



FINAL ASSAULT



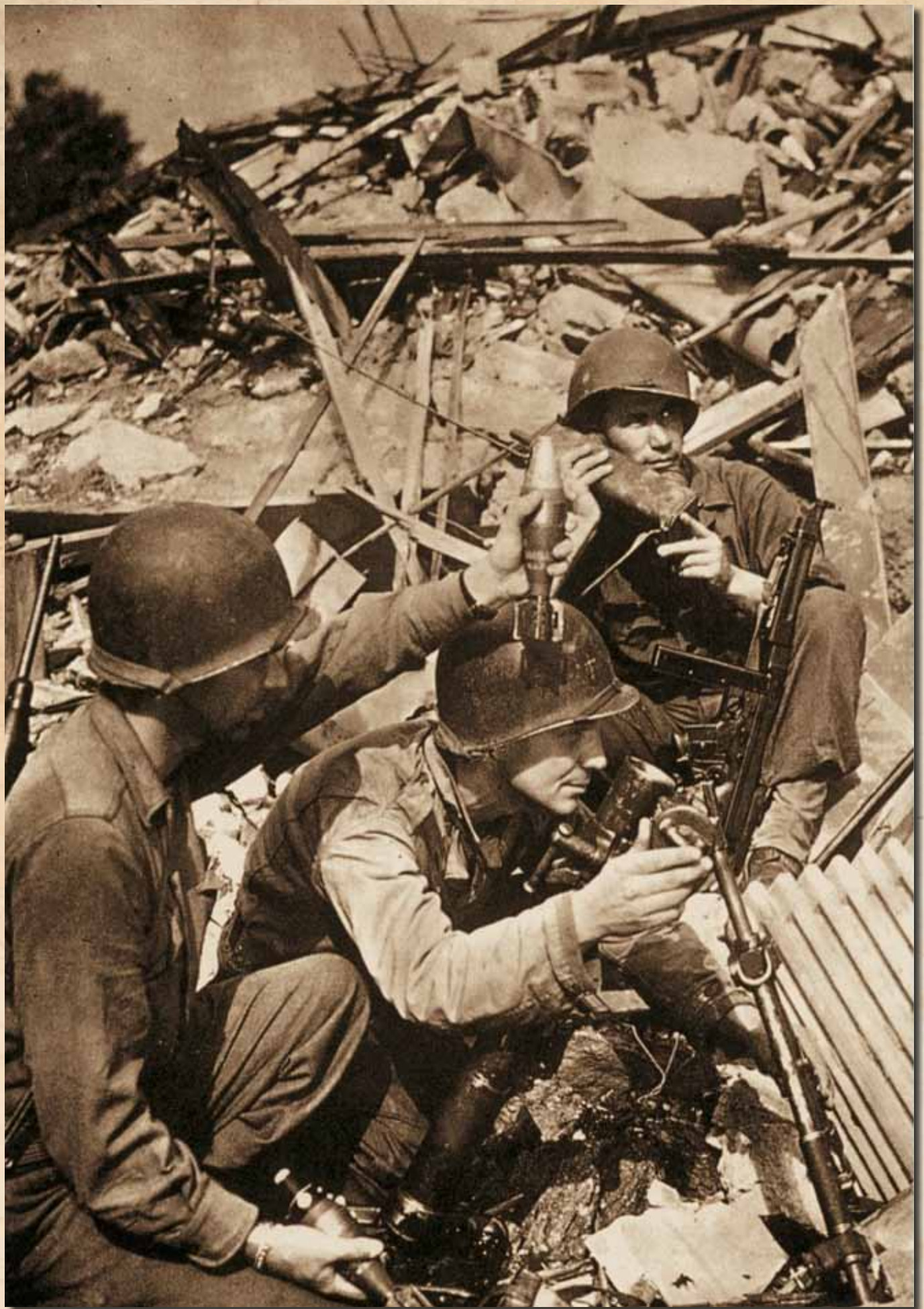
TOP SECRET FILES:

UNITED STATES - GREAT BRITAIN



Elenco completo delle unità

Classificato: Late war



FINAL ASSAULT

TOP SECRET FILES:

UNITED STATES - GREAT BRITAIN

Scritto da
MASSIMO TORRIANI

Con la collaborazione di
VALENTINO DEL CASTELLO

Copyright 2017

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

Tutti i diritti riservati.

Versione Dicembre 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 AMERICANO 1944-1945



LOTONE CARRI PESANTI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-5 M26 Generale Pershing (solo un plotone per Esercito)

CARRO M26 (1710 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Pesante - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

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 M3 cal. 90 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊗ 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.
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* 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 5 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊗ 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.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Carri Pesanti	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati	2
Sezione Genio Motorizzato	3
Plotone Genio	3
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Fanteria (base)	1
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Paracadutisti (base)	1
Plotone Ranger (base)	1
Plotone Ricognizione (base)	1

PLOTONE CARRI MEDI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-4 M4, 0-1 M4-76
- 1-3 M4, 0-2 M4-76 (1945)

CARRO M4 (975 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

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 aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊕ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊕ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
- ⊕ Potete equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad.
- ⊕ 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 equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.
- ⊕ Un carro per plotone (non il Carro Comando) può essere trasformato in Jumbo M4A3E2 aggiungendo le caratteristiche *gyrostabilizzatore* e *wet* e portando il Valore Corazza da 5 a 9 al costo di +585 punti.
- ⊕ 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 5 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊕ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO M4-76 (1065 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

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 M3 cal. 76mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

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

Caratteristiche Veicolo: gyrostabilizzatore, radio

VARIANTI:

- ⊕ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊕ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊕ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
- ⊕ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
- ⊕ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE CARRI MEDI

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

PLOTONE CARRI LEGGERI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-5 M5A1
- 1-5 M24 (solo un plotone per Esercito)

CARRO M5A1 (790 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

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)

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊗ Un carro per plotone può essere trasformato 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 5 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ 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.

CARRO M24 (835 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 3

Valore Protezione: 5

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

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊗ Un carro per plotone può essere trasformato 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 5 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ 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 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 1 Punto Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Carri Leggeri e Medi	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati	2
Sezione Genio Motorizzato	3
Plotone Genio	3
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Fanteria (base)	1
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Paracadutisti (base)	1
Plotone Ranger (base)	1
Plotone Ricognizione (base)	1

LOTONE RICOGNIZIONE (BASE)

Composto da: 0-3 Autoblindo M8 Greyhound, 0-6 Jeep

AUTOBLINDO M8 GREYHOUND (540 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

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.
- ⊛ Un carro per plotone può essere trasformato 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 5 autoblindo, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 autoblindo).
- ⊛ 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.

AUTOMOBILE JEEP (145 punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Carabina Semiautomatica M1

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 media M1919A4 cal. .30 (arma principale, contraerea, pianale, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Fante la carabina con un mitra Grease Gun al costo di -5 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, pianale, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊛ Una Jeep per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente con un Tenente (*comandante*) e aggiungendo una *radio a lungo raggio* al costo di +30 punti (obbligatorio se acquistate almeno 3 Jeep, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 Jeep).
- ⊛ 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 ranger o Paracadutisti tutti i componenti dell'equipaggio possono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +30 punti.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE RICOGNIZIONE

- ⊗ Acquistando 2 M8 Greyhound avrete a disposizione 2 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando 3 M8 Greyhound avrete a disposizione 3 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando 6 Jeep avrete a disposizione 2 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando 3 Jeep avrete a disposizione 1 Punto Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Ricognizione	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati	2
Sezione Genio Motorizzato	3
Plotone Genio	3
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Fanteria (base)	1
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Paracadutisti (base)	1
Plotone Ranger (base)	1
Plotone Ricognizione (base)	1

PLOTONE FANTERIA (BASE)

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

SQUADRA COMANDO FANTERIA (195 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	comandante, leader
1	Sottotenente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	comandante, leader
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
2	Fucilieri	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	

SQUADRA FANTERIA (455 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 6
VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Caporale	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Mitragliere	Fucile automatico M1918A2 BAR, Granate MKII Pineapple	
9	Fucilieri	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	

SUDDIVISIONE SQUADRA FANTERIA

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

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando una radio al costo di +10 Punti. Aggiungete a un fuciliere della Squadra la caratteristica: radio.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Un leader per Squadra può acquistare un binocolo al costo di +30 punti.
- ⊛ Un fuciliere per Plotone, di una Squadra Fanteria, può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Bazooka e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +145 punti.
- ⊛ Un Fuciliere per Plotone può trasformarsi in un Cecchino (vedi scheda relativa) al costo di + 85 punti. Diventa unità indipendente con (PR1) e il suo trasferimento conta per il Punto di Rottura.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando la caratteristica determinati al costo di +25 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Fanteria la caratteristica determinati al costo di +60 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un fuciliere da ogni Squadra al costo di -35 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Tutte le Squadre Fanteria (compresa la Squadra Comando) possono acquisire la caratteristica Veterani eliminando ciascuna un fuciliere. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Fino a due Squadre Fanteria possono acquistare i Camion Dodge al costo di +115 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Dodge*.
- ⊛ Se acquistate la Squadra Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE FANTERIA

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

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Fanteria	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Fanteria (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Mortai	1
Plotone Ricognizione	1

PLOTONE FANTERIA MOTORIZZATA (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Fanteria Motorizzata, 2 Squadre Fanteria Motorizzata, 0-1 Squadra Mortaio Motorizzata, 0-1 Squadra Mitragliatrice Motorizzata

SQUADRA COMANDO FANTERIA MOTORIZZATA (630 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Camion Dodge*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	comandante, leader
1	Sottotenente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
6	Fucilieri	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	
1	Fante Anticarro	Bazooka, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	
1*	Camion Dodge = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO FANTERIA MOTORIZZATA

La Squadra Comando Fanteria Motorizzata può essere suddivisa in due Sezioni QG: la prima composta dal Tenente, dal Sergente e da 4 Fucilieri (PR 3) e la seconda composta dal Sottotenente, dal Fante Anticarro e da 2 Fucilieri (PR 2).

SQUADRA FANTERIA MOTORIZZATA (610 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Camion Dodge*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Caporale	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Fante Anticarro	Bazooka, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	
7	Fucilieri	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	
1*	Camion Dodge = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SUDDIVISIONE SQUADRA FANTERIA MOTORIZZATA

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

SQUADRA MORTAIO MOTORIZZATA (335 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 3

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Camion Dodge*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Mortarista	Mortaio leggero M2, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	capo pezzo
3	Addetti mortaio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	
1*	Camion Dodge = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SUDDIVISIONE SQUADRA MORTAIO MOTORIZZATA

La Squadra Mortaio Motorizzata può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, da un Mortarista e un Addetto al Mortaio (PR 2) e la seconda composta da 2 Addetti al Mortaio (PR 1).

SQUADRA MITRAGLIATRICI MOTORIZZATA (585 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Camion Dodge*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Caporale	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
2	Mitraglieri	Mitragliatrice M1919A4, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	capo pezzo, treppiede
4	Addetti Mitragliatrice	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	
1*	Camion Dodge = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SUDDIVISIONE SQUADRA MITRAGLIATRICI MOTORIZZATA

La Squadra Mitragliatrici Motorizzata può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, da un Mitragliere e da 2 Addetti Mitragliatrice (PR 2) e la seconda composta dal Caporale, da un Mitragliere e da 2 Addetti Mitragliatrice (PR 2).

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 Punti se non sono imbarcate in un semicingolato M3A1. Aggiungete ad un fuciliere della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊛ Le Squadre possono sostituire i Camion Dodge con un Semicingolato M3A1 al costo di +290 punti cad.
- ⊛ Fino a due Squadre possono eliminare i Camion Dodge al costo di -115 punti cad. Eliminate la caratteristica *imbarcati su Camion Dodge*.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Camion Dodge una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (contraerea/arma secondaria) al costo di +190 punti cad.
- ⊛ Un Addetto al Mortaio nella Squadra Mortaio Motorizzata può aggiungere al suo equipaggiamento un bazooka al costo di +150 punti.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando e/o Squadra Fanteria la caratteristica *determinati* al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mortaio la caratteristica *determinati* al costo di +25 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mitragliatrici la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Fuciliere da ogni Squadra al costo di -35 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Tutte le Squadre Fanteria (compresa la Squadra Comando) possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Fuciliere. 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 FANTERIA MOTORIZZATA

- ⊕ Acquistando una Squadra Comando Fanteria e due Squadre Fanteria avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
- ⊕ Acquistando una Squadra Comando Fanteria, due Squadre Fanteria e la Squadra Mortaio o quella Mitragliatrici avete a disposizione 6 Punti Opzione.
- ⊕ Acquistando una Squadra Comando Fanteria, due Squadre Fanteria, la Squadra Mortaio e la Squadra Mitragliatrici avete a disposizione 7 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Fanteria Motorizzata	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati	2
Sezione Genio Motorizzato	3
Plotone Genio	3
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Mitragliatrici Motorizzato	2
Plotone Mortai Motorizzato	2
Plotone Ricognizione (base)	1

PLOTONE RANGER (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Ranger, 2 Squadre Ranger, 0-1 Squadra Mortaio Ranger

SQUADRA COMANDO RANGER (220 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Ranger	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, comandante, leader,
1	Sergente Ranger	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
2	Ranger	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

SQUADRA RANGER (550 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 6
VT: 7

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

SUDDIVISIONE SQUADRA RANGER

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

SQUADRA MORTAIO RANGER (345 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Ranger	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Mortarista Ranger	Mortaio leggero M2, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
4	Ranger	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando e/o alla Squadra Mortaio una *radio* al costo di +10 punti cad. Aggiungete a un Ranger della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊗ La Squadra Comando può acquisire la caratteristica *infiltrata* al costo di +20 punti.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊗ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Potete equipaggiare un Ranger per Squadra con una Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ⊗ Fino a 2 Ranger per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Un Ranger per ogni Squadra Ranger può equipaggiare il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciagranate M7 al costo di +50 punti cad.
- ⊗ Un Ranger per ogni Squadra Ranger può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Fucile automatico M1918A2 BAR al costo di +35 punti cad.
- ⊗ Un Ranger per ogni Squadra Ranger, può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Bazooka e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +145 punti.
- ⊗ Un Ranger per Plotone può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciafiamme M2 e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +95 punti.
- ⊗ Ogni Squadra Ranger (non la Squadra Mortaio) può acquisire la caratteristica *infiltrata* al costo di +55 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti.
- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Ranger la caratteristica *determinati* al costo di +55 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mortaio Ranger la caratteristica *determinati* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Potete eliminare un Ranger da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊗ Un Ranger per Plotone può trasformarsi in un Cecchino (vedi scheda relativa) al costo di +75 punti. Diventa unità indipendente con (PR1) e il suo trasferimento conta per il Punto di Rottura.
- ⊗ Fino a due Squadre Ranger possono acquistare i Camion Dodge al costo di +115 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Dodge*.
- ⊗ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando un Ranger ciascuna. 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 RANGER

- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Ranger e due Squadre Ranger avete a disposizione 4 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Ranger, due Squadre Ranger e una Squadra Mortaio Ranger avete a disposizione 6 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Ranger	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Genio	3
Plotone Mortai	1
Plotone Ranger (base)	1
Plotone Ricognizione (base)	1

PLOTONE PARACADUTISTI (BASE)

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

SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (410 punti)

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 (655 punti)

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 MORTAIO PARACADUTISTI (350 punti)

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).

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando e/o alla Squadra Mortaio una *radio* al costo di +10 punti cad. Aggiungete ad un Paracadutista della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊛ Potete dotare la Mitragliatrice leggera M1919A6 di treppiede e sommare + 3 alla cadenza al costo di + 30 punti cad. La mitragliatrice leggera si trasforma in mitragliatrice media.
- ⊛ Tutti i Mitraglieri possono sostituire la Mitragliatrice leggera M1919A6 con un Fucile automatico M1918A2 BAR al costo di -10 punti cad.
- ⊛ Tutti i Mitraglieri possono sostituire la Mitragliatrice leggera M1919A6 con una mitragliatrice media con treppiede M1919A4 cal. 30 al costo di +60 punti cad.
- ⊛ Potete equipaggiare un Paracadutista per Sezione con una Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Un paracadutista per ogni Squadra Paracadutisti può equipaggiare il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciagranate M7 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Fino a 2 Paracadutisti per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Un Paracadutista per Plotone può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Bazooka e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +145 punti.
- ⊛ Un Paracadutista per Plotone può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciagamme M2 e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +95 punti.
- ⊛ Un Paracadutista per Plotone può trasformarsi in un Cecchino (vedi scheda relativa) al costo di + 75 punti. Diventa unità indipendente con (PR1) e il suo trasferimento conta per il Punto di Rottura.
- ⊛ Tutti i Paracadutisti del Plotone possono aggiungere una Pistola Colt 1911A1 al costo totale di +10 punti per modello.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Paracadutisti la caratteristica *determinati* al costo di +60 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Paracadutisti Mortaio la caratteristica *determinati* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Paracadutista da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Fino a due Squadre Paracadutisti possono acquistare i Camion Dodge al costo di +115 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Dodge*.
- ⊛ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Paracadutista. 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 PARACADUTISTI

- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Paracadutisti e due Squadre Paracadutisti avete a disposizione 4 Punti Opzione.
- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Paracadutisti, tre Squadre Paracadutisti avete a disposizione 6 Punti Opzione.
- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Paracadutisti, tre Squadre Paracadutisti e una Squadra Mortaio Paracadutisti avete a disposizione 7 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Paracadutisti	Costo Punti Opzione
Batteria Aviotrasportata/Paracadutata	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi (base)	2
Plotone Carri Pesanti (base)	2
Plotone Genio Paracadutisti	3
Plotone Mortai	1
Plotone Paracadutisti (base)	1
Plotone Ricognizione	1
Sezione Esploratori Paracadutati	2



UNITÀ OPZIONALI – ESERCITO AMERICANO



BATTERIA ARTIGLIERIA

Composta da: 0-1 PO*, 0-1 PO Jeep*, 1-6 Cannoni da campo

* Vedi paragrafo relativo

CANNONI DA CAMPO 105 mm (450 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

Valore Protezione: 2

Valore Impatto (obice): -/5 L tiro indiretto a distanza minima 60 (24")

Caratteristiche: -

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader, binocolo
1	Capo Pezzo	Cannone pesante M1 da 105mm (obice), 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

VARIANTI:

☛ Potete acquistare l'Obice da Campo da 105 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 330 punti cad.

BATTERIA ARTIGLIERIA MOTORIZZATA

Composta da una delle seguenti scelte:

• 0-1 PO M4*, 0-1 PO Jeep*, 1-6 M7 HMC

• 0-1 PO M4*, 1-3 T34 Calliope (Nota: max 1 unità per esercito)

* Vedi paragrafo relativo

CARRO M7 HMC (940 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 6 Carristi – Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 7

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): -/5 L

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

Arma secondaria (scafo superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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 il Carro M7 HMC come *fuoco fuori campo* al costo di 590 punti cad.

CARRO T34 CALLIOPE (1255 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 15 cm (6"). A causa del peso del lanciarazzi muove come un carro pesante.

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Valore Impatto (arma secondaria): -/6 L

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

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

Arma secondaria (torretta superiore, 6 salve): lanciarazzi multiplo cal. 115 mm tiro indiretto a distanza minima 60 (24")

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson, torretta lenta

Note: quando spara il lanciarazzi non può sparare il cannone.

VARIANTI:

☛ Potete equipaggiare ogni veicolo con un sistema wet ed eliminare la caratteristica *ronson* al costo di +10 punti cad.

☛ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.

☛ Potete acquistare il T34 Calliope come *fuoco fuori campo* al costo di 640 punti cad.

BATTERIA AVIOTRASPORTATA E PARACADUTATA

Composta da una delle seguenti scelte:

• 0-1 PO*, 0-1 PO Jeep*, 1-3 Obici da Campo cal. 75 mm

• 0-1 PO*, 0-1 PO Jeep*, 1-6 Obici da Campo cal. 105 mm

* Vedi paragrafo relativo

OBICE DA CAMPO 75 mm (410 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

Valore Protezione: 2

Valore Impatto (obice): -/3 M tiro indiretto a distanza minima 50 (20")

Caratteristiche: -

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader
1	Capo Pezzo Paracadutista	Cannone medio M1 da 75mm (obice), Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo
1	Paracadutista	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
1	Operatore radio Paracadutista	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, radio

VARIANTI:

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

OBICE DA CAMPO 105 mm (510 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

Valore Protezione: 2

Valore Impatto (obice): -/5 L tiro indiretto a distanza minima 60 (24")

Caratteristiche: -

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader
1	Capo Pezzo Paracadutista	Cannone pesante M1 da 105mm (obice), Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	capo pezzo, addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
1	Operatore radio Paracadutista	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, radio

VARIANTI:

☛ Potete acquistare l'Obice da Campo da 105 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 370 punti cad.

PLOTONE ANTICARRO

Composto da: 0-1 Jeep PO*, 1-3 Cannoni Anticarro

* Vedi paragrafo relativo

CANNONE ANTICARRO 57 mm (420 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

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

VARIANTI:

- ⊗ I Plotoni Anticarro derivati dalla Fanteria motorizzata possono acquistare un semicingolato *M3A1 (vedi paragrafo apposito per costi specifici).
- ⊗ Se il cannone fa parte di un Plotone Ranger o Paracadutisti tutti i modelli possono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +40 punti.
- ⊗ Potete sostituire il cannone cal. 57mm con un cannone leggero cal. 37mm (VB 3/1) al costo di -50 punti.
- ⊗ Potete sostituire il cannone cal. 57mm con un cannone medio cal. 76mm (VB 6/3) al costo di +100 punti.

PLOTONE CACCIA CARRI

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-4 M6 GMC (1944, solo un plotone per esercito)
- 0-2 M20 PO*, 1-4 M10
- 0-2 M20 PO*, 1-4 M18
- 0-2 M20 PO*, 1-4 M36

CAMION M36 GMC (325 punti)

Tipologia Veicolo: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 2 Fanti- Tutti equipaggiati con carabina semiautomatica M1

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 4

Valore Impatto (arma principale, fronte posteriore): 3/1 S

Arma principale (pianale, esposti): cannone leggero cal. 37 mm

Caratteristiche: modelli esposti, radio, scoperto

CARRO M10 (950 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 6/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 76mm

Arma secondaria (contraerea, portello superiore, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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.

CARRO M18 (800 punti)

Tipologia Veicolo: Carro leggero - Corazzato scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 2

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): 6/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M3 cal. 76mm

Arma secondaria (contraerea, portello superiore, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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.

CARRO M36 (1100 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 8/4 L

Arma principale (torretta): cannone pesante cal. 90 mm

Arma secondaria (contraerea, portello superiore, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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 aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, scafo inferiore) e portare il VC4 a VC5 (versione M36B1) al costo di +120 punti cad.

PLOTONE CANNONI D'ASSALTO MOTORIZZATI

Composto da una delle seguenti scelte:

- 0-1 PO Jeep*, 1-3 M8 HMC
- 0-1 Punto d'Osservazione M4*, 1-3 M4A3

CARRO M8 HMC (780 punti)

Tipologia Veicolo: Carro leggero - Corazzato scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): -/3 M

Arma principale (torretta, obice): obice medio cal. 75mm, tiro indiretto a distanza minima 50 (20")

Arma secondaria (contraerea, portello superiore, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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'M8 HMC come *fuoco fuori campo* al costo di 430 punti cad.

CARRO M4A3 (1050 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 6

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): -/5 L

Arma principale (torretta, obice): obice pesante cal. 105mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24") con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

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

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊛ 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.
- ⊛ Potete equipaggiare ogni veicolo con un sistema *wet* ed eliminare la caratteristica *ronson* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.
- ⊛ Potete acquistare l'M4A3 come *fuoco fuori campo* al costo di 625 punti cad.

PLOTONE GENIO

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

SQUADRA COMANDO GENIO SU JEEP (215 punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente (leader, comandante, binocolo), 1 Sottotenente (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Carabina Semiautomatica M1

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 35 cm (14")

Valore Tattico: 7

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 3

Armamento: -

Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, pianale, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, pianale, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Potete aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Un Fante acquisisce la caratteristica: *radio*.

SQUADRA GENIO (430 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Dodge*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Genio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Caporale Genio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
5	Fante Genio	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	
1*	Camion Dodge = 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 4 Fucilieri (PR 3) e la seconda composta dal Caporale e da 1 Fuciliere (PR 1).

VARIANTI:

- ✪ Un Leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ✪ Un fante per Plotone può sostituire il fucile Garand con un lanciagamme M2 al costo di +85 punti.
- ✪ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ✪ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ✪ Fino a 2 Fanti per Squadra Genio possono aggiungere al proprio equipaggiamento Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ✪ Potete sostituire ogni Camion con l'autoblindo White M3A1 al costo di +310 punti cad.
- ✪ Ogni Squadra Genio può eliminare il Camion Dodge al costo di -115 punti cad.
- ✪ Un fante per squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi M9A1 bazooka al costo di +150 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 aggiungere ad ogni Squadra Genio la caratteristica *determinati* al costo di +35 punti cad.
- ✪ Potete eliminare un Fante da ogni Squadra al costo di -45 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ✪ Tutte le Squadre Genio possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un fante. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

LOTONE GENIO PARACADUTISTI

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

SQUADRA COMANDO GENIO PARACADUTISTI (300 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 3

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutista Genio	Mitra Thopson M1, Pistola Colt 1911A1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, binocolo, comandante, leader
1	Sottotenente Paracadutista Genio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Sergente Paracadutista Genio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
2	Paracadutisti Genio	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo

SQUADRA GENIO PARACADUTISTI (600 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 6

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutista Genio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
1	Caporale Paracadutista Genio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
10	Paracadutista Genio	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	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 Fucilieri (PR 3) e la seconda composta dal Caporale e da 5 Fuciliere (PR 3).

VARIANTI:

- ✪ Un Paracadutista per Plotone può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un lanciagamme M2 al costo di +85 punti.
- ✪ Un Leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ✪ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ✪ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ✪ Fino a 2 Paracadutisti per Squadra Genio possono aggiungere al proprio equipaggiamento Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ✪ Fino a 2 Paracadutisti per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
- ✪ Un Paracadutista per squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi M9A1 bazooka al costo di +150 punt cad.
- ✪ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +25 punti cad.
- ✪ Potete aggiungere ad ogni Squadra Genio Paracadutisti la caratteristica *determinati* al costo di +60 punti cad.
- ✪ Potete eliminare un Paracadutista da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ✪ Tutte le Squadre Genio Paracadutisti possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Paracadutista. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ✪ Potete acquistare un Camion Dodge per ogni Squadra Genio Paracadutisti (compresa la Squadra Comando) come veicolo da trasporto al costo di +115 punti cad.

PLOTONE MITRAGLIATRICI

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

SQUADRA COMANDO MITRAGLIATRICI SU JEEP (225 punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente (leader, comandante, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Carabina Semiautomatica M1

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:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, pianale, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, pianale, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊗ Potete aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Un Fante acquisisce la caratteristica: *radio*.

SQUADRA MITRAGLIATRICE (265 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	binocolo, leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice Media M1919A4 cal. .30 e Pistola Colt 1911A1	capo pezzo, treppiede
2	Fanti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere ad un Fante di ogni Squadra Mitragliatrice una *radio* al costo di +10 punti.
- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mitragliatrice la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Se la Squadra fa parte di un Plotone Ranger o Paracadutisti potete aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +40 punti.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.

PLOTONE MITRAGLIATRICI MOTORIZZATO

Composto da: 0-1 Squadra Comando Mitragliatrici Motorizzata, 1-3 Squadre Mitragliatrici Motorizzate

SQUADRA COMANDO MITRAGLIATRICI MOTORIZZATA (705 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Semicingolato M3A1*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	comandante, leader, punto d'osservazione
1	Caporale	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
5	Fanti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	
1	Fante Operatore radio	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	radio

1* Semicingolato M3A1= Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)

SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO MITRAGLIATRICI MOTORIZZATA

Ogni Squadra Comando Mitragliatrici Motorizzata può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Tenente e da 3 Fanti (PR 2) e la seconda composta dal Caporale e da 3 Fanti (PR 2).

VARIANTI:

- ⊗ Il Leader della Squadra Comando Mitragliatrici Motorizzata può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊗ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊗ Un Fante della Squadra Comando Mitragliatrici Motorizzata può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi M9A1 bazooka al costo di +150 punt cad.
- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando Mitragliatrici Motorizzata la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti cad.
- ⊗ Potete eliminare un Fante della Squadra Comando Mitragliatrici Motorizzata al costo di -35 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊗ La Squadra Comando Mitragliatrici Motorizzata può acquisire la caratteristica *veterani* eliminando un Fante. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

SQUADRA MITRAGLIATRICI MOTORIZZATA (735 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 8 Fanti - Tutti equipaggiati con carabine semiautomatiche M1

Punto Rottura: 7

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Arma principale (esposto, contraerea, portello superiore): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

Arma secondaria (esposto, contraerea, postazione laterale destra): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Arma secondaria (esposto, contraerea, postazione laterale sinistra): mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

SUDDIVISIONE SQUADRA MITRAGLIATRICI MOTORIZZATA

Ogni Squadra Mitragliatrici Motorizzata può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Semicingolato con a bordo il Sergente e da 4 Fanti (PR 5) e la seconda, di Fanteria, composta dal Caporale e da 3 Fanti (PR 2). In questo caso la Sezione di Fanteria può sbarcare ma la suddivisione costa +60 punti per Squadra.

VARIANTI:

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

⊛ Se l'unità si divide in Sezioni, un Fante per Sezione Fanteria può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi M9A1 bazooka al costo di +150 punti cad.

⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mitragliatrici la caratteristica *determinati* al costo di +45 punti cad.

⊛ Potete eliminare un Fante da ogni Squadra Mitragliatrici Motorizzata al costo di -35 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

⊛ Tutte le Squadre Mitragliatrici Motorizzate possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Fante. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

LOTONE MORTAI

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

SQUADRA COMANDO MORTAI (155 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	binocolo, comandante, leader
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
1	Fante Operatore radio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	radio

VARIANTI:

⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.

⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.

⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +15 punti cad.

⊛ Potete sostituire la Squadra Comando Mortai con un Punto d'Osservazione su Jeep pagando il costo in punti indicato.

SQUADRA MORTAIO (325 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	binocolo, leader
1	Mortarista	Mortaio Medio da.81 mm e Pistola Colt 1911A1	
1	Fante	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	
1	Fante Operatore radio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	radio

VARIANTI:

⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mortai la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.

⊛ Se la Squadra fa parte di un Plotone Ranger o Paracadutisti potete aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +40 punti.

⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.

⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.

LOTONE MORTAI MOTORIZZATO

Composto da: 0-1 Squadra Comando Mortai Motorizzata, 1-3 M21 MMC o M4A1

SQUADRA COMANDO MORTAI MOTORIZZATA (705 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Semicingolato M3A1*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	comandante, leader
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader
5	Fanti	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	
1	Fante Operatore radio	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	radio
1*	Semicingolato M3A1= Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO MORTAI MOTORIZZATA

Ogni Squadra Comando Mortai Motorizzata può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente e da 3 Fanti (PR 2) e la seconda composta dal Caporale e da 3 Fanti (PR 2).

VARIANTI:

- ✪ Un Leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ✪ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ✪ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ✪ Un Fante per squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciarazzi M9A1 bazooka al costo di +150 punt cad.
- ✪ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +40 punti cad.
- ✪ Potete eliminare un Fante da ogni Squadra al costo di -35 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ✪ Tutte le Squadre Mortai Motorizzati possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Fante. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

M21MMC oppure M4A1 (625 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 5 Fanti - Tutti equipaggiati con carabine semiautomatiche M1

Punto Rottura: 6

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Arma principale (pianale): mortaio medio cal. 81 mm (il mortaio può sparare anche imbarcato)

Arma secondaria (esposto, contraerea, portello superiore): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto

SEZIONE ESPLORATORI PARACADUTATI

Composta da: 1-3 Squadre Esploratori Paracadutate

SQUADRA ESPLORATORI PARACADUTATA (550 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente Paracadutista	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, binocolo, comandante, leader,
1	Sergente Paracadutista	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, leader
7	Esploratori Paracadutisti	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo
1	Esploratore Paracadutista Operatore radio	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato al corpo a corpo, radio

SUDDIVISIONE SQUADRA ESPLORATORI

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

VARIANTI:

- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊛ Potete sostituire a ogni Leader la carabina con mitra Thompson M1 senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Esploratori la caratteristica *determinati* al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Esploratori la caratteristica *mimetismo* al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Paracadutista da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Potete equipaggiare fino a due Paracadutisti per Squadra con una Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Esploratori la caratteristica *infiltrati* al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Tutte le Squadra Esploratori possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando un Paracadutista ciascuna. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

SEZIONE GENIO MOTORIZZATO

Composta da: 0-1 M4 Crocodile

CARRO M4 CROCODILE (1105 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 15 cm (6"). Si muove come un carro pesante.

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): lanciafiamme pesante

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

SEZIONE CECCHINO

Composta da: 0-1 Cecchino

SEZIONE CECCHINO (Per il costo, vedere unità da cui deriva)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 1

VT: 7

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

VARIANTI:

- ⊛ Se l'unità è un'opzione di un Plotone Rangers o Paracadutisti il modello deve aggiungere la caratteristica *addestrato al corpo a corpo* già compresa nel costo.



UNITÀ RICOGNIZIONE - PUNTI OSSERVAZIONE



PUNTO D'OSSERVAZIONE FANTERIA (160 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 1

VT: 6

Caratteristiche: punto d'osservazione

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Carabina semiautomatica M1, Pistola Colt 1911, Granate MKII Pineapple	binocolo, comandante, leader,
1	Sergente	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	binocolo, leader, radio a lungo raggio,

VARIANTI:

- ⊗ Potete sostituire la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere la caratteristica *mimetismo* al costo di + 10 punti.
- ⊗ Potete aggiungere la caratteristica *infiltrati* al costo di + 10 punti.
- ⊗ Se il PO fa parte di un Plotone Ranger o Paracadutisti tutti i modelli devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.

PUNTO D'OSSERVAZIONE AUTOBLINDO M20 (560 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 2

Valore Protezione: 5

Arma principale (portello superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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

VARIANTI:

- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE CARRO M4 (775 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): -

Arma principale (torretta): cannone finto con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

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

Caratteristiche Veicolo: punto d'osservazione, radio lungo raggio, ronson

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊗ 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.
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con un sistema *wet* ed eliminare la caratteristica *ronson* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* al costo di +40 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE SEMICINGOLATO M3A1 (485 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

Punto Rottura: 4

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: punto d'osservazione, radio lungo raggio, scoperto, trasporta truppa (10), veicolo da ricognizione

VARIANTI:

- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE JEEP (245punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Carabina Semiautomatica M1

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 35 cm (14")

Valore Tattico: 7

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 3

Armamento: -

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

VARIANTI:

⊕ Potete sostituire a ogni Fante la carabina con un mitra Grease Gun al costo di - 5 punti cad.

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



VEICOLI DI TRASPORTO



AUTOBLINDO M3A1 White (415 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

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:

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

CAMION DODGE (115 punti)

Tipologia Veicolo: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con carabina semiautomatica M1

Punto Rottura: 2

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 4

Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, sei ruote, trasporta truppa (12)

VARIANTI:

⊕ Se il Camion fa parte di un Plotone Ranger o Paracadutisti tutti i componenti dell'equipaggio possono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.

⊕ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma principale, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.

SEMICINGOLATO M3A1 (405 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con M3A1 Grease Gun

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:

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



ESERCITO INGLESE 1944-1945



PLOTONE CARRI MEDI (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-3 Sherman (1943-1944)
- 1-2 Sherman, 0-1 Firefly (1944)
- 1-2 Sherman, 0-2 Firefly (1944-1945)
- 1-3 Comet Cruiser (1945)

CARRO SHERMAN (975 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

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

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

Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊛ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
- ⊛ Potete equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ 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 equipaggiare ogni veicolo con i *sacchi di sabbia* 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 5 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊛ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO SHERMAN FIREFLY (1015 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren binata (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +130 punti cad.
- ⊛ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
- ⊛ Potete equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ 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.

CARRO COMET CRUISER (1110 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 6

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 6/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio cal. 77 mm con mitragliatrice media Besa cal. 7.92 mm (coassiale)

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren binata (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +130 punti cad.
- ⊛ 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.
- ⊛ 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 3 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 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 MEDI CROMWELL (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-3 Cromwell, 0-1 PO Universal Carrier* (1944-1945)
- 1-2 Cromwell, 0-1 Firefly, 0-1 PO Universal Carrier* (1944-1945)
- 1-2 Cromwell, 0-1 Challenger, 0-1 PO Universal Carrier*(1944-1945)

* Vedi paragrafo relativo

CARRO CROMWELL (985 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio OQF cal. 75mm con mitragliatrice Media Besa cal. 7.92mm (coassiale)

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren binata (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +130 punti cad.
- ⊛ 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.
- ⊛ Un carro per plotone può essere trasformato in Comando, sostituendo il Sergente con un Tenente (*comandante*) e la *radio a lungo raggio* al costo di +20 punti (obbligatorio se acquistate 3 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊛ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

CARRO SHERMAN FIREFLY (1015 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +190 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren binata (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +130 punti cad.
- ⊛ Potete aumentare il VC di ogni Veicolo a 6 al costo di +75 punti cad.
- ⊛ Potete equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ 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.

CARRO CHALLENGER (1015 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren binata (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +130 punti cad.
- ⊛ 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.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE CARRI MEDI CROMWELL

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

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Carri Medi e Carri Medi Cromwell	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Autoblindo (base)	2
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Commando (base)	1
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Fanteria (base)	1
Plotone Genio	2
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Paracadutisti (base)	1
Sezione Genio Motorizzato	3

PLOTONE CARRI LEGGERI (BASE)

Composto da: 1-3 M3A3

CARRO M3A3 (715 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

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. 37mm (torretta) con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

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

Caratteristiche Veicolo: radio

VARIANTI:

- ⊕ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +100 punti cad.
- ⊕ Un carro per plotone può essere trasformato 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 3 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊕ Potete trasformare ogni carro leggero M3A3 in M5A1 (VC 4) al costo di +50 punti cad.
- ⊕ Potete equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad.
- ⊕ 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 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 1 Punto Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Carri Leggeri	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Fanteria (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Sezione Genio Motorizzato	3

PLOTONE AUTOBLINDO (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 0-1 Daimler Dingo, 1-2 Daimler Armoured Car
- 0-1 Daimler Dingo, 1-2 AEC Mk III
- 1-3 T17E1 Staghound

AUTOBLINDO DAIMLER "DINGO" SCOUT (375 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato

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

Punto Rottura: 2

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 3

Valore Protezione: 5

Arma principale: -

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, veicolo da ricognizione

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +80 punti cad.
- ⊗ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato 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 l'intero plotone, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 autoblindo).
- ⊗ 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 acquistate l'Autoblindo Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

AUTOBLINDO DAIMLER ARMoured CAR (570 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 2

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): 3/1 A

Arma principale (torretta): cannone leggero 2pdr cal. 40 mm con mitragliatrice media Besa 7,92 mm (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo da ricognizione

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.

AUTOBLINDO AEC MK III (765 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 3

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

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

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo da ricognizione

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.

AUTOBLINDO T17E1 STAGHOUND (735 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Fanti – Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 3

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): 3/1 S

Arma principale (torretta): cannone leggero cal. 37 mm con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)

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

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo da ricognizione

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 equipaggiare ogni veicolo con il *gyrostabilizzatore* al costo di +30 punti cad
- ⊛ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato 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 l'intero plotone, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 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 Daimler Armoured Car, oppure 2 AEC MKIII o 2 Staghound avrete a disposizione 2 Punti Opzione.
- ⊛ Acquistando un plotone completo (di qualsiasi tipo) avrete a disposizione 4 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotoni Autoblindo	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Autoblindo (base)	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Genio	3
Plotone Mitragliatrici Motorizzate	2
Plotone Ricognizione Fanteria (base)	2
Sezione Genio Motorizzato	3
Sezione Cecchini	1

PLOTONE RICOGNIZIONE FANTERIA (BASE)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 0-2 Jeep, 0-2 Humber Scout Car, 0-3 Humber Armoured Car (1943-1945)
- 0-2 Jeep, 1-6 Universal Carrier (1943-1945)

AUTOMOBILE JEEP (130 punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con con Mitra Sten Mk.V

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 media Vickers K (arma secondaria, contraerea, pianale, 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 Commando o Paracadutisti tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +30 punti.
- ⊗ Le Jeep che fanno parte di un Esercito che contiene Plotoni Commando o Paracadutisti possono aggiungere una Mitragliatrice media Vickers K binata (arma secondaria, cruscotto, esposto) al costo di +170 punti cad.

AUTOBLINDO HUMBER SCOUT CAR MKI (350 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

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

Punto Rottura: 2

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 2

Valore Protezione: 5

Arma principale: -

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo da ricognizione

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +80 punti cad.
- ⊗ Un Autoblindo per plotone può essere trasformato 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 l'intero plotone, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 autoblindo).
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Se acquistate l'Autoblindo Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

AUTOBLINDO HUMBER ARMOURED CAR MKI (645 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 3

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): 3/1 S

Arma principale (torretta): cannone leggero cal. 37 mm con mitragliatrice media Besa cal. 7,92 mm (coassiale)

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo da ricognizione

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +80 punti cad.
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

CARRO UNIVERSAL CARRIER (265 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Arma principale(scafo inferiore): mitragliatrice leggera Bren

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, radio, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:

✦ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren (arma secondaria, contraerea, pianale superiore, esposto) al costo di +80 punti cad.

✦ Un carro per plotone può essere trasformato 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 3 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

✦ Potete sostituire l'arma principale (Bren) con una Mitragliatrice media Vickers K al costo di +20 punti cad.

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

✦ Se acquistate il Carro Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE RICOGNIZIONE FANTERIA

✦ Acquistando 2 Humber Armoured Car, avrete a disposizione 2 Punti Opzione.

✦ Acquistando 2 Humber Armoured Car + 1 Humber Scout Car avrete a disposizione 3 Punti Opzione.

✦ Acquistando 3 Universal Carrier, avrete a disposizione 2 Punti Opzione.

✦ Acquistando 6 Universal Carrier, avrete a disposizione 4 Punti Opzione.

✦ Acquistando 2 Jeep avrete a disposizione 1 Punto Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Ricognizione Fanteria	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Autoblindo (base)	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Genio	3
Plotone Mitragliatrici Motorizzate	2
Plotone Ricognizione Fanteria (base)	2
Sezione Genio Motorizzato	3
Sezione Cecchini	1

LOTONE FANTERIA (BASE)

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

SQUADRA COMANDO FANTERIA (275 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 6

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

SUDDIVISIONE SQUADRA COMANDO FANTERIA

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

SQUADRA FANTERIA (350 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 6

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

SUDDIVISIONE SQUADRA FANTERIA

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

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 punti cad. Aggiungete a un fuciliere la caratteristica: *radio*.
- ⊗ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Un fuciliere per Plotone, di una Squadra Fanteria, può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +150 punti.
- ⊗ Potete trasformare le Squadre Fanteria in *fucilieri scelti* al costo di +35 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +35 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Fanteria la caratteristica *determinati* al costo di +50 punti cad.
- ⊗ Fino a due Squadre Fanteria possono aggiungere i *Camion Bedford* al costo di +100 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Bedford*.
- ⊗ Potete eliminare un Fuciliere 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 FANTERIA

- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Fanteria e due Squadre Fanteria avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Fanteria e tre Squadre Fanteria avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Fanteria	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata (base)	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Autoblindo (base)	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Carri Supporto Fanteria (base)	2
Plotone Fanteria (base)	1
Plotone Genio	3
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Mitragliatrici Motorizzate	2
Plotone Mortai	1
Plotone Ricognizione Fanteria (base)	2
Sezione Cecchini	1

PLOTONE FANTERIA MOTORIZZATA (BASE)

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

SQUADRA COMANDO FANTERIA MOTORIZZATA (315 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 3

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Camion Bedford*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra Sten Mk.V, Pistola Revolver Webley, Granate n°36 Mills Bomb	leader, comandante
1	Sergente	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mortarista	Mortaio leggero da 2" Mk.VIII, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	capo pezzo
2	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
1*	Camion Bedford = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SQUADRA FANTERIA MOTORIZZATA (450 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 6

Caratteristiche: imbarcati su Camion Bedford*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Caporale	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
7	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
1*	Camion Bedford = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

SUDDIVISIONE SQUADRA FANTERIA MOTORIZZATA

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

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere alla Squadra Comando una *radio* al costo di +10 punti. Aggiungete ad un Fuciliere della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊗ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Un Fuciliere per Squadra Fucilieri, può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +150 punti cad.
- ⊗ Fino a due Squadre possono eliminare i Camion Bedford al costo di -100 punti cad. Eliminate la caratteristica *imbarcati su Camion Bedford*.
- ⊗ La Squadra Comando può sostituire il Camion Bedford con un Autoblindo M3A1 "White" al costo di +315 punti.
- ⊗ La Squadra Comando e Fanteria possono sostituire il Camion Bedford con un Semicingolato M3A1 al costo di +305 punti.
- ⊗ Potete trasformare le Squadre Fanteria Motorizzata in *fucilieri scelti* al costo di +35 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +25 punti cad.
- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Fanteria Motorizzata la caratteristica *determinati* al costo di +50 punti cad.
- ⊗ Potete eliminare un Fuciliere 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 FANTERIA MOTORIZZATA

- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Fanteria Motorizzata e due Squadre Fanteria Motorizzata avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Fanteria Motorizzata e tre Squadre Fanteria Motorizzata avrete a disposizione 6 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Fanteria Motorizzata	Costo Punti Opzione
Batteria Artiglieria	2
Batteria Artiglieria Motorizzata	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Autoblindo (base)	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Fanteria Motorizzata (base)	2
Plotone Genio	3
Sezione Genio Motorizzato	3
Plotone Mitragliatrici Motorizzato	2
Plotone Ricognizione Carri (base)	2
Plotone Ricognizione Fanteria(base)	2
Sezione Cecchini	2

PLOTONE COMMANDO (BASE)

Composto da: 0-1 Squadra Comando Comando, 2-4 Squadre Comando, 0-4 Squadre Supporto, 0-4 Sezioni Cecchini

SQUADRA COMANDO COMMANDO (410 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7

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

SQUADRA COMMANDO (615 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 6
VT: 7

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

SUDDIVISIONE SQUADRA COMMANDO

Ogni Squadra Comando può essere suddivisa in due Sezioni: la prima composta dal Sergente, da un Caporale e da 5 Comando (PR 4) e la seconda composta da un Caporale, dal Mitragliere e da 2 Comando (PR 2).

SQUADRA SUPPORTO (250 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

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

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando e alle Squadre Supporto una *radio* al costo di +10 punti cad. Aggiungete a un Comando la caratteristica: *radio*.
- ⊛ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊛ Tutti i Comando armati di Fucile N.4 Mk.1 Enfield possono sostituire il fucile con un Mitra Sten Mk.V senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Potete equipaggiare un Comando per ogni Squadra Comando con una Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Un Comando per Squadra Comando può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +150 punti.
- ⊛ Un Comando per Plotone può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciagranate leggero Ack Pac e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +100 punti.
- ⊛ Fino a 2 Comando per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Potete trasformare le Squadre Comando in *fucilieri scelti* al costo di +35 punti cad.
- ⊛ Fino a due Squadre Comando possono acquisire la caratteristica *infiltrati* al costo di +55 punti.
- ⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando Comando la caratteristica *determinati* al costo di +25 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +55 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Supporto la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Comando da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Fino a due Squadre Comando possono aggiungere i *Camion Bedford* al costo di +100 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Bedford*.
- ⊛ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Comando. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Se acquistate la Squadra Comando Comando potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

SEZIONE CECCHINO (125 punti)

Unità di Fanteria
 Punto Rottura: 1
 VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Cecchino	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, arma silenziosa, cecchino, esperto del territorio, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, mimetismo

VARIANTI:

⊗ Potete aggiungere un Osservatore con medesimo equipaggiamento e caratteristiche al costo di + 125 punti per formare un Team. Il Team ha PR 2.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE COMMANDO

- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Comando e due Squadre Comando avete a disposizione 4 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Comando, due Squadre Comando e una Squadra Supporto avrete a disposizione 5 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Comando, tre Squadre Comando e due Squadre Supporto avrete a disposizione 6 Punti Opzione
- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Comando, quattro Squadre Comando e due Squadre Supporto avrete a disposizione 7 Punti Opzione.
- ⊗ Acquistando una Squadra Comando Comando, quattro Squadre Comando e quattro Squadre Supporto avrete a disposizione 8 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Comando	Costo Punti Opzione
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Carri Supporto Comando	2
Plotone Genio	3
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Mortai	1
Plotone Ricognizione Fanteria (base)	2
Sezione Infiltrata Comando	2

PLOTONE PARACADUTISTI "RED DEVILS" (BASE)

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

SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI (195 punti)

Unità di Fanteria
 Punto Rottura: 2
 VT: 7

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

SQUADRA PARACADUTISTI (500 punti)

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 SUPPORTO (235 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

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

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere alla Squadra Comando e alla Squadra Supporto una *radio* al costo di +10 punti cad. Aggiungete ad un Paracadutista della Squadra la caratteristica: *radio*.
- ⊛ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊛ Tutti i Paracadutisti armati di Fucile N.4 Mk.1 Enfield possono sostituire il fucile con un Mitra Sten Mk.V senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Potete equipaggiare un Paracadutista per Squadra Paracadutisti con una Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Un Paracadutista per Plotone può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +150 punti.
- ⊛ Un Paracadutista per Plotone può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciafiamme leggero Ack Pac e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +100 punti.
- ⊛ Fino a 2 Paracadutisti per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Potete trasformare le Squadre Paracadutisti in *fuclieri scelti* al costo di +35 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando Paracadutisti la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Paracadutisti la caratteristica *determinati* al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Supporto la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Paracadutista da ogni Squadra al costo di -45 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Fino a due Squadre Paracadutisti possono aggiungere i *Camion Bedford* al costo di +100 punti cad. Aggiungete la caratteristica *imbarcati su Camion Bedford*.
- ⊛ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un Paracadutista. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Se acquistate la Squadra Comando Paracadutisti potete acquistare fino a 2 Ordini Attesa al costo di +100 punti cad.

UNITÀ OPZIONALI PLOTONE PARACADUTISTI

- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Paracadutisti e due Squadre Paracadutisti avrete a disposizione 4 Punti Opzione.
- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Paracadutisti, tre Squadre Paracadutisti avrete a disposizione 6 Punti Opzione.
- ⊛ Acquistando una Squadra Comando Paracadutisti, tre Squadre Paracadutisti e una Squadra Supporto Paracadutisti avrete a disposizione 7 Punti Opzione.

Unità Opzionali Acquistabili Plotone Paracadutisti	Costo Punti Opzione
Batteria Aviotrasportata	2
Plotone Anticarro	1
Plotone Caccia Carri	2
Plotone Carri Aviotrasportato	2
Plotone Carri Leggeri (base)	2
Plotone Carri Medi o Cromwell (base)	2
Plotone Carri Supporto Fanteria	2
Plotone Genio Paracadutisti	3
Plotone Mitragliatrici	1
Plotone Mortai	1
Plotone Paracadutisti (base)	1
Plotone Ricognizione Fanteria (base)	2
Sezione Anticarro Paracadutisti (max 1)	2
Sezione Cecchini	1
Sezione Esploratori Paracadutisti	2



UNITÀ OPZIONALI – ESERCITO INGLESE



BATTERIA ARTIGLIERIA

Composta da: 0-1 PO*, 0-1 PO Universal Carrier*, 1-6 Cannoni da campo

* Vedi paragrafo relativo

CANNONI DA CAMPO 87,6 mm (620 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

Valore Protezione: 4

Valore Impatto (cannone pesante): 7/4 L, tiro indiretto a distanza minima 50 (20")

Caratteristiche: scudo, griglia rotazione (possono ruotare di 180° - 90° a destra, 90° a sinistra)

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone pesante 25 pdr. da 87,6 mm, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	capo pezzo
1	Fante	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
1	Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	radio

VARIANTI:

☛ Potete acquistare il Cannone da Campo da 87,6 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 480 punti cad.

BATTERIA ARTIGLIERIA MOTORIZZATA

Composta da una delle seguenti scelte:

• 0-1 Universal Carrier PO*, 1-4 Sexton

• 0-1 Sherman PO*, 1-4 M7 Priest HMC

* Vedi paragrafo relativo

CARRO SEXTON (1070 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 5 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 6

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/4 L

Arma principale (scafo superiore): cannone pesante 25 pdr. 87,6 mm, tiro indiretto a distanza minima 50 (20")

Arma secondaria (scafo superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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 il Sexton come *fuoco fuori campo* al costo di 720 punti cad.

CARRO M7 PRIEST (940 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 6 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 7

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): -/5 L

Arma principale (obice, scafo superiore): cannone pesante 105 mm, tiro indiretto a distanza minima 60 (24")

Arma secondaria (scafo superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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'M7 Priest come *fuoco fuori campo* al costo di 590 punti cad.

BATTERIA AVIOTRASPORTATA

Composta da: 0-1 PO*, 0-1 PO Jeep *, 1-8 Obici Aviotrasportati cal. 75 mm

* Vedi paragrafo relativo

OBICE DA CAMPO 75 mm (410 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

Valore Protezione: 4

Valore Impatto: -/3 M tiro indiretto a distanza minima 50 (20")

Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Paracadutisti	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader
1	Capo Pezzo Paracadutista	Cannone medio M1 da 75mm (obice), Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, capo pezzo,
1	Paracadutista	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo
1	Paracadutista Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, radio

PLOTONE ANTICARRO

Composta da una delle seguenti scelte:

• 0-1 Universal Carrier PO*, 1-4 Cannoni Anticarro 6 pdr. (1943-1945)

• 0-1 Universal Carrier PO*, 1-4 Cannoni Anticarro da 17 pdr.

* Vedi paragrafo relativo

CANNONE ANTICARRO 6 pdr. (400 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

Valore Protezione: 4

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

Caratteristiche: scudo

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

VARIANTI:

☛ Se il cannone deriva da un Plotone Commando o Paracadutisti tutti i modelli devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +40 punti.

CANNONE ANTICARRO 17 pdr. (550 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

Valore Protezione: 4

Valore Impatto (cannone medio 17 pdr. cal. 76,2mm): 7/3 S

Caratteristiche: scudo

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	binocolo, leader
1	Capo Pezzo	Cannone medio cal. 76,2 mm, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	capo pezzo
1	Fante	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
1	Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	radio

VARIANTI:

☛ Se il cannone deriva da un Plotone Commando o Paracadutisti tutti i modelli devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +40 punti.

LOTONE CARRI AVIOTRASPORTATO

Composto da: 0-1 PO*, 1-4 Carri Mk.VII Tetrarch

* Vedi paragrafo relativo

CARRO Mk.VII TETRARCH (530 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente paracadutista (leader, binocolo), 2 Paracadutisti - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 3

Movimento Caut: 25 cm (10")

Valore Tattico: 7

Valore Corazza: 2

Valore Protezione: 5

Valore Impatto (arma principale): 3/- (no proiettili esplosivi)

Arma principale (torretta): cannone leggero 2 pdr. cal. 40 mm con mitragliatrice media Besa 7,92 mm (coassiale)

Caratteristiche: radio

VARIANTI:

☛ Un carro per plotone può essere trasformato 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 3 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

☛ Potete sostituire il cannone da 2pdr. con un obice da 3 pdr. cal. 76 mm (VI -/3) al costo di +20 punti cad.

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

LOTONE CACCIA CARRI

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-4 M10 Wolverine
- 1-4 M10 Achille
- 1-4 Archer

CARRO M10 WOLVERINE (950 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato scoperto - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Caut: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 6/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio M1A1 cal. 76 mm

Arma secondaria (contraerea, portello superiore, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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.

CARRO M10 ACHILLE (1000 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato scoperto - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Caut: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (torretta): cannone medio 17 pdr. cal. 76,2 mm

Arma secondaria (contraerea, portello superiore, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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.

CARRO ARCHER (800 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato scoperto - Cingolato

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

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 4

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): 7/3 M

Arma principale (arma a brandeggio limitato, postazione fissa retro): cannone medio 17 pdr. cal. 76,2 mm

Arma secondaria (contraerea, portello superiore, esposto): mitragliatrice Leggera Bren

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.

LOTONE CARRI SUPPORTO COMMANDO

Composto da: 0-1 Universal Carrier PO*, 1-4 Centaur Mk IV

* Vedi paragrafo relativo

CARRO CENTAUR MK IV (865 punti)

Tipologia Veicolo: Carro medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): -/4 L

Arma principale (torretta, obice): cannone pesante cal. 95 mm, tiro indiretto a distanza minima 50 (20") con Mitragliatrice media Besa 7,92 mm (coassiale)

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.
- ⊕ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice media Besa 7,92 mm (scafo inferiore) al costo di +70 punti cad.

LOTONE CARRI SUPPORTO FANTERIA

Composto da: 0-1 Universal Carrier PO*, 1-3 Churchill, 0-1 Churchill Supporto Fanteria

* Vedi paragrafo relativo

CARRO CHURCHILL MK VII (1510 punti)

Tipologia Veicolo: Carro pesante - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 15 cm (6")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 9

Valore Protezione: 7

Valore Impatto (arma principale): 5/3 M

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

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media Besa cal. 7,92mm

Caratteristiche Veicolo: radio

CARRO CHURCHILL SUPPORTO FANTERIA MK VIII (1460 punti)

Tipologia Veicolo: Carro pesante - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 15 cm (6")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 9

Valore Protezione: 7

Valore Impatto (arma principale): -/4 L

Arma principale (torretta, obice): cannone cal. 95 mm, tiro indiretto a distanza minima 50 (20") 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.
- ⊛ Ogni veicolo può diminuire il Valore Corazza da 9 a 7 al costo di -325 punti cad. (versione MkVI).
- ⊛ Ogni veicolo può diminuire il Valore Corazza da 9 a 6 al costo di -450 punti cad. (versione MkV).
- ⊛ Un carro Churchill 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 3 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).

LOTONE GENIO

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

SQUADRA COMANDO GENIO SU JEEP (200 punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente (leader, comandante, binocolo), 1 Sottotenente (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 35 cm (14")

Valore Tattico: 7

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 3

Armamento: -

Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:

- ⊛ Tutti i modelli possono sostituire i Mitra Sten Mk.V con un Fucile N.4 Mk.1 Enfield senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Potete aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Un Fante acquisisce la caratteristica: *radio*.

SQUADRA GENIO (655 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 3

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Autoblindo M3A1 White*

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Genio	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Caporale Genio	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
4	Fante Genio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
1*	Autoblindo M3A1 White*= Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo)		

VARIANTI:

- ⊛ Un leader per Squadra può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊛ Un Fante per Plotone può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciagamme leggero Ack Pac al costo di +90 punti.
- ⊛ Fino a 2 Fanti per Squadra Genio possono aggiungere al proprio equipaggiamento Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Fino a 2 Fanti per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (V12) al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Un Fante per Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate Piat al costo di +150 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando la caratteristica *determinati* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Fante da ogni Squadra al costo di -40 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Tutte le Squadre Genio possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un fante. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

LOTONE GENIO PARACADUTISTI

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

SQUADRA COMANDO GENIO PARACADUTISTI (230 punti)

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 (450 punti)

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).

VARIANTI:

- ⊛ Potete sostituire tutti i Fucili N.4 Mk.1 Enfield con un mitra Sten Mk.V senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando Genio la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Genio la caratteristica *determinati* al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Potete eliminare un Genio Paracadutista da ogni Squadra al costo di -40 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ⊛ Potete equipaggiare fino a due Genio Paracadutisti per Squadra con una Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ⊛ Un Genio Paracadutista per Plotone può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un lanciagamme leggero Ack Pac al costo di +90 punti.
- ⊛ Fino a 2 Genio Paracadutisti per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Un Genio Paracadutista per Plotone può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate Piat al costo di +150 punti cad.
- ⊛ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando un Genio Paracadutista ciascuna. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

LOTONE MITRAGLIATRICI

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

SQUADRA COMANDO MITRAGLIATRICI (160 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sottotenente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	binocolo, comandante, leader,
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
2	Fanti	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SQUADRA MITRAGLIATRICI (220 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice media Vickers, Pistola Colt 1911A1	capo pezzo, treppiede
2	Fanti	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere ad un Fante di ogni Squadra Mitragliatrice o del Comando una *radio* al costo di +10 punti.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando Mitragliatrici la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mitragliatrici la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Se la Squadra deriva da un Plotone Comando o Paracadutisti potete aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +40 punti.

PLOTONE MITRAGLIATRICI MOTORIZZATO

Composto da: 1-4 Squadra Mitragliatrici Motorizzate su Universal Carrier

SQUADRA MITRAGLIATRICI MOTORIZZATA SU UNIVERSAL CARRIER (265 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 3 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk. V

Punto Rottura: 4

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Arma principale (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Bren

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, radio, scoperto, veicolo ricognizione

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +80 punti cad.
- ⊗ Un carro per plotone può essere trasformato 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 3 carri, acquistabile solo se sono presenti almeno 2 carri).
- ⊗ Potete sostituire l'arma principale (Bren) con una Mitragliatrice media Vickers K al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Se la Squadra deriva da un Plotone Comando o Paracadutisti potete aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +40 punti.

PLOTONE MORTAI

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

SQUADRA COMANDO MORTAI (150 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sottotenente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	binocolo, comandante, leader
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Fante Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	radio a lungo raggio

VARIANTI:

- ⊗ Se la Squadra deriva da un Plotone Comando o Paracadutisti potete aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +30 punti.
- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Comando Mortai la caratteristica *determinati* al costo di +15 punti cad.
- ⊗ Potete sostituire la Squadra Comando Mortai con un Punto d'Osservazione Jeep pagando il costo in punti indicato.

SQUADRA MORTAI (310 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 6

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	binocolo, leader
1	Mortarista	Mortaio Medio 3 pdr. cal.81 mm e Pistola Colt 1911A1	
1	Fante	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	
1	Fante Operatore radio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	radio

VARIANTI:

- ⊗ Potete aggiungere ad ogni Squadra Mortai la caratteristica *determinati* al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Se la Squadra deriva da un Plotone Comando o Paracadutisti potete aumentare il VT a 7 e acquisire la caratteristica *addestrato al corpo a corpo* al costo complessivo di +55 punti cad.
- ⊗ Potete sostituire il Mortaio medio 3 pdr. con un Mortaio pesante 4,2 pdr. cal. 106,7 mm al costo di + 50 punti cad. Tutto il plotone deve avere lo stesso tipo di mortaio.
- ⊗ Potete acquistare i Mortai pesanti Cal. 106,7 mm come *fuoco fuori campo* al costo di 280 punti cad.

SEZIONE ANTICARRO PARACADUTISTI

Composta da: 1-3 Team Anticarro Paracadutisti

TEAM ANTICARRO PARACADUTISTI (240 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 1

VT: 7

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

VARIANTI:

☛ Potete aggiungere ad ogni Team Anticarro Paracadutisti la caratteristica *determinati* al costo di +10 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 N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	arma silenziosa, cecchino, esperto del territorio, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, mimetismo

VARIANTI:

☛ Se l'unità è un'opzione di un Plotone Commando o Paracadutisti il modello deve aggiungere la caratteristica *addestrato al corpo a corpo* al costo di +5 punti cad.

SEZIONE ESPLORATORI PARACADUTATI

Composta da: 0-3 Squadre Esploratori Paracadutati

SQUADRA ESPLORATORI PARACADUTATI (540 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 6

VT: 7

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

VARIANTI:

- ☛ Un Paracadutista per Sezione può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate Piat al costo di +150 punti cad.
- ☛ Potete sostituire tutti i Fucili N.4 Mk.1 Enfield con un mitra Sten Mk.V senza costi aggiuntivi.
- ☛ Potete equipaggiare fino a due Paracadutisti per Squadra Esploratori Paracadutisti con una Gammon Grenade N°82 al costo di +50 punti cad.
- ☛ Potete sostituire un Fucile N.4 Mk.1 Enfield per Squadra Esploratori Paracadutisti con una Mitragliatrice Leggera Bren al costo di +40 punti cad.
- ☛ Fino a 2 Paracadutisti 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 +50 punti cad.
- ☛ Potete aggiungere ad ogni Squadra Esploratori la caratteristica *infiltrati* al costo di +50 punti cad.
- ☛ Potete eliminare un Paracadutista da ogni Squadra al costo di -50 punti cad. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.
- ☛ Tutte le Squadre possono acquisire la caratteristica *veterani* eliminando ciascuna un paracadutista. I modelli eliminati contano per il Punto di Rottura.

SEZIONE GENIO MOTORIZZATO

Composta da: 0-1 Churchill Crocodile MK IV (1944-1945), 0-1 Churchill AVRE Petard , 0-2 Universal Wasp

CARRO CHURCHILL CROCODILE MK IV (1430 punti)

Tipologia Veicolo: Carro pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 8
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): lanciafiamme pesante
Caratteristiche Veicolo: radio, ronson

CARRO CHURCHILL AVRE PETARD (1660 punti)

Tipologia Veicolo: Carro pesante - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 15 cm (6")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 9
Valore Protezione: 7
Valore Impatto (arma principale): -/8 L tiro indiretto a distanza minima 15 (6")
Arma principale (torretta): mortaio pesante cal. 290 mm
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice media Besa cal. 7.92mm
Caratteristiche Veicolo: radio

UNIVERSAL CARRIER WASP (365 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato Scoperto - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 2 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 25 cm (10")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 1
Valore Protezione: 5
Arma principale (scafo inferiore): lanciafiamme pesante
Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, radio, ronson, scoperto

SEZIONE INFILTRATI COMMANDO

Composta da: 0-3 Squadre Infiltrati Comando

SQUADRA INFILTRATI COMMANDO (500 punti)

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente Comando	Mitra Sten Mk.V silenziato, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, arma silenziosa (sten), binocolo, determinati, furtivi, leader, mimetismo
1	Caporale Comando	Mitra Sten Mk.V silenziato, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, arma silenziosa (sten), determinati, furtivi, leader, mimetismo
2	Comando	Mitra Sten Mk.V silenziato, Granate n.36 Mills Bomb, Gammon Granade N°82	addestrato al corpo a corpo, arma silenziosa (sten), determinati, furtivi, mimetismo
1	Comando	Mitra Sten Mk.V silenziato, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato al corpo a corpo, arma silenziosa (sten), determinati, furtivi, mimetismo

VARIANTI:

- ☛ Un Comando per Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un lanciagranate Piat al costo di +150 punti cad.
- ☛ Fino a 2 Comando per Squadra possono aggiungere al proprio equipaggiamento le mine magnetiche (VI2) al costo di +30 punti cad.



UNITÀ RICOGNIZIONE - PUNTI OSSERVAZIONE



PUNTO D'OSSERVAZIONE FANTERIA (130 punti)

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 1

VT: 6

Caratteristiche: punto d'osservazione

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader, binocolo,
1	Caporale	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader, binocolo, 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 Commando o Paracadutisti tutti i modelli devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.

PUNTO D'OSSERVAZIONE SU UNIVERSAL CARRIER (285 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Leggero - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 Tenente Capo Carro (comandante, leader, binocolo), 2 Carristi - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk. V

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

Valore Protezione: 5

Arma principale(scafo inferiore): mitragliatrice leggera Bren

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

VARIANTI:

- ⊛ Potete aggiungere a ogni veicolo una Mitragliatrice leggera Bren (arma secondaria, contraerea, portello superiore, esposto) al costo di +80 punti cad.
- ⊛ Se il PO fa parte di un Plotone Commando o Paracadutisti tutti i modelli devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +30 punti.

PUNTO D'OSSERVAZIONE JEEP (230 punti)

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader, binocolo), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 3

Movimento Cauto: 35 cm (14")

Valore Tattico: 7

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 3

Armamento: -

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

VARIANTI:

- ⊛ Potete sostituire a ogni Fante il Mitra Sten Mk.V, con un Fucile N.4 Mk.1 Enfield senza alcun costo aggiuntivo.
- ⊛ Potete equipaggiare ogni veicolo con la caratteristica *mimetismo* al costo di +20 punti cad.

PUNTO D'OSSERVAZIONE SHERMAN (775 punti)

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato

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

Punto Rottura: 5

Movimento Cauto: 20 cm (8")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 5

Valore Protezione: 6

Valore Impatto (arma principale): cannone finto

Arma principale (torretta): cannone finto con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30

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

Caratteristiche Veicolo: punto d'osservazione, radio lungo raggio, ronson

VARIANTI:

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



VEICOLI DI TRASPORTO



AUTOBLINDO M3A1 WHITE (415 punti)

Tipologia Veicolo: Autoblindo - Corazzato Scoperto - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

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:

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

⊛ Se l'Autoblindo deriva da un Plotone Commando, Genio o Paracadutisti tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.

CAMION BEDFORD (100 punti)

Tipologia Veicolo: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Fucile N.4 Mk.1 Enfield

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 Commando o Paracadutisti, tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 7 al costo complessivo di +20 punti.

SEMICINGOLATO M3A1 (405 punti)

Tipologia Veicolo: Semicingolato - Corazzato Scoperto - Cingolato

Componenti Equipaggio: 1 caporale (leader, binocolo), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Mitra Sten Mk.V

Punto Rottura: 2

Movimento Cauto: 25 cm (10")

Valore Tattico: 6

Valore Corazza: 1

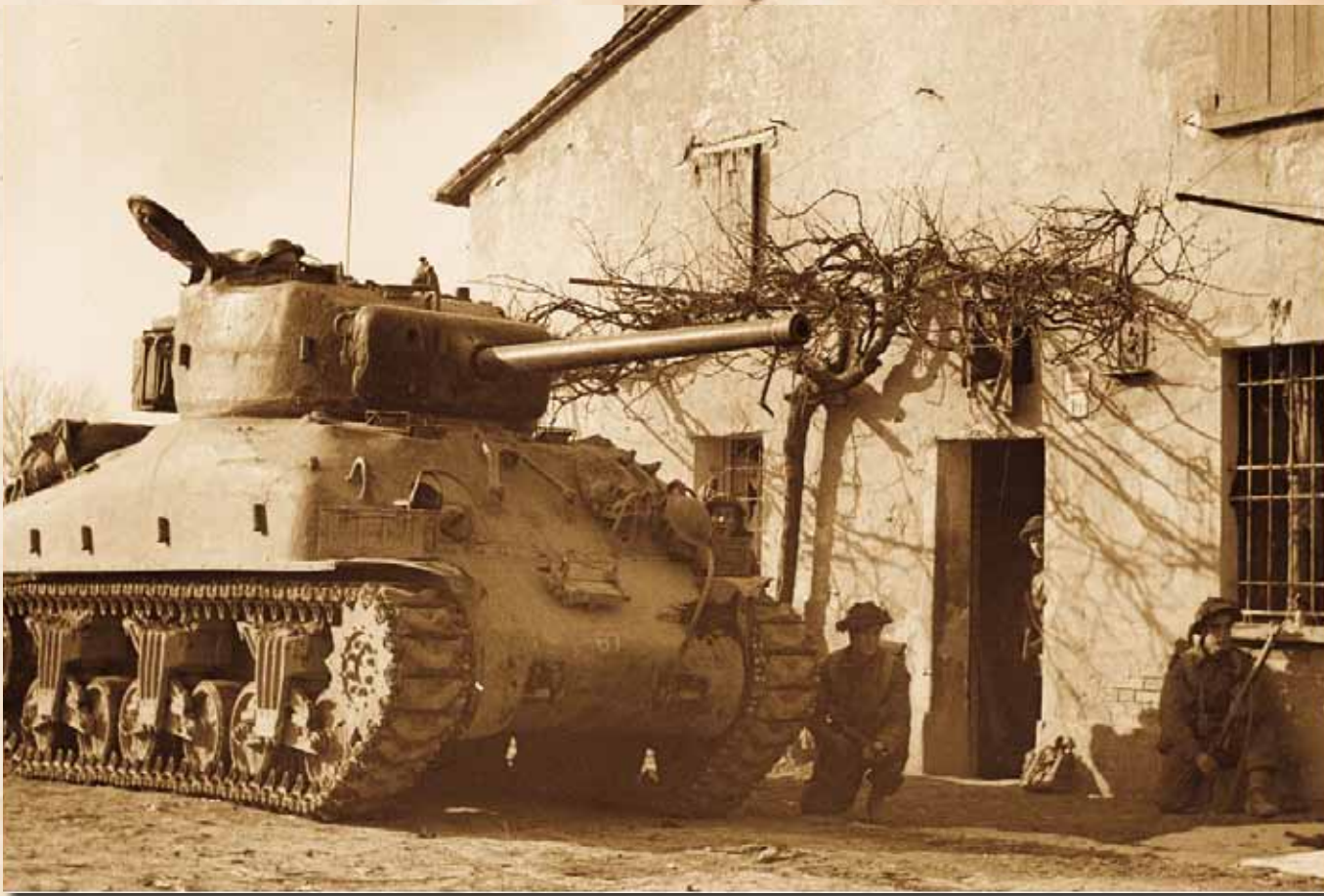
Valore Protezione: 5

Arma principale (portello superiore, contraerea, esposto): mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50

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

VARIANTI:

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



TOP SECRET FILES

è una linea di supplementi destinata a **FINAL ASSAULT**

Nel presente volume abbiamo trattato in modo esaustivo l'Esercito Americano e quello Inglese, 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/>