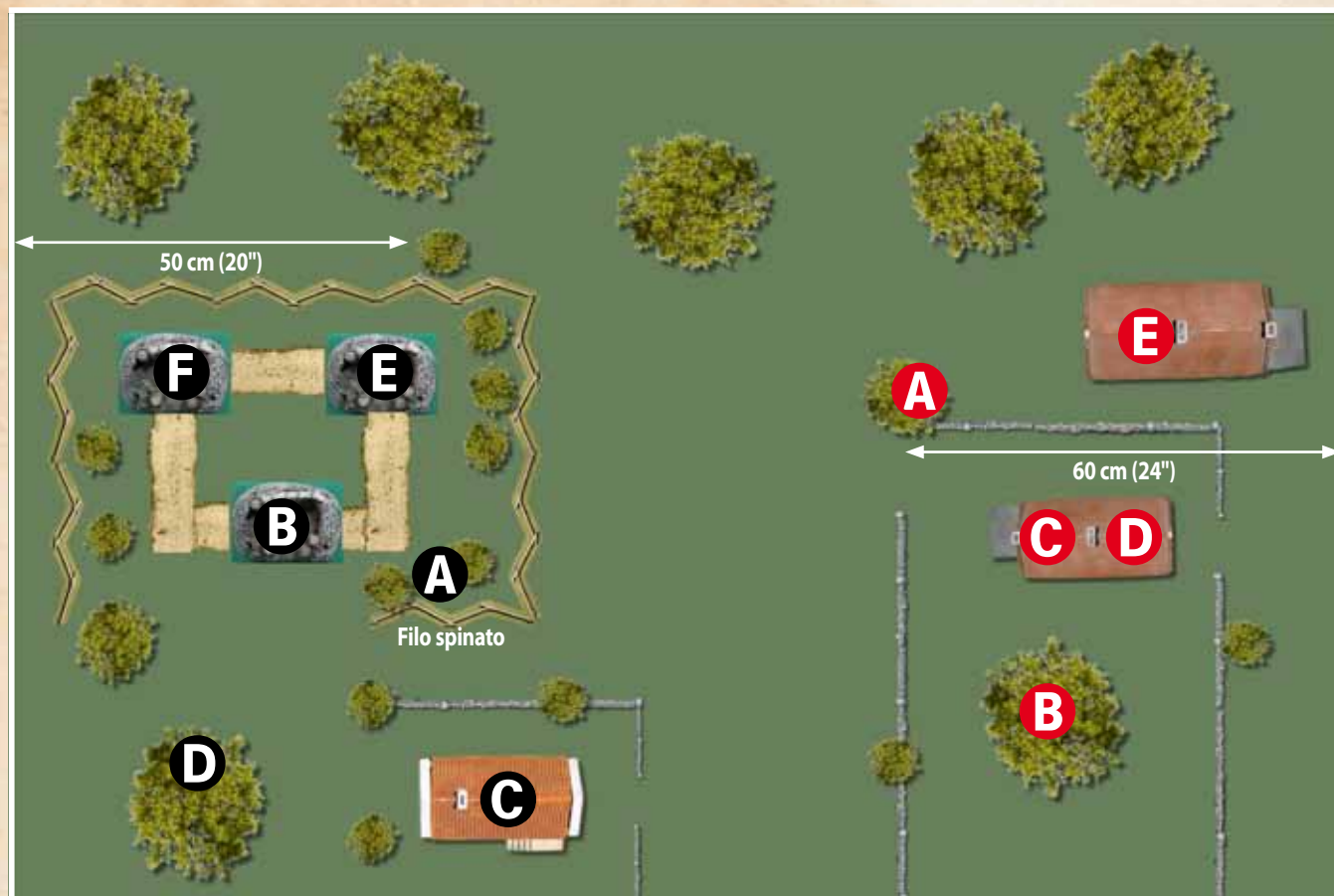
**Schieramento:** come da mappa

**Condizioni di vittoria tedeschi al termine dei 10 turni:** tenere in vita almeno 3 serventi per ogni unità di artiglieria. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria americana).

**Condizioni di vittoria americani al termine dei 10 turni:** eliminare almeno 5 serventi per ogni unità di artiglieria. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria tedesca).

**Regole opzionali utilizzabili:** combattimenti notturni. I giocatori possono optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda.)

**Regole speciali:** i cannoni non possono essere utilizzati. I serventi possono utilizzare liberamente le armi di ordinanza.





# FORZE IN CAMPO GUARNIGIONE TEDESCA



## PLOTONE GRENADIER

Composto da: 1 Squadra Comando Grenadier, 3 Squadre Grenadier

### SQUADRA COMANDO GRENADIER (A)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
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	
1	Grenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

### SQUADRA GRENADIER (B)

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).

### SQUADRA GRENADIER (C)

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).

### SQUADRA GRENADIER (D)

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).

## BATTERIA ARTIGLIERIA

**Composto da: 2 Obici leFH18**

**Nota:** le statistiche dei cannoni non sono presenti in quanto non utilizzabili nello scenario.

### OBICE leFH 18 (E)

**Unità di Fanteria**

**Punto Rottura: 4**

**VT: 6**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Pistola Walther P38, Granate Stg39, Granate Stg39	capo pezzo
4	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

### OBICE leFH 18 (F)

**Unità di Fanteria**

**Punto Rottura: 4**

**VT: 6**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Pistola Walther P38, Granate Stg39, Granate Stg39	capo pezzo
4	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

### NOTE GUARNIGIONE TEDESCA

- ✱ Totale 6 unità (fino a 9 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✱ Totale 45 modelli.
- ✱ Totale 1735 punti (PRT 16).
- ✱ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.
- ✱ Le due unità di artiglieria non possono utilizzare i cannoni. Utilizzano normalmente le armi di ordinanza.



## FORZE IN CAMPO PARACADUTISTI AMERICANI



### PLOTONE PARACADUTISTI

**Composto da: 1 Squadra Comando Paracadutisti, 3 Squadre Paracadutisti, 1 Squadra Mortaio Paracadutisti**

### SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (A)

**Unità di Fanteria**

**Punto Rottura: 4**

**VT: 7**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, comando, leader
1	Sottotenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI

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



**SQUADRA PARACADUTISTI (B)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 6  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Mitragliatrice leggera M1919A6, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI**

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

**SQUADRA PARACADUTISTI (C)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 6  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI**

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

**SQUADRA PARACADUTISTI (D)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 6  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI**

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

**SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI (E)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 3  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mortarista Paracadutista	Mortaio leggero M2, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SUDDIVISIONE SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI**

Ogni Squadra Mortaio Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, 1 Mortarista e da 2 Paracadutisti (PR 2) e la seconda composta da 2 Paracadutisti (PR 1).

**NOTE PARACADUTISTI AMERICANI**

- ✪ Totale 5 unità (fino a 10 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✪ Totale 50 modelli.
- ✪ Totale 2705 punti (PRT 16)
- ✪ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.

## SCENARIO 2: CONQUISTARE POUPEVILLE

*Il generale Taylor, il generale di brigata Mc Aufliffee il colonnello Ewell presero una decisione cruciale alle ore 06,00 del D-Day: spostarsi ad est e aiutare la 4a Divisione Fanteria prossima allo sbarco.*

*Alla testa del tenente Brierre, circa 70 uomini mossero all'assalto per espugnare la città nelle mani della 91° Divisione tedesca. Il combattimento cruento costò la vita a 18 americani e 25 tedeschi. La battaglia durò oltre tre ore ma, alla fine, gli americani conquistarono la città.*

**Data:** 6 Giugno 1944

**Località:** Pouppeville (Francia)

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

**Durata:** 10 turni

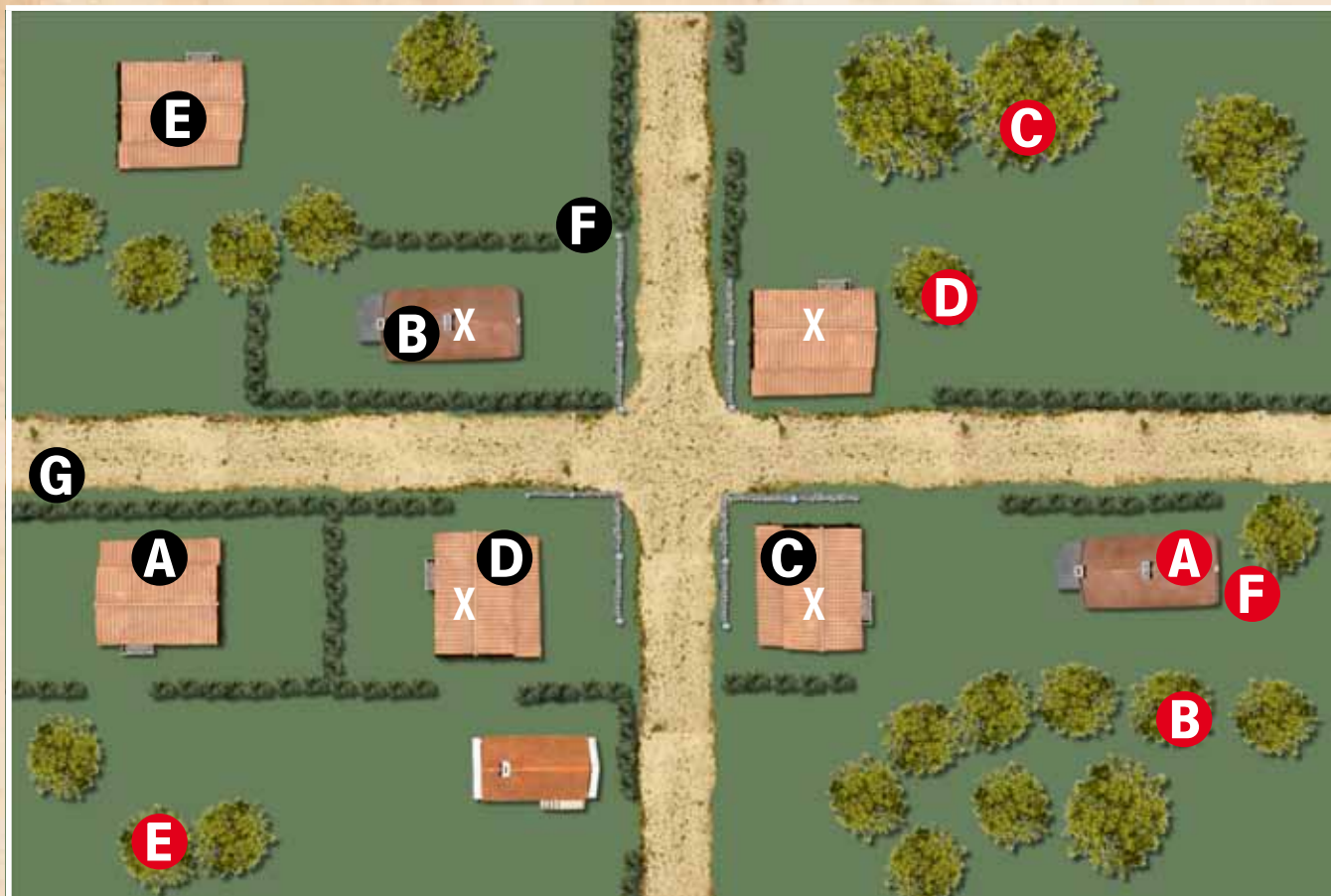
**Schieramento:** come da mappa

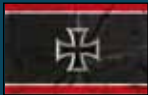
**Condizioni di vittoria tedeschi al termine dei 10 turni:** avere il controllo di almeno due degli edifici sull'incrocio (contrassegnati con una X), come indicato nelle Regole Generali a pag. 4. Qualsiasi altra condizione viene considerata un pareggio (a meno che non si tratti di una vittoria americana).

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

**Regole opzionali utilizzabili:** combattimenti notturni. I giocatori possono optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda.)

**Regole speciali:** nessuna.





# FORZE IN CAMPO GUARNIGIONE TEDESCA



## PLOTONE GRENADIER

Composto da: 1 Squadra Comando Grenadier, 3 Squadre Grenadier

### SQUADRA COMANDO GRENADIER (A)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
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	
1	Grenadier	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

### SQUADRA GRENADIER (B)

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).

### SQUADRA GRENADIER (C)

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).

### SQUADRA GRENADIER (D)

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).

## LOTONE MITRAGLIATRICI

Composto da: 2 Squadre Mitragliatrici

### SQUADRA MITRAGLIATRICI (E)

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	

### SQUADRA MITRAGLIATRICI (F)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 6

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

## LOTONE MORTAI

Composto da: 1 Squadra Mortai

### SQUADRA MORTAI (G)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 6

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

### NOTE GUARNIGIONE TEDESCA

- ✱ Totale 7 unità (fino a 10 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✱ Totale 43 modelli.
- ✱ Totale 2100 punti (PRT 14).
- ✱ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.





# FORZE IN CAMPO PARACADUTISTI AMERICANI



## PLOTONE PARACADUTISTI 1

**Composto da: 1 Squadra Comando Paracadutisti, 2 Squadre Paracadutisti**

### SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (A)

**Unità di Fanteria**  
**Punto Rottura: 4**  
**VT: 7**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, comando, leader
1	Sottotenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI

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

### SQUADRA PARACADUTISTI (B)

**Unità di Fanteria**  
**Punto Rottura: 6**  
**VT: 7**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

## PLOTONE PARACADUTISTI 2

**Composto da: 2 Squadre Paracadutisti, 1 Squadra Mortaio Paracadutisti**

### SQUADRA PARACADUTISTI (C)

**Unità di Fanteria**  
**Punto Rottura: 6**  
**VT: 7**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

### SQUADRA PARACADUTISTI (D)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 6  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

### SQUADRA PARACADUTISTI (E)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 6  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

### SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI (F)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 3  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mortarista Paracadutista	Mortaietto leggero M2, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI

Ogni Squadra Mortaio Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, 1 Mortarista e da 2 Paracadutisti (PR 2) e la seconda composta da 2 Paracadutisti (PR 1).

#### NOTE PARACADUTISTI AMERICANI

- ✳ Totale 6 unità (fino a 12 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✳ Totale 62 modelli.
- ✳ Totale 3340 punti (PRT 20)
- ✳ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.



Thompson M1

## SCENARIO 3: LE BATTERIE DI MERVILLE

*Ai limiti estremi della zona di sbarco, a ridosso di Sword beach, era piazzata la batteria costiera di Merville. La 6° Aviotrasportata inglese aveva lo scopo di distruggere la batteria che minacciava gli sbarchi. Grazie alle prodi manovre dei piloti, gli alianti atterrarono esattamente alle spalle del nemico. Purtroppo reticolati di filo spinati e campi minati erano stati predisposti tutto attorno e, nonostante la sorpresa, solo l'eroismo dei paracadutisti inglesi rese possibile la cattura dell'avamposto.*

**Data:** 6 Giugno 1944

**Località:** Merville (Francia)

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

**Durata:** 10 turni

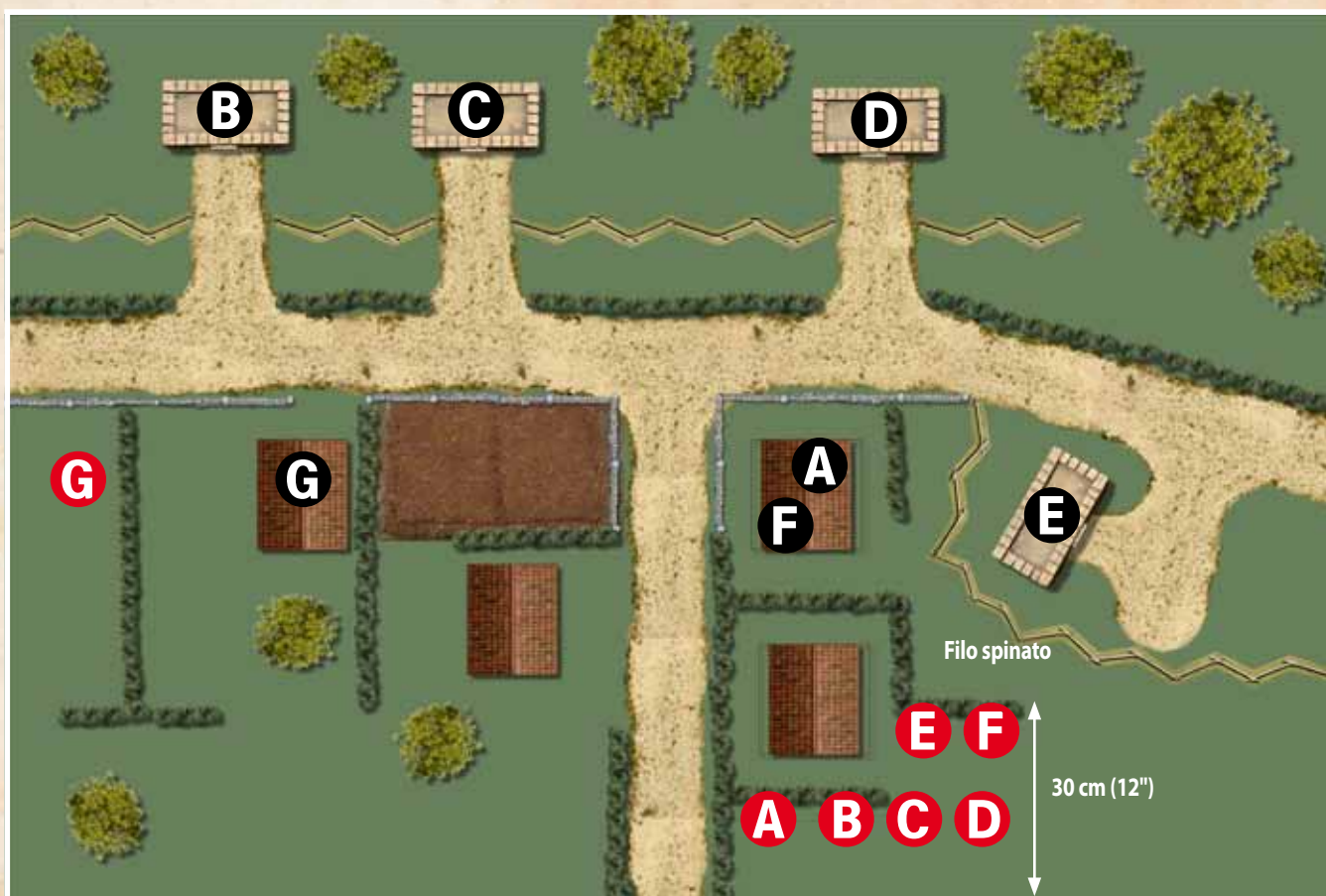
**Schieramento:** come da mappa

**Condizioni di vittoria tedeschi al termine dei 10 turni:** avere il controllo di almeno uno dei bunker, come indicato nelle Regole Generali a pag. 4.

**Condizioni di vittoria inglesi al termine dei 10 turni:** eliminare tutte le unità all'interno dei bunker.

**Regole opzionali utilizzabili:** I giocatori possono optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda). Potete scegliere di giocare lo scenario in notturna (vedere note storiche).

**Regole speciali:** gli obici non possono essere utilizzati. I serventi possono utilizzare liberamente le armi di ordinanza. I bunker sono chiusi: l'accesso è possibile solo dalle porte posizionate a ridosso delle strade. I modelli possono entrare normalmente dalle porte (considerate le porte aperte oppure che vengano automaticamente fatte saltare con l'esplosivo): applicate i normali modificatori del movimento dei modelli.





# FORZE IN CAMPO GUARNIGIONE TEDESCA



## BATTERIA ARTIGLIERIA

Composto da: 1 Squadra Comando Batteria, 4 Obici leFH18

Nota: le statistiche dei cannoni non sono presenti in quanto non utilizzabili nello scenario.

### SQUADRA COMANDO BATTERIA (A)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

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
2	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	

### OBICE leFH 18 (B)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

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
5	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

### OBICE leFH 18 (C)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

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
5	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

### OBICE leFH 18 (D)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

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
5	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio

### OBICE leFH 18 (E)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

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
5	Fanti	Fucile Kar98k, Granate Stg39	
1	Operatore radio	Fucile Kar98k, Granate Stg39	radio



## PLOTONE MITRAGLIATRICI

Composto da: 2 Squadre Mitragliatrici

### SQUADRA MITRAGLIATRICI (F)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 6

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

### SQUADRA MITRAGLIATRICI (G)

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	

### NOTE GUARNIGIONE TEDESCA

- ✱ Totale 7 unità (non suddivisibili in Sezioni).
- ✱ Totale 44 modelli.
- ✱ Totale punti 1640 (PRT 14).
- ✱ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.





# FORZE IN CAMPO RED DEVILS



## PLOTONE PARACADUTISTI "RED DEVILS"

Composto da: 1 Squadra Comando, 3 Squadre Paracadutisti

### SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (A)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Maggiore Paracadutista (John Howard)	Mitra Sten Mk.V, Pistola Revolver Webley, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, comandante, leader
1	Tenente Paracadutista	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
2	Paracadutisti	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA PARACADUTISTI (B)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 5  
VT: 7

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

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

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

### SQUADRA PARACADUTISTI (C)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 5  
VT: 7

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

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

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

### SQUADRA PARACADUTISTI (D)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 5  
VT: 7

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

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

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

## LOTONE GENIO PARACADUTISTI

Composto da: 1 Squadra Comando Genio Paracadutisti, 2 Squadre Genio Paracadutisti

### SQUADRA COMANDO GENIO PARACADUTISTI (E)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

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

### SQUADRA GENIO PARACADUTISTI (F)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutista	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
9	Genio Paracadutista	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA GENIO PARACADUTISTI

Ogni Squadra Genio Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 5 Paracadutisti (PR 3) e la seconda composta da 4 Paracadutisti (PR 2).

### SQUADRA GENIO PARACADUTISTI (G)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutista	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, leader
9	Genio Paracadutista	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA GENIO PARACADUTISTI

Ogni Squadra Genio Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 5 Paracadutisti (PR 3) e la seconda composta da 4 Paracadutisti (PR 2).

#### NOTE RED DEVILS

- ✪ Totale 7 unità (fino a 12 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✪ Totale 58 modelli.
- ✪ Totale 2825 punti (PRT 18)
- ✪ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.

#### VARIANTE STORICA

Storicamente il tenente colonnello Otway attaccò l'avamposto alle 04,30 con 150 uomini ma senza genieri. Non aveva la possibilità di aggirare le postazione perché i rinforzi, a bordo di alianti sorvolavano già le loro teste. Lo scontro durò non più di venti minuti durante i quali più della metà dei suoi uomini perirono. Dal canto loro, dei duecento difensori tedeschi ne rimasero in vita solo 25. Purtroppo, solo dopo aver conquistato la batteria si resero conto che i tanto temuti "obici" altro non erano che vecchi cannoni da 75 mm francesi...

Potete giocare questo scenario in notturna aggiungendo al tenente della Squadra Comando Batteria e ai due sergenti delle Squadre Mitragliatrici una pistola lancia razzi illuminanti. Inoltre vi suggeriamo di sostituire le unità del Genio con altre tre squadre di paracadutisti.

## SCENARIO 4: PUNTO DI SVOLTA NEUVILLE

*Mentre il Tenente Colonnello Ben Vandervoort avanzava verso Sainte-Mère-Eglise da nord impedito dalla frattura riportata nell'atterraggio, il Colonnello Bill Ekman faceva avanzare il 2° in città per approntare un blocco stradale sulla strada principale in direzione sud. Al tenente Turner Turnbull venne affidato un plotone per presidiare la vicina Neuville. Il reggimento 1058° tedesco, supportato da alcuni carri, avanzava ignaro lungo la strada principale quando venne investito dal fuoco incrociato dei paracadutisti americani. La battaglia durò oltre otto ore nelle quali persero la vita oltre la metà degli uomini del plotone. Esausti, gli americani si ritirarono, fieri del ritardo causato alla colonna tedesca che avrebbe potuto compromettere la conquista dell'obiettivo principale: Sainte-Mère-Eglise.*

**Data:** 6 Giugno 1944

**Località:** Neuville (Francia)

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

**Durata:** 10 turni

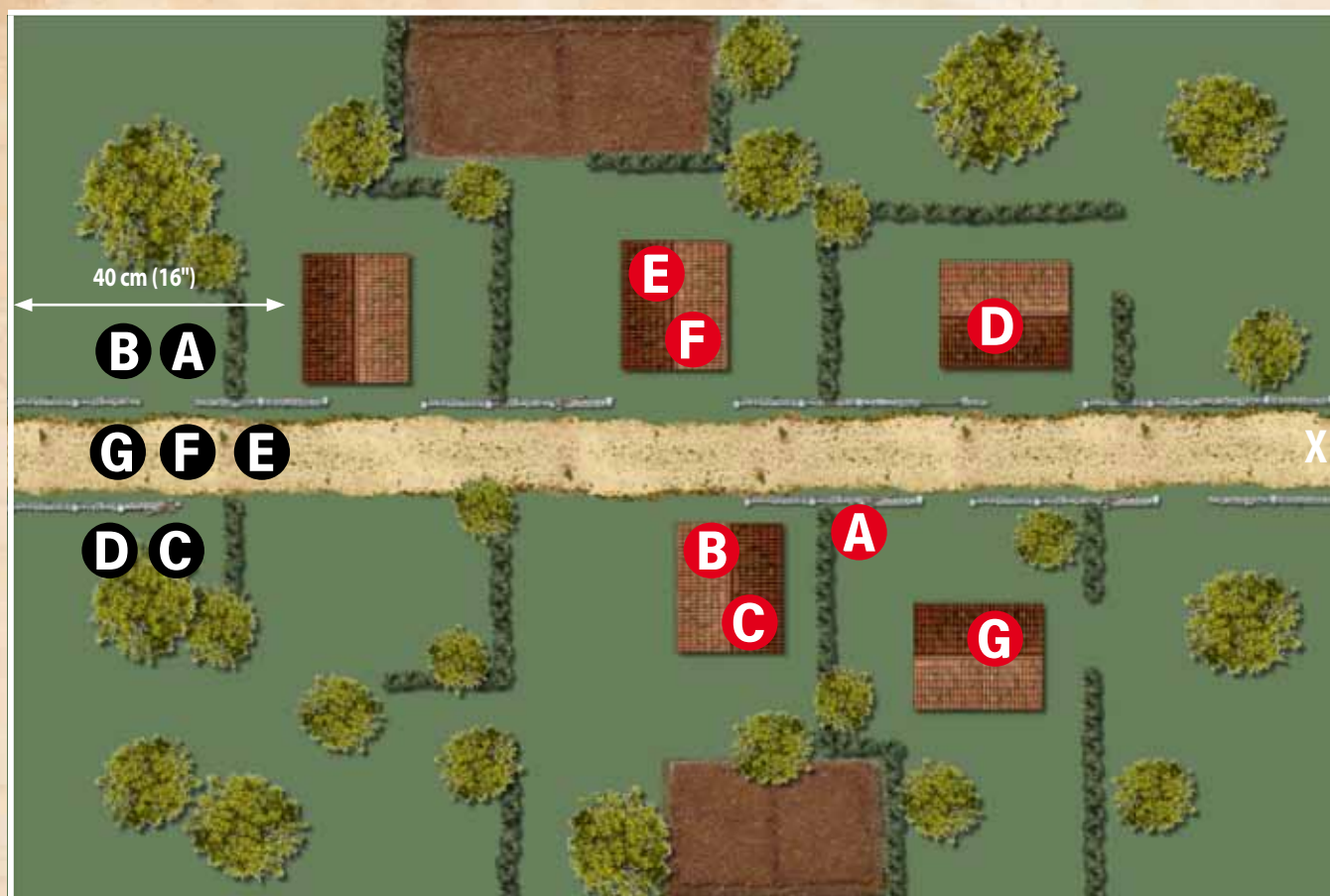
**Schieramento:** come da mappa

**Condizioni di vittoria tedeschi al termine dei 10 turni:** eliminare unità di paracadutisti americani per almeno un totale PR di 9 e fare uscire almeno uno dei due carri dalla strada a Est (contrassegnata sulla mappa con una X). Un carro uscito dal campo dalla strada a Est non può più rientrare in gioco.

**Condizioni di vittoria americani al termine dei 10 turni:** impedire che il giocatore tedesco consegua i suoi obiettivi.

**Regole opzionali utilizzabili:** i giocatori possono optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda). Il giocatore americano inizia il gioco con alcune unità già suddivise in Sezioni.

**Regole speciali:** nessuna.





# FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO TEDESCO



## PLOTONE GRENADIER

Composto da: 1 Squadra Comando Grenadier, 3 Squadre Grenadier

### SQUADRA COMANDO GRENADIER (A)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 6

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

### SQUADRA GRENADIER (B)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 5  
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	<b>binocolo</b> , 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).

### SQUADRA GRENADIER (C)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 5  
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	<b>binocolo</b> , 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).

### SQUADRA GRENADIER (D)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 5  
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	<b>binocolo</b> , 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).

## LOTONE RICOGNIZIONE

Composto da: 1 Kübelwagen

### AUTOMOBILE KÜBELWAGEN (E)

**Tipologia Veicolo:** Automobile - Non Corazzato - Ruotato

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

**Punto Rottura:** 3

**Movimento Caut:** 35 cm (14")

**Valore Tattico:** 6

**Valore Corazza:** -

**Valore Protezione:** 3

**Armamento (arma principale, contraerea, esposto):** mitragliatrice leggera Mg34

**Caratteristiche:** modelli esposti, scoperto, veicolo ricognizione

## LOTONE CARRI MEDI

Composto da: 1 Carro Sdkfz 161 Panzer IV

### CARRO SDKFZ 161 PANZER IV (F)

**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 Caut:** 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, shurtzen

## LOTONE CANNONI D'ASSALTO

Composto da: 1 Sdkfz 142/1 Stug III

### CARRO SDKFZ 142/1 STUG III (G)

**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 Caut:** 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, shurtzen, veicolo d'assalto

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

### NOTE DISTACCAMENTO TEDESCO

- ✪ Totale 7 unità (fino a 10 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✪ Totale 44 modelli (di cui 12 equipaggi di veicoli).
- ✪ Totale 3470 punti (PRT 18).
- ✪ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.



# FORZE IN CAMPO PARACADUTISTI AMERICANI



## PLOTONE PARACADUTISTI

Composto da: 1 Squadra Comando Paracadutisti, 2 Squadre Paracadutisti, 1 Cecchino Paracadutista

### SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (A)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 4  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, comando, leader
1	Sottotenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI

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

### SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE FUCILIERI (B)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 4  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
7	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE MITRAGLIATRICE (C)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Mitragliatrice leggera M1919A6, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
2	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA PARACADUTISTI 2 - SEZIONE BAZOOKA (D)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 4  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista Addetto Anticarro	Bazooka, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
5	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA PARACADUTISTI 2 - SEZIONE BAR (E)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
2	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### CECCHINO PARACADUTISTA (F)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 1  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Cecchino	Fucile Springfield M1903, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, arma silenziosa, cecchino, esperto del territorio, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, mimetismo

### LOTONE ANTICARRO

Composto da: 1 Cannone Anticarro

### CANNONE ANTICARRO 57 mm (G)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 7  
Valore Protezione: 4  
Valore Impatto (Cannone medio cal. 57mm): 4/3 S  
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone medio cal. 57 mm, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	capo pezzo
1	Fante	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	
1	Operatore radio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	radio

### NOTE PARACADUTISTI AMERICANI

- ✱ Totale 7 unità (fino a 8 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✱ Totale 36 modelli.
- ✱ Totale 2390 punti (PRT 11)
- ✱ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.





## SCENARIO 5: SAINTE-MERE-EGLISE

Uno dei successi strategici più significativi del D-Day fu la conquista di Sainte-Mère-Eglise. La 101a doveva aprire il varco verso l'interno per la 4ª divisione di fanteria. Era vitale prendere l'obiettivo e tenerlo fino all'arrivo dei rinforzi che sarebbero dovuti giungere dal mare. Nonostante i cannoneggiamenti e i ripetuti attacchi in forze dei tedeschi, i paracadutisti tennero la posizione.

**Data:** 6 Giugno 1944

**Località:** Sainte-Mère-Eglise (Francia)

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

**Durata:** 10 turni

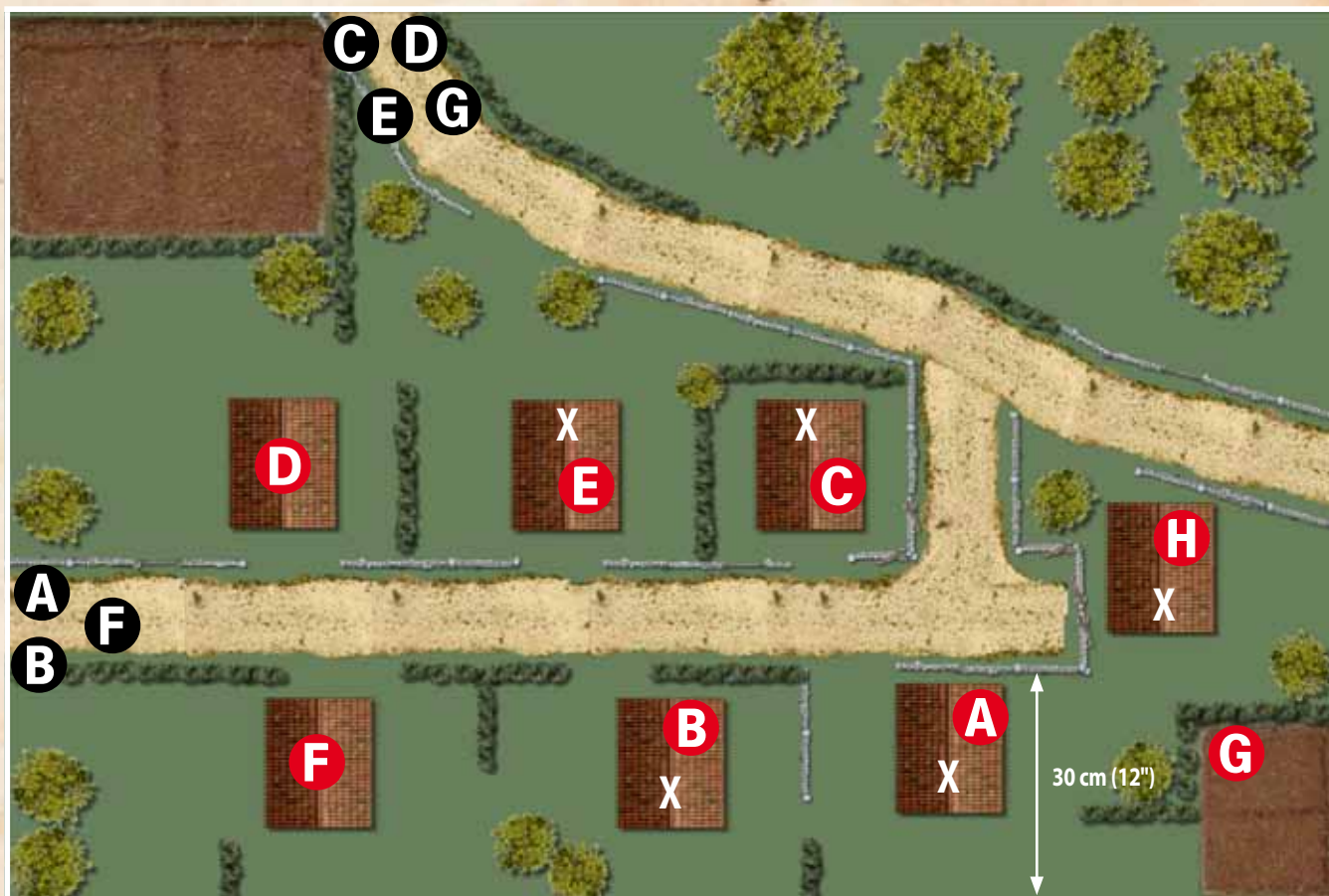
**Schieramento:** come da mappa

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

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

**Regole opzionali utilizzabili:** i giocatori possono optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda.)

**Regole speciali:** le unità tedesche iniziano lo scenario fuori dal campo. Al primo turno di gioco, quando saranno attivate, entreranno in campo dalle strade indicate sulla mappa. Partendo da fuori dovranno applicare il malus di -1 al VT nel *Tiro per Colpire* a causa del fatto che non erano in *linea di tiro* con nessun bersaglio.





# FORZE IN CAMPO DISTACCAMENTO TEDESCO



## PLOTONE PANZERGRENADIER

Composto da: 1 Squadra Comando Panzergrenadier, 3 Squadre Panzergrenadier

### SQUADRA COMANDO PANZERGRENADIER (A)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz\*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Luger, Granate Stg39	<b>binocolo</b> , 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	
<b>1*</b>	<b>Semicingolato Sdkfz 251/1 = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)</b>		

### SQUADRA PANZERGRENADIER (B)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz\*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	<b>binocolo</b> , 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	
<b>1*</b>	<b>Semicingolato Sdkfz 251/1 = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)</b>		

#### 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).

### SQUADRA PANZERGRENADIER (C)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz\*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	<b>binocolo</b> , 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	
<b>1*</b>	<b>Semicingolato Sdkfz 251/1 = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)</b>		

#### 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).

## SQUADRA PANZERGRENADIER (D)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz\*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	<b>binocolo</b> , 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*	<b>Semicingolato Sdkfz 251/1 = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)</b>		

### 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).

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

**Tipologia Veicolo:** Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

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

**Punto Rottura:** 2

**Movimento Cauto:** 25 cm (10")

**Valore Tattico:** 7

**Valore Corazza:** 1

**Valore Protezione:** 5

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

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

## PLOTONE RICOGNIZIONE

Composto da: 1 Sdkfz 232

## AUTOBLINDO SDKFZ 232 (E)

**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

## PLOTONE CARRI MEDI

Composto da: 2 Carri Sdkfz 161 Panzer IV

## CARRO SDKFZ 161 PANZER IV (F)

**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, shurtzen

## CARRO SDKFZ 161 PANZER IV (G)

**Tipologia Veicolo:** Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

**Punto Rottura:** 5

**Movimento Cauto:** 20 cm (8")

**Valore Tattico:** 6

**Valore Corazza:** 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, shurtzen

### NOTE DISTACCAMENTO TEDESCO

- ✳ Totale 10 unità (fino a 11 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✳ Totale 53 modelli (di cui 22 equipaggi di veicoli).
- ✳ Totale 5900 punti (PRT 24).
- ✳ Le unità vengono schierate come da indicazioni delle regole speciali e della mappa.



## FORZE IN CAMPO PARACADUTISTI AMERICANI



### PLOTONE PARACADUTISTI 1

**Composto da:** 1 Squadra Comando Paracadutisti, 2 Squadre Paracadutisti

#### SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (A)

**Unità di Fanteria**

**Punto Rottura:** 4

**VT:** 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, comando, leader
1	Sottotenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI

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

**SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE BAZOOKA (B)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 4  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista Addetto Anticarro	Bazooka, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
6	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE BAR (C)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 2  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
2	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SQUADRA PARACADUTISTI (D)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 6  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Mitragliatrice leggera M1919A6, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista	Gammon Grenade N°82, Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
8	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI**

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

**LOTONE PARACADUTISTI 2**

Composto da: 2 Squadre Paracadutisti, 1 Squadra Mortaio Paracadutisti

**SQUADRA PARACADUTISTI (E)**

Unità di Fanteria  
 Punto Rottura: 6  
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista	Gammon Grenade N°82, Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
8	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

**SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI**

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

### SQUADRA PARACADUTISTI (F)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 6  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista	Gammon Grenade N°82, Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
8	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

### SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI (G)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 3  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mortarista Paracadutista	Mortaio leggero M2, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI

Ogni Squadra Mortaio Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, 1 Mortarista e da 2 Paracadutisti (PR 2) e la seconda composta da 2 Paracadutisti (PR 1).

### PLOTONE ANTICARRO

Composto da: 1 Cannone Anticarro

### CANNONE ANTICARRO 57 mm (H)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 7  
Valore Protezione: 4  
Valore Impatto (Cannone medio cal. 57mm): 4/3 S  
Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone medio cal. 57 mm, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	capo pezzo
1	Fante	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	
1	Operatore radio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	radio

#### NOTE PARACADUTISTI AMERICANI

- ✱ Totale 8 unità (fino a 13 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✱ Totale 66 modelli.
- ✱ Totale 4105 punti (PRT 20)
- ✱ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.



Garand M1

## SCENARIO 6: PROSSIMA FERMATA CARENTAN

Dopo giorni di combattimenti la 101<sup>a</sup> si trovò nei pressi della stazione ferroviaria di Carentan. Avanzarono cautamente fino a raggiungere la periferia della città. Il 6<sup>o</sup> reggimento di Fallschirmjäger li attendeva arroccato in difesa. Quando la tenacia dei paracadutisti americani stava per avere la meglio sui difensori un plotone di rinforzo giunse in soccorso ai tedeschi capovolgendo il rapporto di forza. Costretti in difesa gli americani diedero, ancora una volta, prova del loro valore.

**Data:** 10 Giugno 1944

**Località:** Carentan (Francia)

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

**Durata:** 10 turni

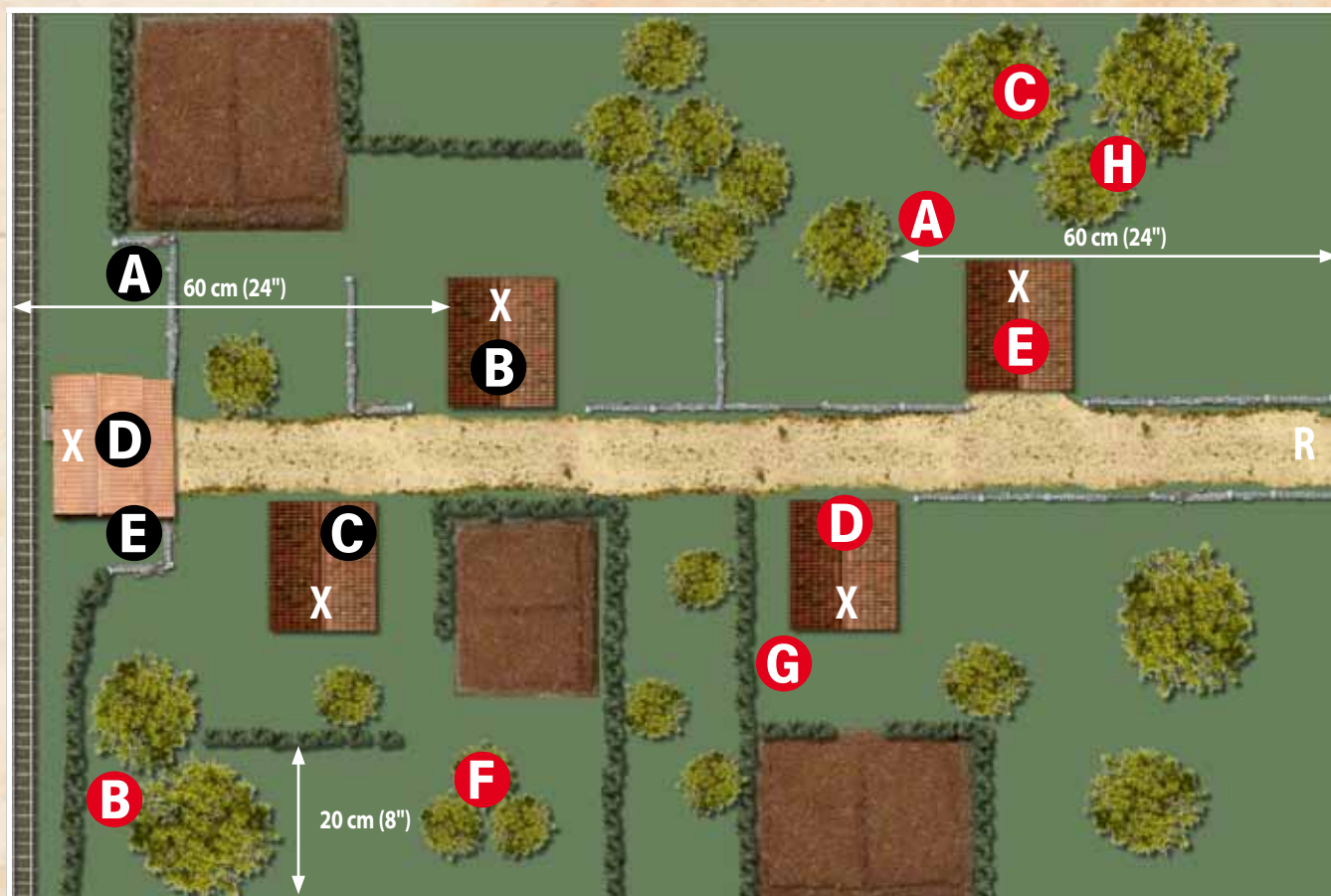
**Schieramento:** come da mappa

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

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

**Regole opzionali utilizzabili:** i giocatori possono optare per dividere le unità (se previsto dalla scheda.)

**Regole speciali:** le unità tedesche di rinforzo entreranno in gioco dalla strada a Este (R) all'inizio del quinto turno (vedi note specifiche). Partendo da fuori dovranno applicare il malus di -1 al VT nel *Tiro per Colpire* a causa del fatto che non erano in *linea di tiro* con nessun bersaglio.





# FORZE IN CAMPO FALLSCHIRMJÄGER



## PLOTONE FALLSCHIRMJÄGER)

Composto da: 1 Squadra Comando Fallschirmjäger, 2 Squadre Fallschirmjäger

### SQUADRA COMANDO FALLSCHIRMJÄGER (A)

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 (B)

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
2	Mitraglieri Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo
7	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, da un Mitragliere e da 5 Fallschirmjäger (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal secondo Mitragliere e da 2 Fallschirmjäger (PR 2).

### SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER (C)

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
2	Mitraglieri Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo
7	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, da un Mitragliere e da 5 Fallschirmjäger (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal secondo Mitragliere e da 2 Fallschirmjäger (PR 2).



Mg42



## PLOTONE MITRAGLIATRICI FALLSCHIRMJÄGER

Composto da: 2 Squadre Mitragliatrici

### SQUADRA MITRAGLIATRICI (D)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Fallschirmjäger	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mitragliere Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera Mg42, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo, treppiede
2	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA MITRAGLIATRICI (E)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 2  
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Fallschirmjäger	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mitragliere Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera Mg42, Pistola Walther P38, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo, treppiede
2	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato al corpo a corpo

## RINFORZI

## PLOTONE FALLSCHIRMJÄGER

Composto da: 1 Squadra Comando Fallschirmjäger, 2 Squadre Fallschirmjäger

### SQUADRA COMANDO FALLSCHIRMJÄGER (F)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 4  
VT: 7  
Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz\*

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

### SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER (G)

Unità di Fanteria  
Punto Rottura: 6  
VT: 7  
Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz\*

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

#### 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).

## SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER (G)

**Unità di Fanteria**

**Punto Rottura: 6**

**VT: 7**

**Caratteristiche:** imbarcati su Camion Opel Blitz\*

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
<b>1*</b>	<b>Camion Opel Blitz = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)</b>		

### 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).

### NOTE FALLSCHIRMJÄGER

- ❖ Totale 5 unità (fino a 8 in caso di suddivisione in Sezioni) + 6 unità di Rinforzi (fino a 9 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ❖ Totale 37 modelli + 35 di Rinforzi (di cui 6 equipaggi di veicoli).
- ❖ Totale 3670 punti (2030 punti di forze iniziali + 1630 di rinforzi). Il PRT iniziale è di 11. Dall'inizio del quinto turno, con l'arrivo dei rinforzi, considerate il PRT 26.
- ❖ Le unità iniziali vengono schierate come da indicazioni della mappa. Le unità di rinforzi saranno attivabili a partire dall'inizio del quinto turno e dovranno entrare obbligatoriamente dalla strada ad Est, dal punto indicato sulla mappa con la lettera R. Potranno ricevere qualsiasi Ordine ma, partendo da fuori, dovranno applicare il malus di -1 al VT nel *Tiro per Colpire* a causa del fatto che non erano in *linea di tiro* con nessun bersaglio





# FORZE IN CAMPO PARACADUTISTI AMERICANI



## PLOTONE PARACADUTISTI 1

**Composto da: 1 Squadra Comando Paracadutisti, 2 Squadre Paracadutisti**

### SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (A)

**Unità di Fanteria**  
**Punto Rottura: 4**  
**VT: 7**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, comando, leader
1	Sottotenente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI

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

### SQUADRA PARACADUTISTI (B)

**Unità di Fanteria**  
**Punto Rottura: 6**  
**VT: 7**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

### SQUADRA PARACADUTISTI (C)

**Unità di Fanteria**  
**Punto Rottura: 6**  
**VT: 7**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
9	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA PARACADUTISTI

Ogni Squadra Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 7 Paracadutisti (PR 4) e la seconda composta dal Caporale, dal Mitragliere e da 2 Paracadutisti (PR 2).

## LOTONE PARACADUTISTI 2

Composto da: 2 Squadre Paracadutisti, 1 Squadra Mortaio Paracadutisti

### SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE FUCILIERI (D)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
7	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE BAR (E)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
2	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA PARACADUTISTI 2 - SEZIONE BAZOOKA (F)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista Addetto Anticarro	Bazooka, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
6	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA PARACADUTISTI 2 - SEZIONE BAR (G)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, addestrato al corpo a corpo
1	Mitragliere Paracadutista	Fucile automatico M1918A2 BAR, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
2	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

### SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI (H)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 3

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mortarista Paracadutista	Mortaio leggero M2, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
4	Paracadutisti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

#### SUDDIVISIONE SQUADRA MORTAIO PARACADUTISTI

Ogni Squadra Mortaio Paracadutisti può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, 1 Mortarista e da 2 Paracadutisti (PR 2) e la seconda composta da 2 Paracadutisti (PR 1).

#### NOTE PARACADUTISTI AMERICANI

- ✪ Totale 8 unità (fino a 12 in caso di suddivisione in Sezioni).
- ✪ Totale 62 modelli.
- ✪ Totale 3485 punti (PRT 20)
- ✪ Le unità vengono schierate come da indicazioni della mappa.



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

Questo supplemento di scenari è focalizzato sulle operazioni aviotrasportate messe in atto dai comandi alleati in occasione dell'Operazione Overlord, ovvero lo sbarco in Normandia. Nel supplemento sono presenti sei scenari storici che prendono in esame alcuni degli attacchi operati nella notte stessa del D-Day: la conquista di Puppeville e Neuville, l'attacco alle batterie di Merville, le battaglie per Sainte-Mère-Eglise e Carentan.

Il supplemento è diviso in due parti: nella prima parte sono contenute nuove regole speciali per i combattimenti notturni, la seconda contiene le indicazioni relative ai singoli scenari.

Tutti gli scenari contenuti nel supplemento sono classificati Late War.

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



Non perdetevi gli aggiornamenti e le novità, visitate

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

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

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

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