



ARMI ANTICARRO E SUPPORTI

COSTRUZIONE ESERCITO

Con l'introduzione di armi anticarro, supporti e veicoli la costituzione dell'esercito varia: oltre ai punti per l'acquisto della Squadra vengono assegnati *Punti Supporto* per acquistare i nuovi supporti. Non è possibile utilizzare i *Punti Supporto* per acquistare varianti delle Squadre, mentre è possibile utilizzare i Punti delle Squadre per integrare i *Punti Supporto*. L'acquisizione delle armi aggiuntive è limitata dai *Punti Supporto* disponibili.

Per giocare una partita utilizzando i *Punti Supporto* consigliamo le seguenti opzioni:

- 1000 *Punti Squadra* + 0/500 *Punti Supporto*
- 1000 *Punti Squadra* + 501/1000 *Punti Supporto*
- 1000 *Punti Squadra* + 1001/1500 *Punti Supporto*

NUOVE CARATTERISTICHE

- » **Anticarro fanteria:** un modello con questo tipo di arma può danneggiare i Veicoli e verifica gli effetti sulla *Tabella Danni Pesanti Veicoli*. Modelli equipaggiati armi di questo tipo possono sempre essere selezionati come bersaglio, anche se non sono i modelli più vicini. Armi di questo tipo, normalmente non vengono utilizzate contro la fanteria: ai fini del gioco possono essere utilizzati contro modelli di fanteria solo se hanno la caratteristica *Carica esplosiva antiuomo*.
- » **Carica in tandem:** armi con questa caratteristica sommano +1d6 al *Tiro per Colpire* se fanno fuoco contro i Veicoli.
- » **Carica esplosiva antiuomo:** armi con questa caratteristica possono utilizzare la carica esplosiva per colpire modelli di fanteria posizionati all'interno di edifici, rovine, postazioni di sacchi di sabbia, oppure dietro muri (ripari solidi); il riparo esplose e le schegge saturano l'area. In termini di gioco, se il bersaglio è fanteria in una delle condizioni citate consideratele *armi ad area a tiro diretto (A5)* ed utilizzate la specifica *Tabella Armi*.
- » **Monouso:** armi con questa caratteristica possono essere utilizzate una volta sola durante la partita.
- » **Operatore Drone:** un modello con questa caratteristica può utilizzare l'*Azione Indicare un Bersaglio* (con le stesse modalità previste per i *leader* di Squadra) per segnalare un bersaglio ad un drone equipaggiato di missile. Una volta posizionato il segnalino *Bersaglio Acquisito*, il modello può, con un'altra *Azione*, attivare il drone ed utilizzare il missile. Non è possibile attivare il drone se il bersaglio è posizionato entro 20cm da un modello alleato. Il segnalino *Bersaglio Acquisito* rimane assegnato al bersaglio anche se questo si sposta. Per utilizzare il missile seguite le normali regole per le armi ad area. In caso di deviazione il giocatore lancerà 2 volte il d10 e potrà scegliere uno dei due risultati. Il missile devierà sempre del doppio del risultato del d10, senza considerare la gittata.
- » **Valore Balistico (VB):** alcune armi hanno un *Valore Balistico* che viene sommato al *Tiro per Colpire*.
- » **Valore Corazza (VC):** ogni veicolo ha un *Valore Corazza* che sottrae dal *Tiro per Colpire*.

TABELLA ARMI ANTICARRO

TABELLA ARMI ANTICARRO - Bersaglio: Fanteria

Gittata						
Tipologia	Corta 20cm	Normale 40cm	Lunga 60cm	Estrema 80cm	Cadenza	Caratteristiche
RPG-7	-	-	-	NE	1 (A5)	anticarro fanteria, arma di supporto, carica esplosiva antiuomo, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, VB 7
Missile Hellfire	-	-	-	-	1 (A10)	devastante, monouso, tiro indiretto, VB 12

TABELLA ARMI ANTICARRO - Bersaglio: Veicoli

Gittata						
Tipologia	Corta 20cm	Normale 40cm	Lunga 60cm	Estrema 80cm	Cadenza	Caratteristiche
AT4	NE	+1d6	+1d6	-	1	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 20, VB 8
M136	NE	+1d6	+1d6	-	1	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 20, VB 8
M72 LAW o LASM	+1d6	+1d6	+1d6	NE	1	anticarro fanteria, arma di supporto, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, VB 6
Panzerfaust3	NE	+1d6	+1d6	-	1	anticarro fanteria, arma di supporto, carica in tandem, colpo singolo, devastante, distanza minima 20, VB 9
RPG-7	+1d6	+1d6	+1d6	NE	1	anticarro fanteria, arma di supporto, carica esplosiva antiuomo, colpo singolo, devastante, distanza minima 10, VB 7
RPG-29	NE	+1d6	+1d6	-	1	anticarro fanteria, arma di supporto, carica in tandem, colpo singolo, devastante, distanza minima 20, VB 10
RPG-32	NE	+1d6	+1d6	NE	1	anticarro fanteria, arma di supporto, carica in tandem, colpo singolo, devastante, distanza minima 20, VB 8
Missile Hellfire	+2d6	+2d6	+2d6	+2d6	1 (A10)	devastante, monouso, tiro indiretto, VB 12



ESERCITO AMERICANO SUPPORTI SQUADRE

SUPPORTI SQUADRA US MARINES

- » Un Marine della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro M72 LAW al costo di +70 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione M136 al costo di +360 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione Acquisizione Obiettivi al costo di +495 punti.

SUPPORTI SQUADRA DELTA FORCE

- » Uno Specialista della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro M72 LAW al costo di +70 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione Acquisizione Obiettivi al costo di +605 punti.

SEZIONE M136

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Marine	4	Anticarro M136, Fucile d'assalto M16A2, Pistola M9 (9mm), Granate M67	protezioni balistiche classe III
1	Marine	4	Fucile d'assalto M16A2, Pistola M9 (9mm), Granate M67	protezioni balistiche classe III, servente

VARIANTI:

- » È possibile aggiungere all'Anticarro M136 la caratteristica *carica in tandem* al costo di +50 punti.

SEZIONE ACQUISIZIONE OBIETTIVI MARINES

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Marine	4	Fucile d'assalto M16A2, Pistola M9 (9mm), Granate M67	binocolo, osservatore, protezioni balistiche classe III
1	Marine	4	Drone (Missile Hellfire), Fucile d'assalto M16A2, Pistola M9 (9mm), Granate M67	operatore drone, protezioni balistiche classe III,

SEZIONE ACQUISIZIONE OBIETTIVI DELTA FORCE

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Specialista	5	Fucile d'assalto HK416 con Red dot, Pistola M11 (9mm), Granate M67	binocolo, esperto con la baionetta, infiltrato, mimetismo, osservatore, protezioni balistiche classe III, sistema di puntamento
1	Specialista	5	Drone (Missile Hellfire), Fucile d'assalto HK416 con Red dot, Pistola M11 (9mm), Granate M67	esperto con la baionetta, infiltrato, mimetismo, operatore drone, protezioni balistiche classe III, sistema di puntamento



» M16A2 (M203)

ESERCITO INGLESE SUPPORTI SQUADRE

SUPPORTI SQUADRA ROYAL MARINES

- » Un Marine della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro LASM al costo di +70 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione AT4 al costo di +350 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione Acquisizione Obiettivi al costo di +485 punti.

SUPPORTI SQUADRA SPECIAL AIR SERVICE

- » Uno Specialista della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro LASM al costo di +70 punti.
- » È possibile aggiungere una Sezione Acquisizione Obiettivi al costo di +515 punti.

SEZIONE AT4

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Marine	4	Anticarro AT4, Fucile d'assalto L85, Granate L109A	protezioni balistiche classe III
1	Marine	4	Fucile d'assalto L85, Granate L109A1	protezioni balistiche classe III, servente

VARIANTI:

- » È possibile aggiungere all'Anticarro AT4 la caratteristica *carica in tandem* al costo di +50 punti.

SEZIONE ACQUISIZIONE OBIETTIVI ROYAL MARINES

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Marine	4	Fucile d'assalto L85, Granate L109A1	binocolo, osservatore, protezioni balistiche classe III
1	Marine	4	Drone (Missile Hellfire), Fucile d'assalto L85, Granate L109A1	operatore drone, protezioni balistiche classe III

SEZIONE ACQUISIZIONE OBIETTIVI SPECIAL AIR SERVICE

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Specialista	5	Fucile d'assalto M4, Pistola L105A1 (9mm), Granate L109A1	binocolo, esperto con la baionetta, mimetismo, osservatore
1	Specialista	5	Drone (Missile Hellfire), Fucile d'assalto M4, Pistola L105A1 (9mm), Granate L109A1	esperto con la baionetta, mimetismo, operatore drone

VARIANTI:

- » Tutti gli Specialisti della Sezione possono acquisire un sistema di puntamento red dot al costo totale di +30 punti.
- » È possibile sostituire tutti i Fucili d'assalto M4 con un Mitra MP5SD al costo di -20 punti cad.
- » Tutti gli Specialisti della Sezione possono aggiungere al proprio equipaggiamento le protezioni balistiche classe III al costo totale di +20 punti.





**ESERCITO ITALIANO
SUPPORTI SQUADRE**

SUPPORTI SQUADRA BERSAGLIERI

- » Un Bersagliere della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Panzerfaust3 al costo di +250 punti.
- » Un Bersagliere della Squadra può diventare un servente Panzerfaust3 al costo di +10 punti.

SUPPORTI SQUADRA PARACADUTISTI "FOLGORE"

- » Un Paracadutista della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Panzerfaust3 al costo di +250 punti.
- » Un Paracadutista della Squadra può diventare un servente Panzerfaust3 al costo di +10 punti.



**ESERCITO FRANCESE
SUPPORTI SQUADRE**

SUPPORTI SQUADRA LEGIONE STRANIERA

- » Un Legionario della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro AT4 al costo di +180 punti.
- » È possibile aggiungere all'Anticarro AT4 la caratteristica *carica in tandem* al costo di +50 punti.
- » Un Legionario della Squadra può diventare un *servente* AT4 al costo di +10 punti.



**ESERCITO IRACHENO
SUPPORTI SQUADRE**

SUPPORTI SQUADRA GUARDIA REPUBBLICANA

- » Una Guardia della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro fra i seguenti: un RPG-7 al costo di +170 punti oppure un RPG-29 al costo di +270 punti oppure un RPG-32 al costo di +230 punti.
- » È possibile aggiungere all'Anticarro RPG-7 la caratteristica *carica in tandem* al costo di +50 punti.
- » Una Guardia della Squadra può diventare un *servente* RPG-7 o RPG-29 o RPG-32 al costo di +10 punti.

SUPPORTI SQUADRA AL-AWDA

- » Una Guardia della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro fra i seguenti: un RPG-7 al costo di +170 punti oppure un RPG-29 al costo di +270 punti oppure un RPG-32 al costo di +230 punti.
- » È possibile aggiungere all'Anticarro RPG-7 la caratteristica *carica in tandem* al costo di +50 punti.
- » Una Guardia della Squadra può diventare un *servente* RPG-7 o RPG-29 al costo di +10 punti.



ESERCITO RUSSO SUPPORTI SQUADRE

SUPPORTI PER TUTTE LE SQUADRE

- » Un componente della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro fra i seguenti: un RPG-29 al costo di +270 punti oppure un RPG-32 al costo di +230 punti.
- » Un componente della Squadra può diventare un servente RPG-29 al costo di +10 punti.



ESERCITO CECENO SUPPORTI SQUADRE

SUPPORTI PER TUTTE LE SQUADRE

- » Un componente della Squadra può aggiungere al proprio equipaggiamento un Anticarro fra i seguenti: un RPG-29 al costo di +270 punti oppure un RPG-32 al costo di +230 punti.
- » Un componente della Squadra può diventare un servente RPG-29 al costo di +10 punti.



الله أكبر

ESERCITI IRREGOLARI SUPPORTI SQUADRE

SUPPORTI SQUADRA INSORTI

- » È possibile aggiungere fino a due Sezioni Insorti con RPG-7 al costo di +270 punti cad.

SEZIONE INSORTI CON RPG-7

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Insorto	2	Anticarro RPG-7, Fucile d'Assalto AK-47	scarso addestramento, servente supporto, sezione supporto
2	Insorti	2	Fucile d'Assalto AK-47	scarso addestramento, serventi supporto, sezione supporto

VARIANTI:

- » È possibile aggiungere all'Anticarro RPG-7 la caratteristica *carica in tandem* al costo di +50 punti.