

SQUADRA VOLKSGRENADIER

Composta da:

1 Sergente Volksgrenadier, 1 Caporale Volksgrenadier, 1 Mitragliere Volksgrenadier, 5-6 Volksgrenadier, 0-1 Cecchino Volksgrenadier, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-3 Sezioni Volksturm, 0-1 Medico Volksgrenadier

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Volksgrenadier	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader	60
Caporale Volksgrenadier	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader	60
Mitragliere Volksgrenadier	3	Mitragliatrice leggera Mg34 , Granate Stg39		90
Volksgrenadier	3	Mitra MP40, Granate Stg39		40
Cecchino	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Volksturm (3)	2	Fucile Kar98k, Granate Stg39	gruppo compatto	60
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	treppiede	130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico Volksgrenadier	3	Pistola Walther P38	dottore	50

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Mitragliere Volksgrenadier può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Volksgrenadier possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Volksgrenadier può sostituire il Mitra MP40 con un Lanciarazzi Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +110 punti.
- ⊗ Un Volksgrenadier può diventare *assistente* del Lanciarazzi Panzerschreck al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Volksgrenadier può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Un Volksgrenadier può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Volksgrenadier acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg 34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione (escluse le Sezioni Volksturm) una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Volksgrenadier non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Gruppo compatto:** ogni volta che un componente di una Sezione con questa caratteristica viene eliminato, la Sezione effettua un *Test di Panico*. Tirate 2d6 e aggiungete il VT della Sezione: con un risultato di 11 o più tutti i modelli continuano ad agire normalmente; se il risultato è 10 o meno tutti i modelli dell'unità vengono eliminati (fuggono).

SQUADRA HITLERJUGEND

Composta da:

1 Sergente Hitlerjugend, 1-2 Caporali Hitlerjugend, 5-6 Hitlerjugend, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Hitlerjugend

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Hitlerjugend	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader	60
Caporale Hitlerjugend	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader	60
Hitlerjugend	3	Panzerfaust, Granate Stg39	battesimo del fuoco	80
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	treppiede	130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico Hitlerjugend	3	Pistola Walther P38	dottore	50

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ Il Sergente Hitlerjugend può aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Un Caporale Hitlerjugend può sostituire il Mitra MP40 con un Lanciarazzi Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +110 punti.
- ⊗ Fino a cinque Hitlerjugend possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a tre Hitlerjugend possono aggiungere un Fucile Kar98k al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Hitlerjugend può aggiungere un Fucile da caccia (applica regole e statistiche del Fucile a pompa) al costo di +40 punti cad.
- ⊗ Un Hitlerjugend può diventare *assistente* del Lanciarazzi Panzerschreck al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Hitlerjugend può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Lo Hitlerjugend acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg 34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Hitlerjugend non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

SQUADRA WAFFEN SS

Composta da:

1 Sergente Waffen, 0-1 Caporale Waffen, 1 Mitragliere Waffen, 2-3 Assaltatori Waffen, 3-4 Waffen, 0-1 Cecchino Waffen, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Waffen

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Waffen	5	Mitra MP40, Granate Stg39	combattente temprato, leader	80
Caporale Waffen	5	Mitra MP40, Granate Stg39	combattente temprato, leader	80
Mitragliere Waffen	4	Mitragliatrice leggera MG34, Granate Stg39	combattente temprato	110
Assaltatore Waffen	4	Fucile d'assalto Stg44, Granate Stg39	combattente temprato	85
Waffen	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	combattente temprato	50
Cecchino Waffen	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, combattente temprato, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	150
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati, treppiede	170
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati	270
Medico Waffen	4	Pistola Walther P38	combattente temprato, dottore	70

VARIANTI UNITÁ:

- ⊛ Tutta la Squadra può acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.
- ⊛ I *leader* possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊛ I *leader* della Squadra possono acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Fino a tre Waffen possono sostituire il Fucile Kar 98k con un fucile G43 al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Il Mitragliere Waffen può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊛ Fino a due Waffen possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Un Waffen può equipaggiare il Fucile Kar 98k con un Lanciagranate K98 al costo di +80 punti.
- ⊛ Un Waffen può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciarazzi Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +120 punti.
- ⊛ Un Waffen può diventare *assistente* del Lanciarazzi Panzerschreck al costo di +10 punti.
- ⊛ Un Waffen può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊛ Un Waffen può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
- ⊛ Un Waffen può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Waffen acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg 34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊛ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA WAFFEN SS "DAS REICH"

Composta da:

1 Sergente Waffen SS, 0-1 Caporale Waffen SS, 1 Mitragliere Waffen SS, 2 Assaltatori Waffen SS, 3-4 Waffen SS, 0-1 Cecchino Waffen SS, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Waffen SS

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Waffen SS	5	Mitra MP40, Granate Stg39	combattente temprato, inarrestabile, leader	110
Caporale Waffen SS	5	Mitra MP40, Granate Stg39	combattente temprato, leader	80
Mitragliere Waffen SS	4	Mitragliatrice leggera MG34, Granate Stg39	combattente temprato	110
Assaltatore Waffen SS	4	Fucile d'assalto Stg44, Granate Stg39	combattente temprato	85
Waffen SS	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	combattente temprato	50
Cecchino Waffen SS	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, combattente temprato, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	150
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati, treppiede	170
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati	270
Medico Waffen SS	4	Pistola Walther P38	combattente temprato, dottore	70

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ Tutta la Squadra può acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ I *leader* della Squadra possono acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Mitragliere Waffen SS può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Waffen SS possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Waffen SS può sostituire il Fucile Kar98k con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +35 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può equipaggiare il Fucile Kar 98k con un Lanciagranate K98 al costo di +80 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciarazzi Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +120 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può diventare *assistente* del Lanciarazzi Panzerschreck al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Waffen SS acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg 34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA 1A DIVISIONE SS "LSSAH"

Composta da:

1 Sergente Waffen SS, 0-1 Caporale Waffen SS, 2 Mitraglieri Waffen SS, 5-7 Waffen SS, 0-1 Cecchino Waffen SS, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Waffen SS

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Waffen SS	5	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, mimetismo	80
Caporale Waffen SS	5	Fucile Kar98k, Granate Stg39	leader, mimetismo	70
Mitragliere Waffen SS	4	Mitragliatrice leggera MG34, Granate Stg39	mimetismo	110
Waffen SS	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	mimetismo	50
Cecchino Waffen SS	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	mimetismo, treppiede	170
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	mimetismo	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	mimetismo	270
Medico Waffen SS	4	Pistola Walther P38	dottore, mimetismo	70

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ Tutta la Squadra può acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ I *leader* della Squadra possono acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ I *leader* della Squadra possono acquisire la caratteristica *inarrestabile* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Sergente Waffen SS può sostituire il Mitra MP40 con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +25 punti.
- ⊗ Il Caporale Waffen SS può sostituire il Fucile Kar98k con un Mitra MP40 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a tre Waffen SS possono sostituire il Fucile Kar 98k con un Fucile G43 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Waffen SS armato di Fucile G43 può equipaggiare il fucile di *mirino* al costo di +20 punti.
- ⊗ Ogni Mitragliere Waffen SS può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a quattro Waffen SS (due per Mitragliere) possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Waffen SS può equipaggiare il Fucile Kar 98k con un Lanciagranate K98 al costo di +80 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciarazzi Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +120 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può diventare *assistente* del Lanciarazzi Panzerschreck al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può sostituire il Fucile Kar98k con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +150 punti.
- ⊗ Un Waffen SS può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Waffen SS acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione della Squadra può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg 34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA JÄGER

Composta da:

1 Sergente Jäger, 0-1 Caporale Jäger, 1 Mitragliere Jäger, 5-6 Jäger (di cui 0-2 reclute), 1 Pilota Aliante, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Jäger

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Jäger	5	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato, aviotrasportato, leader	75
Caporale Jäger	5	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato, aviotrasportato, leader	75
Mitragliere Jäger	4	Mitragliatrice leggera Mg34, Granate Stg39	addestrato, aviotrasportato	105
Jäger	4	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato, aviotrasportato	55
Jäger (recluta)	3	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato, aviotrasportato	45
Pilota Aliante	3	Pistola Walther P38	aviotrasportato, pilota	30
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, aviotrasportato, treppiede	175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, aviotrasportato	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, aviotrasportato	275
Medico Jäger	4	Pistola Walther P38	addestrato, aviotrasportato dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ I *leader* della Squadra possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a tre Jäger possono sostituire il Mitra MP40 con un Fucile automatico Fg42 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a due Jäger possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Uno Jäger può sostituire il Mitra MP40 con un Lanciarazzi Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +110 punti.
- ⊗ Uno Jäger può diventare *assistente* del Lanciarazzi Panzerschreck al costo di +10 punti.
- ⊗ Uno Jäger può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Uno Jäger può sostituire il Mitra MP40 con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +140 punti.
- ⊗ Uno Jäger può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Lo Jäger acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Jäger non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Pilota:** un modello con questa caratteristica, prima dello schieramento dei modelli, deve lanciare 1d6: con un risultato di 4-6 viene schierato normalmente; con un risultato di 1-3 non parteciperà allo scontro (è rimasto ucciso durante l'atterraggio dell'aliante). Se il modello viene eliminato considerate che, per questa partita, non faccia parte della Squadra e ricalcolate il Punto di Rottura.

SQUADRA GRENADEIER VETERANI (1945)

Composta da:

1 Sergente Grenadier, 0-1 Caporale Grenadier, 6-8 Grenadier (di cui 0-2 reclute), 0-1 Cecchino Grenadier, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Grenadier	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, veterano	70
Caporale Grenadier	3	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, veterano	60
Grenadier	3	Fucile d'assalto Stg44 , Granate Stg39	veterano	75
Grenadier (recluta)	2	Fucile d'assalto Stg44 , Granate Stg39		55
Cecchino	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, veterano	150
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il capo pezzo)	treppiede, veterani	140
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il capo pezzo)	veterani	140
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il capo pezzo)	veterani	240
Medico	3	Pistola Walther P38	dottore, veterano	60

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono sostituire il Mitra MP40 con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +25 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Un Grenadier può diventare Mitragliere Grenadier sostituendo il Fucile d'assalto Stg44 con una Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di +25 punti.
- ⊗ Il Mitragliere Grenadier può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Grenadier possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Grenadier può sostituire il Fucile d'assalto Stg44 con un Lanciarazzi Panzerschreck e una Pistola Walther P38 al costo di +85 punti.
- ⊗ Un Grenadier può diventare *assistente* del Lanciarazzi Panzerschreck al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Grenadier può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Un Grenadier può sostituire il Fucile d'assalto Stg44 con un Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41 e una Pistola Walther P38 al costo di +115 punti.
- ⊗ Un Grenadier può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Grenadier acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica combattente temprato al costo di +10 punti cad.
- ⊗ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Grenadier Veterani non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

SQUADRA SCHNELL

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale Operatore Radio, 2-3 Fanti, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico, 1 Kubelwagen (costo base 130 punti), 2-3 Moto BMW (costo base 90 punti cad.), 1 Sidecar BMW (costo base 190 punti)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola Walther P38, Mitra MP40, Granate Stg39	leader, aggregato alla Kubelwagen	70
Caporale Operatore Radio	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, operatore radio, aggregato alla Kubelwagen	70
Fante	3	Mitra MP40, Granate Stg39	aggregato ad una Moto BMW	40
Cecchino	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	treppiede	130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico	3	Pistola Walther P38	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Tutti i Fanti possono sostituire il Mitra MP40 con un Fucile Kar 98k al costo di -10 punti cad.
- ⊗ Un Fante può sostituire il Mitra MP40 con un Fucile d'assalto Stg44 al costo di +25 punti.
- ⊗ Un Fante può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Il Caporale Operatore Radio può acquisire la caratteristica *fuoco di copertura fuori campo (mortaio leggero GrW36 cal. 50mm)* al costo di +100 punti.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ La Sezione Mitragliatrice può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *sergente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: Per il valore in punti dei Veicoli obbligatori vedere Schede e relative varianti. La Kubelwagen obbligatoria aggiunge la caratteristica *trasporta truppa (2)*. In ogni caso sulla Kubelwagen non possono essere imbarcati più di 4 modelli, compresi quelli dell'equipaggio.

SDKFZ 250/9

Valore: 530 punti

Classificazioni: Semicingolato - Corazzato - Mista

Movimento: 25 - 30 - 40

Armamento: Cannone leggero automatico KwK38 cal. 20mm con Mitragliatrice leggera Mg34 coassiale (torretta)

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, VC 1

Mansioni: leader/servente/operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
2	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

⊛ È possibile aggiungere una schermatura superiore al costo di +40 punti: il Veicolo non è più considerato *scoperto* ai fini del tiro di granate a mano e i modelli non sono più considerati *esposti*. I Mortai continuano a considerarlo *veicolo scoperto* in quanto il peso del proiettile è in grado di sfondare agevolmente la rete di protezione.

⊛ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +20 punti.

SDKFZ 251/22

Valore: 635 punti

Classificazioni: Semicingolato - Corazzato - Mista

Movimento: 25 - 30 - 40

Armamento: Cannone L46 Pak 40/3 cal. 75mm (postazione superiore, canna lunga)

Caratteristiche Veicolo: arma a brandeggio limitato, radio, scoperto, veicolo d'assalto, VC 1

Mansioni: leader/operatore radio - capo pezzo cannone - servente - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

⊛ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +30 punti.

SDKFZ 222

Valore: 550 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone leggero Automatico KwK30 cal. 20mm (L55) con Mitragliatrice leggera Mg34 coassiale (torretta)

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, VC 1

Mansioni: leader/servente/operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
2	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

⊛ È possibile aggiungere una schermatura superiore al costo di +40 punti: il Veicolo non è più considerato *scoperto* ai fini del tiro di granate a mano e i modelli non sono più considerati *esposti*. I Mortai continuano a considerarlo *veicolo scoperto* in quanto il peso del proiettile è in grado di sfondare agevolmente la rete di protezione.

⊛ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +20 punti.

SDKFZ 139/138 MARDER III

Valore: 770 punti

Classificazioni: Carro leggero - Corazzato - Cingolato

Movimento: 25 - 30 - 35

Armamento: Cannone L46 Pak 40/3 cal. 75mm (canna lunga, scafo superiore), Mitragliatrice leggera Mg34 (scafo inferiore)

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, radio, scoperto, veicolo d'assalto, VC 3

Mansioni: leader/operatore radio/servente - capo pezzo cannone - servente/capo pezzo mitragliatrice - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

⊗ È possibile incrementare il Valore Corazza a VC 4 al costo di +50 punti.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +30 punti.

SDKFZ 143 PANZER III

Valore: 740 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone medio KwK39/1 cal. 50mm (canna lunga) con Mitragliatrice leggera Mg34 coassiale (torretta)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 4

Mansioni: leader/operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - servente - operatore radio - autista

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di +70 punti (*contraerea*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di +70 punti (*scafo inferiore*). Aggiungere la mansione *capo pezzo mitragliatrice*.

⊗ È possibile eliminare il cannone KwK39/1 sostituendolo con uno finto mantenendo la Mitragliatrice leggera Mg34 (torretta) al costo di -230 punti. Sostituire la mansione *capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale* con *capo pezzo mitragliatrice* ed eliminare la mansione *servente*.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +40 punti.

SDKFZ 164 NASHORN

Valore: 855 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Pak 43/1 cal. 88mm (canna extra lunga, scafo superiore), Mitragliatrice leggera Mg34 (scafo superiore, esposto)

Caratteristiche Veicolo: arma a brandeggio limitato, radio, scoperto, veicolo d'assalto, VC 2

Mansioni: leader/operatore radio/servente - capo pezzo cannone - servente/capo pezzo mitragliatrice - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +30 punti.

SDKEZ 142/1 STUG III

Valore: 935 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone L48 StuK 40 cal. 75mm (canna lunga, scafo inferiore), Mitragliatrice leggera Mg34 (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: arma a brandeggio limitato, radio, veicolo d'assalto, VC 5

Mansioni: leader/operatore radio/servente - capo pezzo cannone - servente/capo pezzo mitragliatrice - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

- ⊛ È possibile sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊛ È possibile incrementare il Valore Corazza a VC 6 al costo di +50 punti.
- ⊛ È possibile aggiungere al Veicolo la caratteristica *shurtzen* al costo di +30 punti.
- ⊛ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +30 punti.

SDKEZ 181 TIGER

Valore: 1290 punti

Classificazioni: Carro pesante - Corazzato - Cingolato

Movimento: 15 - 20 - 25

Armamento: Cannone pesante KwK36 cal. 88mm (canna lunga) con Mitragliatrice leggera Mg34 coassiale (torretta), Mitragliatrice leggera Mg34 (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: corazza extra, radio, VC 8

Mansioni: leader/operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - servente - capo pezzo mitragliatrice/operatore radio - autista

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Walther P38	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Walther P38	

VARIANTI:

- ⊛ È possibile aggiungere una Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di +70 punti (*contraerea*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.
- ⊛ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Walther P38 con un Mitra MP40 al costo totale di +40 punti.

SQUADRA GLIDER

Composta da:

1 Sergente Glider, 0-1 Caporale Glider, 1 Mitragliere Glider, 7-9 Glider (di cui 0-2 reclute), 1 Pilota Aliante, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Glider

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Glider	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, aviotrasportato, leader	60
Caporale Glider	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, aviotrasportato, leader	60
Mitragliere Glider	4	Fucile automatico M1918A2 BAR, Granate MKII Pineapple	addestrato, aviotrasportato	75
Glider	4	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, aviotrasportato	55
Glider (recluta)	3	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, aviotrasportato	45
Pilota Aliante	3	Pistola Colt 1911A1	aviotrasportato, pilota	30
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, aviotrasportato	180
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio leggero M2 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, aviotrasportato	170
Sezione Mortaio medio (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, aviotrasportato	290
Medico Glider	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, aviotrasportato, dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I *leader* possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra M3A1 Grease Gun senza costi aggiuntivi.
- ⊗ I *leader* possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere una Pistola Colt 1911 A1 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a quattro Glider possono sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con una Carabina semiautomatica M1 al costo di -5 punti cad.
- ⊗ Fino a due Glider possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Glider può equipaggiare il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciagranate M7 al costo di +80 punti.
- ⊗ Un Glider può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Glider può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciarazzi Bazooka e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +90 punti.
- ⊗ Un Glider può diventare assistente del Lanciarazzi Bazooka al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Glider può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciafiamme leggero M2 e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +140 punti.
- ⊗ Un Glider può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Fucile Springfield M1903 ed aggiungere le caratteristiche *arma silenziosa*, *fucliere scelta* e *mirino* al costo totale di +50 punti.
- ⊗ Un Glider può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Glider acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Glider non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppe.

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Pilota:** un modello con questa caratteristica, prima dello schieramento dei modelli, deve lanciare 1d6: con un risultato di 4-6 viene schierato normalmente; con un risultato di 1-3 non parteciperà allo scontro (è rimasto ucciso durante l'atterraggio dell'aliante). Se il modello viene eliminato considerate che, per questa partita, non faccia parte della Squadra e ricalcolate il Punto di Rottura.

SQUADRA RECON

Composta da:

1 Sergente Scout, 2 Scout, 1 Scout Operatore Radio, 1-2 Scout Infiltrati, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico, 2 Jeep (costo base 140 punti cad.)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Scout	4	Mitra M3A1 Grease Gun, Granate MKII Pineapple	leader, infiltrato	75
Scout	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	aggregato ad una Jeep	35
Scout Operatore Radio	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	infiltrato, radio	65
Scout Infiltrato	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	infiltrato	55
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (solo il <i>capo pezzo</i>)		145
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio leggero M2 (solo il <i>capo pezzo</i>)		140
Sezione Mortaio medio (3)	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		245
Medico	3	Pistola Colt 1911A1	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ Il Sergente Scout può sostituire il Mitra M3A1 Grease Gun con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti.
- ⊗ Il Sergente Scout può aggiungere una Pistola Colt 1911 A1 al costo di +10 punti.
- ⊗ Il Sergente Scout può aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Uno Scout o uno Scout Infiltrato può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade al costo di +40 punti.
- ⊗ Uno Scout o uno Scout Infiltrato può sostituire il Carabina semiautomatica M1 con un Lanciarazzi Bazooka e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +95 punti.
- ⊗ Uno Scout o uno Scout Infiltrato può diventare *assistente* del Lanciarazzi Bazooka al costo di +10 punti.
- ⊗ Lo Scout Operatore Radio può acquisire la caratteristica *fuoco di copertura fuori campo (mortaio leggero M2 cal. 60mm)* al costo di +100 punti.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Automobili. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: Per il valore in punti dei Veicoli obbligatori vedere Schede e relative varianti. Le Jeep obbligatorie aggiungono la caratteristica *trasporta truppa (2)*. In ogni caso su ogni Jeep non possono essere imbarcati più di 4 modelli, compresi quelli dell'equipaggio.

SEZIONE OBICE PARACADUTISTI (CANNONE)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sezione Obice Paracadutisti (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Obice M1A1 cal. 75mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrati	270

VARIANTI UNITÀ:

⊛ È possibile aggiungere alla Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊛ È possibile aggiungere a un *servente* le caratteristiche *osservatore* e *binocolo* al costo totale di +40 punti.

Nota: acquistabile soltanto dalle Squadre Paracadutisti.

M20

Valore: 440 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (contraerea, esposto)

Caratteristiche Veicolo: gomme antiproiettile, radio, scoperto, VC 2

Mansioni: leader/capo pezzo contraerea - autista - operatore radio - capo pezzo contraerea

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊛ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra M3A1 Grease Gun al costo totale di +15 punti.

M24 CHAFFEE

Valore: 830 punti

Classificazioni: Carro leggero - Corazzato - Cingolato

Movimento: 30 - 35 - 40

Armamento: Cannone M3 cal. 75mm con Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 coassiale (torretta), Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 2

Mansioni: leader/operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista - servente - capo pezzo mitragliatrice/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊛ È possibile aggiungere una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 al costo di +120 punti (*contraerea, esposto*). Il *leader* acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊛ È possibile equipaggiare il Veicolo con un *gyro-stabilizzatore* al costo di +50 punti.

⊛ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra M3A1 Grease Gun al costo totale di +20 punti.

M18 HELLCAT

Valore: 785 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 30 - 35 - 40

Armamento: Cannone M1A1 cal. 76mm (torretta, canna lunga), Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (contraerea, esposto)

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, VC 2

Mansioni: leader /operatore radio/capo pezzo contraerea - capo pezzo cannone - autista/operatore radio - 2 serventi

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra M3A1 Grease Gun al costo totale di +20 punti.

M36 JACKSON

Valore: 945 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone M3 cal. 90mm (torretta, canna lunga), Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 (contraerea, esposto)

Caratteristiche Veicolo: radio, scoperto, VC 4

Mansioni: leader/operatore radio/capo pezzo contraerea - capo pezzo cannone - autista/operatore radio - 2 serventi

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 al costo di +90 punti (*scafo inferiore*). Un *servente* acquisisce la mansione *capo pezzo mitragliatrice*.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra M3A1 Grease Gun al costo totale di +20 punti.

M4A3E2 JUMBO

Valore: 1120 punti

Classificazioni: Carro pesante - Corazzato - Cingolato

Movimento: 15 - 20 - 25

Armamento: Cannone M3 cal. 75mm con Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 coassiale (torretta), Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (*scafo inferiore*)

Caratteristiche Veicolo: gyro-stabilizzatore, radio, VC 8

Mansioni: leader/operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista - servente - capo pezzo mitragliatrice/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 al costo di +120 punti (*contraerea, esposto*). Il *leader* acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile sostituire il cannone M3 cal. 75mm con un cal. 76mm (*canna lunga*) al costo di +50 punti.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra M3A1 Grease Gun al costo totale di +20 punti.

SQUADRA FUCILIERI NEOZELANDESI 2A DIVISIONE

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 5-7 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Esploratori Maori, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola revolver Webley, Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader	60
Caporale	4	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader	55
Mitragliere	3	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb		60
Fuciliere	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb		30
Cecchino	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Esploratori Maori (2)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, gruppo compatto, infiltrato	90
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico	3	Pistola Colt 1911A1	dottore	50

VARIANTI UNITÁ:

- ⊛ I *leader* possono sostituire il Mitra Sten Mk.V con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti cad. (solo fino al 1943).
- ⊛ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Il Caporale può sostituire il Mitra Sten Mk.V con un Fucile N.4 Mk.1 Enfield al costo di -5 punti.
- ⊛ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Un Fuciliere può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊛ Un Fuciliere può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciarazzi Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +120 punti.
- ⊛ Un Fuciliere può diventare *assistente* del Lanciarazzi Piat al costo di +10 punti.
- ⊛ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni Fuciliere può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ È possibile aggiungere ad ogni Sezione (esclusa la Sezione Esploratori Maori) una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Tutti i modelli della Sezione Esploratori Maori possono sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Mitra MP40 al costo totale di +20 punti.
- ⊛ Se acquistate la Sezione Esploratori Maori potete assegnare alla Squadra la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Gruppo compatto:** ogni volta che un componente di una Sezione con questa caratteristica viene eliminato, la Sezione effettua un *Test di Panico*. Tirate 2d6 e aggiungete il VT della Sezione: con un risultato di 11 o più tutti i modelli continuano ad agire normalmente; se il risultato è 10 o meno tutti i modelli dell'unità vengono eliminati (fuggono).

SQUADRA FUCILIERI SCOZZESI

Composta da:

1 Sergente Scozzese, 0-1 Caporale Scozzese, 1 Mitragliere Scozzese, 5-7 Fucilieri Scozzesi, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico, 0-1 Suonatore Cornamusa

Note Squadra:

⊗ Tutta la Squadra deve acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Scozzese	4	Pistola revolver Webley, Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, leader	65
Caporale Scozzese	4	Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, leader	60
Mitragliere Scozzese	3	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	65
Fuciliere Scozzese	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	35
Cecchino	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	145
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	140
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	245
Medico	3	Pistola Colt 1911A1	addestrato, dottore	55
Suonatore Cornamusa	3	Pistola revolver Webley	cornamusa	110

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono sostituire il Mitra Sten Mk.V con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti cad. (solo fino al 1943).
- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Caporale Scozzese può sostituire il Mitra Sten Mk.V con un Fucile N.4 Mk.1 Enfield al costo di -5 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri Scozzesi possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere Scozzese può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Fuciliere Scozzese può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciarazzi Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +120 punti.
- ⊗ Un Fuciliere Scozzese può diventare *assistente* del Lanciarazzi Piat al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Fuciliere Scozzese può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Fuciliere può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA FUCILIERI "LOYAL EDMONTON REGIMENT" (1940-43)

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 3-4 Fucilieri Veterani, 2-3 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola revolver Webley, Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader, veterano	75
Caporale	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	leader, veterano	60
Mitragliere	3	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb	veterano	70
Fuciliere Veterano	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	veterano	40
Fuciliere	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb		30
Cecchino	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, veterano	150
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico	3	Pistola Colt 1911A1	dottore	50

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Mitra Thompson M1 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciarazzi Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +120 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può diventare *assistente* del Lanciarazzi Piat al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Fuciliere (compresi i Fucilieri Veterani) può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA FUCILIERI "DESERT RATS" (1940-43)

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 5-7 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	5	Pistola revolver Webley, Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader, veterano	85
Caporale	5	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	leader, veterano	70
Mitragliere	4	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb	veterano	80
Fuciliere	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	veterano	50
Cecchino	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino, veterano	150
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il <i>capo pezzo</i>)	veterano	170
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il <i>capo pezzo</i>)	veterano	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il <i>capo pezzo</i>)	veterano	270
Medico	4	Pistola Colt 1911A1	dottore, veterano	70

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Mitra Thompson M1 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciarazzi Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +120 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può diventare *assistente* del Lanciarazzi Piat al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Fuciliere può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA PARACADUTISTI PATHFINDER

Composta da:

1 Sergente Paracadutista, 0-1 Caporale Paracadutista, 1 Mitragliere Paracadutista, 5-7 Paracadutisti, 0-1 Cecchino Paracadutista, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Paracadutista

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Paracadutista	5	Pistola Colt 1911 A1, Mitra Sten Mk.V (arma silenziosa), Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, leader	100
Caporale Paracadutista	5	Mitra Sten Mk.V (arma silenziosa), Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, leader	90
Mitragliere Paracadutista	4	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	75
Paracadutista	4	Mitra Sten Mk.V (arma silenziosa), Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	70
Cecchino Paracadutista	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il capo pezzo)	addestrato	175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il capo pezzo)	addestrato	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il capo pezzo)	addestrato	275
Medico Paracadutista	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Sergente può sostituire la Pistola Colt 1911 A1 con una Pistola revolver Webley al costo di -5 punti.
- ⊗ Fino a due Paracadutisti possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Paracadutista può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciafiamme leggero Ack Pac e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +150 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Paracadutista acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Paracadutisti Pathfinder non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppe.

SQUADRA SCOUT PATROL

Composta da:

2 Sergenti, 2 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico, 2 Universal Carrier (costo base 200 punti cad.)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola revolver Webley, Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb	leader, aggregato ad un Universal Carrier	60
Fuciliere	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	fuciliere scelto, aggregato ad un Universal Carrier	40
Cecchino	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico	3	Pistola Colt 1911A1	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

⊗ I *leader* possono sostituire il Mitra Sten Mk.V con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti cad. (solo fino al 1943).

⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.

⊗ Un Fuciliere può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.

⊗ Un Fuciliere può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciarazzi Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +120 punti.

⊗ Un Fuciliere può diventare *assistente* del Lanciarazzi Piat al costo di +10 punti.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: Per il valore in punti dei Veicoli obbligatori vedere Schede e relative varianti.

SQUADRA COMMANDO SPECIAL AIR SERVICE (EUROPA OCCIDENTALE)

Composta da:

1 Sergente Comando SAS, 0-1 Mitragliere Comando SAS, 3-4 Comando SAS, 0-1 Cecchino Comando SAS, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Medico Comando SAS, 1 Jeep con Vickers K (costo base 280 punti)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Comando SAS	5	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, leader	75
Mitragliere Comando SAS	4	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	75
Comando SAS	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	45
Cecchino Comando	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il capo pezzo)	addestrato	175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il capo pezzo)	addestrato	160
Medico Comando SAS	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ Il Sergente Comando SAS può aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Tutti i Comando SAS possono sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Mitra Thompson M1 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Tutti i Comando SAS possono sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Mitra Sten Mk.V al costo di +5 punti cad.
- ⊗ Fino a due Comando SAS possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Comando SAS può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Comando SAS può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciarazzi Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +120 punti.
- ⊗ Un Comando SAS può diventare *assistente* del Lanciarazzi Piat al costo di +10 punti.
- ⊗ Ogni Comando SAS può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Comando SAS può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Comando SAS acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Comando Special Air Service non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

Nota: Per il valore in punti dei Veicoli obbligatori vedere Schede e relative varianti.

DAIMLER "DINGO" SCOUT CAR

Valore: 250 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: -

Caratteristiche Veicolo: radio, veicolo scoperto, VC 2

Mansioni: leader /operatore radio - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
1	Carrista	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice leggera Bren al costo di +40 punti (*contraerea, esposto*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ Il Carrista può sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra Sten Mk.V al costo di +5 punti.

AEC MK III

Valore: 775 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone cal. 75mm con Mitragliatrice media Besa cal. 7,92mm coassiale (torretta).

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 3

Mansioni: leader /operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - servente - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra Sten Mk.V al costo totale di +15 punti.

TETRARCH

Valore: 515 punti (**acquistabile soltanto dalle Squadre Paracadutisti**)

Classificazioni: Carro leggero - Corazzato - Cingolato

Movimento: 25 - 30 - 35

Armamento: Cannone 2 pdr cal. 40mm con mitragliatrice media Besa cal. 7,92mm coassiale (torretta).

Caratteristiche Veicolo: no esplosivi, radio, VC 1

Mansioni: leader /operatore radio/servente - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Paracadutista Capo Carro	4	Mitra Sten Mk.V	leader, binocolo
2	Paracadutisti	4	Mitra Sten Mk.V	

SHERMAN

Valore: 940 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone M3 cal. 75mm con Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 coassiale (torretta), Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 5

Mansioni: leader/operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista - servente - capo pezzo mitragliatrice/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 al costo di +90 punti (*contraerea, esposto*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice pesante M2HMG cal. .50 al costo di +120 punti (*contraerea, esposto*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice leggera Bren binata al costo di +80 punti (*binata, contraerea, esposto*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile incrementare il Valore Corazza a VC 6 al costo di +50 punti.

⊗ È possibile equipaggiare il Veicolo con un *gyro-stabilizzatore* al costo di +50 punti.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra Sten Mk.V al costo totale di +20 punti.

CHURCHILL

Valore: 1070 punti

Classificazioni: Carro pesante - Corazzato - Cingolato

Movimento: 15 - 20 - 25

Armamento: Cannone OQF cal. 75mm con Mitragliatrice media Besa cal. 7,92mm coassiale (torretta), Mitragliatrice media Besa cal. 7,92mm (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 8

Mansioni: leader /operatore radio - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - servente - servente/operatore radio - autista

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Colt 1911A1	

VARIANTI:

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Colt 1911A1 con un Mitra Sten Mk.V al costo totale di +20 punti.

PLOTONE FUCILIERI

Composta da:

1 Tenente, 0-1 Commissario Politico, 3-6 Sezioni Fucilieri, 0-1 Cecchino, 1-3 Sezioni Mitragliatrici, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Tenente	4	Mitra PPSH-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	leader	70
Commissario Politico	5	Mitra PPSH-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	commissario politico, leader	125
Sezione Fucilieri (3)	3	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	gruppo compatto	90
Cecchino	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33, Mitragliatrice Media M1910 Maxim (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Sezione Anticarro (2)	3	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33, Fucile anticarro PTRD (solo il <i>capo pezzo</i>)		150

VARIANTI UNITÀ:

⊗ I *leader* possono acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti cad.

⊗ La Sezione Anticarro può sostituire il Fucile Anticarro PTRD del *capo pezzo* con un Fucile semiautomatico PTRS al costo di +90 punti.

⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione (escluse le Sezioni Fucilieri) una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: i Plotoni Fucilieri non possono aggiungere Semicingolati o Autoblindo trasporta truppa.

NUOVE CARATTERISTICHE:

• **Gruppo compatto:** ogni volta che un componente di una Sezione con questa caratteristica viene eliminato, la Sezione effettua un *Test di Panico*. Tirate 2d6 e aggiungete il VT della Sezione: con un risultato di 11 o più tutti i modelli continuano ad agire normalmente; se il risultato è 10 o meno tutti i modelli dell'unità vengono eliminati (fuggono).

PLOTONE SHTRAFNIYE ROTI (PENALI)

Composta da:

1 Commissario Politico, 6-9 Sezioni Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Commissario Politico	5	Mitra PPSH-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	commissario politico, leader	125
Sezioni Fucilieri (3)	2	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	gruppo compatto	60
Cecchino	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33, Mortaio medio cal. 81mm (solo il capo pezzo)		230
Sezione Anticarro (2)	3	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33, Fucile anticarro PTRD (solo il capo pezzo)		150

VARIANTI UNITÀ:

⊗ Il Commissario Politico può acquistare un *binocolo* al costo di +30 punti.

⊗ La Sezione Anticarro può sostituire il Fucile Anticarro PTRD del *capo pezzo* con un Fucile semiautomatico PTRS al costo di +90 punti.

⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione (escluse le Sezioni Fucilieri) una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: i Plotoni Shtrafniye Roti non possono aggiungere Semicingolati o Autoblindo trasporta truppa.

NUOVE CARATTERISTICHE:

• **Gruppo compatto:** ogni volta che un componente di una Sezione con questa caratteristica viene eliminato, la Sezione effettua un *Test di Panico*. Tirate 2d6 e aggiungete il VT della Sezione: con un risultato di 11 o più tutti i modelli continuano ad agire normalmente; se il risultato è 10 o meno tutti i modelli dell'unità vengono eliminati (fuggono).

SQUADRA SCOUT

Composta da:

1 Sergente Cecchino, 4-7 Cecchini (di cui 0-2 reclute)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Cecchino	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, implacabile, infiltrato, leader, mirino	150
Cecchino	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, implacabile, infiltrato, mirino	140
Cecchino recluta	3	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, implacabile, infiltrato, mirino	130

VARIANTI UNITÀ:

⊗ Ogni modello può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊗ Un modello della Squadra può acquisire la caratteristica *dottore* al costo di +20 punti.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Scout non possono aggiungere Semicingolati o Autoblindo trasporta truppa.

SQUADRA BRIGATA NAVALE "BLACK DEATH"

Composta da:

1 Sergente Fucilieri di Marina, 0-1 Caporale Fucilieri di Marina, 0-1 Commissario Politico, 1 Mitragliere di Marina, 4-6 Fucilieri di Marina, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico di Marina

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Fucilieri di Marina	5	Mitra PPSH-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	combattente temprato, leader	90
Caporale Fucilieri di Marina	5	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33	combattente temprato, leader	80
Commissario Politico	5	Mitra PPSH-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	combattente temprato, commissario politico, leader	135
Mitragliere di Marina	4	Mitragliatrice leggera DP, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	combattente temprato	90
Fuciliere di Marina	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	combattente temprato	50
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33, Mitragliatrice media M1910 Maxim (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati	170
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati	270
Sezione Anticarro (2)	4	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33, Fucile anticarro PTRD (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattenti temprati	170
Medico di Marina	4	Pistola Tula Tokarev	combattente temprato, dottore	70

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Un Fuciliere di Marina può diventare Mitragliere di Marina sostituendo il Fucile Mosin-Nagant 1891/30 con una Mitragliatrice leggera DP e una Pistola Tula Tokarev 1933 al costo di +40 punti.
- ⊛ Fino a quattro Fucilieri di Marina (due per Mitragliere) possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a due Fucilieri di Marina possono aggiungere all'equipaggiamento un RPG-1 al costo di +70 punti cad.
- ⊛ Un Fuciliere di Marina può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere di Marina acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Tutti i Fucilieri di Marina armati di Fucile Mosin-Nagant 1891/30 possono sostituire il fucile con un Mitra PPSH-41/43 al costo di +10 punti cad.
- ⊛ La Sezione Anticarro può sostituire il Fucile Anticarro PTRD del *capo pezzo* con un Fucile semiautomatico PTRS al costo di +90 punti.
- ⊛ Ogni modello o Sezione della Squadra può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA ASSALTORI GUASTATORI

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 6-7 Assaltatori (di cui 0-2 reclute), 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	5	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33	leader, stalnyi nagrudnik	85
Caporale	5	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33	leader, stalnyi nagrudnik	85
Assaltatore	4	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33	stalnyi nagrudnik	65
Assaltatore recluta	3	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33	stalnyi nagrudnik	55
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33, Mitragliatrice media M1910 Maxim (solo il <i>capo pezzo</i>)	stalnyi nagrudnik	235
Sezione Anticarro (2)	4	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33, Fucile anticarro PTRD (solo il <i>capo pezzo</i>)	stalnyi nagrudnik	190
Medico	4	Pistola Tula Tokarev	dottore, stalnyi nagrudnik	75

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Un Assaltatore può diventare Mitragliere sostituendo il Mitra PPSH-41/43 con una Mitragliatrice leggera DP e una Pistola Tula Tokarev 1933 al costo di +30 punti.
- ⊗ Fino a due Assaltatori possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a due Assaltatori possono aggiungere all'equipaggiamento un RPG-1 al costo di +70 punti cad.
- ⊗ Un Assaltatore può sostituire il Mitra PPSH-41/43 con un Lanciafiamme leggero ROKS e una Pistola Tula Tokarev 1933 al costo di +140 punti.
- ⊗ Un Assaltatore può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. L'Assaltatore acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ La Sezione Anticarro può sostituire il Fucile Anticarro PTRD del *capo pezzo* con un Fucile semiautomatico PTRS al costo di +90 punti.
- ⊗ Ogni modello può acquisire la caratteristica *tankoviy desant* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Stalnyi nagrudnik:** un modello con questo equipaggiamento può imporre all'avversario di *ritirare* il d6 con valore più alto sia nel *Tiro per Colpire* che nel *corpo a corpo*, inoltre è considerato avere un VA di 1. I modelli che utilizzano questo equipaggiamento sottraggono sempre 1d6 al Movimento (cumulativo con gli altri eventuali *malus*) e non possono *nascondersi*.

SQUADRA SCOUT RAZVEDCHIKI

Composta da:

1 Sergente Razvedchiki, 2 Fanti Razvedchiki, 2-3 Fucilieri Razvedchiki, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico Razvedchiki, 1 Jeep GAZ-67 (costo base 170 punti)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Razvedchiki	5	Mitra PPSH-41/43, Pistola Tula Tokarev 1933, Granate RGD 33	leader, mimetismo	90
Fante Razvedchiki	4	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33	aggregato alla Jeep GAZ-67	50
Fuciliere Razvedchiki	4	Fucile semiautomatico SVT40, Granate RGD 33	mimetismo	60
Cecchino	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33, Mitragliatrice media M1910 Maxim (solo il <i>capo pezzo</i>)		160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Mosin-Nagant 1891/30, Granate RGD 33, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		260
Sezione Anticarro (2)	4	Mitra PPSH-41/43, Granate RGD 33, Fucile anticarro PTRD (solo il <i>capo pezzo</i>)		160
Medico	4	Pistola Tula Tokarev	dottore	60

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ Il Sergente può aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Un Fuciliere Razvedchiki può equipaggiare il Fucile semiautomatico SVT40 con un Lanciagranate al costo di +80 punti.
- ⊗ Fino a due Fanti o Fucilieri Razvedchiki possono aggiungere all'equipaggiamento un RPG-1 al costo di +70 punti cad.
- ⊗ Un Fante Razvedchiki può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fante acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Il Fante Razvedchiki con caratteristica *radio* può acquisire la caratteristica *fuoco di copertura fuori campo (mortaio medio cal.81mm)* al costo di +180 punti.
- ⊗ La Sezione Anticarro può sostituire il Fucile Anticarro PTRD del *capo pezzo* con un Fucile semiautomatico PTRS al costo di +90 punti.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione della Squadra può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: Per il valore in punti dei Veicoli obbligatori vedere Schede e relative varianti. La Jeep GAZ-67 obbligatoria aggiunge la caratteristica *trasporta truppa (2)*. In ogni caso sulla Jeep GAZ-67 non possono essere imbarcati più di 4 modelli, compresi quelli dell'equipaggio.

BA-64**Valore:** 250 punti**Classificazioni:** Autoblindo - Corazzato - Ruotato**Movimento:** 30 - 35 - 45**Armamento:** Mitragliatrice leggera DT (torretta, esposto)**Caratteristiche Veicolo:** radio, scoperto, VC 1**Mansioni:** leader/capo pezzo mitragliatrice/operatore radio - autista/operatore radio**Componenti Equipaggio**

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Tokarev M1933	leader, binocolo
1	Carrista	3	Pistola Tokarev M1933	

VARIANTI:

⊗ Il Carrista può sostituire la Pistola Tokarev M1933 con un Mitra PPSH-41/43al costo di +10 punti.

TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO ITALIANO BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Beretta 34	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Moschetto Automatico 38A Beretta	6/1	3/0	NE	NE	3	
Moschetto 91 per Cavalleria	6/1	3/0	-	NE	1	baionetta ribaltabile
Moschetto Carcano 91/38	6/1	4/1	3/0	-	1	
Fucile Modello 1891	6/1	4/1	3/0	2/0*	1	
Mitragliatrice leggera Breda Modello 30	6/1	4/1	3/0	2/0*	4	arma di supporto
Mitragliatrice media Breda Modello 37	6/1	4/1	3/0	2/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Mitragliatrice media Breda Modello 38	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata SRCM M35	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciagranate	NE	2/1	2/1	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto
Granate Pazzaglia	4/3	NE	NE	NE	A	anticarro fanteria, colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciafiamme leggero Modello 41	4/4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Fucile anticarro Solothurn S-18/100 cal. 20mm	5/2	4/1	3/1	3/1*	2	anticarro fanteria, arma di reparto, forte impatto, serventi (1)
Mortaio leggero Brixia cal. 45 mm	NE	NE	2/1	2/1*	A2	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio cal. 81 mm	NE	NE	3/2	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

Baionetta ribaltabile: le armi da fuoco con questa caratteristica possono ritirare 1d6 nel corpo a corpo.



Moschetto Automatico Beretta

SQUADRA FUCILIERI

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 7-9 Fucilieri, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	leader	50
Caporale	4	Moschetto Automatico 38A Beretta, Granate SRCM M35	leader	60
Fuciliere	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35		30
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Sezione Anticarro (2)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Fucile anticarro Solothurn S-18/100 cal. 20mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		210
Medico	3	Pistola Beretta 34	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare Mitragliere sostituendo il Fucile Modello 1891 con una Mitragliatrice leggera Breda Modello 30 e una Pistola Beretta 34 al costo di +40 punti cad.
- ⊗ Fino a quattro Fucilieri (due per Mitragliere) possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere all'equipaggiamento le Granate Pazzaglia al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA BERSAGLIERI

Composta da:

1 Sergente Bersaglieri, 1 Caporale Bersaglieri, 6-8 Bersaglieri (di cui 0-2 reclute), 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico Bersaglieri

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Bersaglieri	5	Moschetto Automatico 38A Beretta, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	85
Caporale Bersaglieri	5	Mitragliatrice leggera Breda Modello 30, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	105
Bersagliere	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35	addestrato	45
Bersagliere (recluta)	3	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35	addestrato	35
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	260
Sezione Mortaio medio (3)	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	275
Sezione Anticarro (2)	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35, Fucile anticarro Solothurn S-18/100 cal. 20mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	240
Medico Bersaglieri	4	Pistola Beretta 34	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Tutti i Bersaglieri possono sostituire il Moschetto 91 per Cavalleria con un Fucile Modello 1891 senza costi aggiuntivi.
- ⊗ Fino a quattro Bersaglieri possono sostituire il Moschetto 91 per Cavalleria con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Bersagliere può diventare Mitragliere sostituendo il Moschetto 91 per Cavalleria con una Mitragliatrice leggera Breda Modello 30 e una Pistola Beretta 34 al costo di +40 punti.
- ⊗ Fino a quattro Bersaglieri (due per il Caporale e due per il Mitragliere) possono diventare *assistenti* del Caporale o del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Bersagliere può aggiungere all'equipaggiamento le Granate Pazzaglia al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Bersagliere armato di Fucile Modello 1891 può equipaggiarlo con un Lanciagranate al costo di +80 punti.
- ⊗ Un Bersagliere può sostituire il Moschetto 91 per Cavalleria con un Lanciafiamme leggero Modello 41 e una Pistola Beretta 34 al costo di +150 punti.
- ⊗ Un Bersagliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Bersagliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA PARACADUTISTI "FOLGORE"

Composta da:

1 Sergente Paracadutista, 1 Caporale Paracadutista, 6-8 Paracadutisti (di cui 0-2 reclute), 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico Paracadutista

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Paracadutista	5	Moschetto Automatico 38A Beretta, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	85
Caporale Paracadutista	5	Mitragliatrice leggera Breda Modello 30, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	105
Paracadutista	4	Moschetto Carcano 91/38, Granate SRCM M35	addestrato	40
Paracadutista (recluta)	3	Moschetto Carcano 91/38, Granate SRCM M35	addestrato	30
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Moschetto Carcano 91/38, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	160
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Moschetto Carcano 91/38, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	250
Sezione Mortaio medio (3)	4	Moschetto Carcano 91/38, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	260
Sezione Anticarro (2)	4	Moschetto Carcano 91/38, Granate SRCM M35, Fucile anticarro Solothurn S-18/100 cal. 20mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	230
Medico Paracadutista	4	Pistola Beretta 34	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Tutti i Paracadutisti possono sostituire il Moschetto Carcano 91/38 con un Fucile Modello 1891 al costo di +5 punti cad.
- ⊗ Tutti i Paracadutisti possono sostituire il Moschetto Carcano 91/38 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo di +15 punti cad.
- ⊗ Fino a due Paracadutisti possono diventare *assistenti* del Caporale al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Paracadutista può aggiungere all'equipaggiamento le Granate Pazzaglia al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può sostituire il Moschetto Carcano 91/38 con un Lanciafiamme leggero Modello 41 e una Pistola Beretta 34 al costo di +155 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Paracadutista acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SEZIONE CANNONE ANTICARRO "ELEFANTINO" (CANNONE)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sezione Cannone anticarro (3)	3	Moschetto Carcano 91/38, Cannone leggero Ansaldo cal. 47mm (solo il capo pezzo)		230

VARIANTI UNITÀ:

⊗ È possibile aggiungere alla Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ È possibile aggiungere a un *servente* le caratteristiche *osservatore* e *binocolo* al costo di +40 punti.

⊗ Se la Sezione è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i modelli devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

MOTO GUZZI

Valore: 110 punti (acquistabile soltanto dalle Squadre Bersaglieri)

Classificazioni: Moto - Non Corazzato - Ruotato (2 Ruote)

Movimento: 40 - 50 - 60

Armamento: -

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (1)

Mansioni: autista, passeggero

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Bersagliere	4	Moschetto 91 per Cavalleria	addestrato

VARIANTI:

⊗ Il Bersagliere può sostituire il Moschetto 91 per Cavalleria con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo di +10 punti.

DOVUNQUE SPA

Valore: 100 punti

Classificazioni: Camion trasporta truppa - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: -

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (10)

Mansioni: autista - autista/passeggero

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
2	Fanti	3	Fucile Modello 1891	

VARIANTI:

⊗ Se il Veicolo è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

CANNONE AUTOTRAPORTATO

Valore: 470 punti

Classificazioni: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone Ansaldo L32 cal. 47mm (pianale)

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto

Mansioni: leader - capo pezzo cannone - servente - autista/servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	4	Moschetto Carcano 91/38	leader, binocolo
3	Fanti	4	Moschetto Carcano 91/38	

AUTOCANNONE BREDA MODELLO 35

Valore: 440 punti

Classificazioni: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone leggero automatico Breda Modello 35 cal. 20mm (pianale, contraerea)

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto

Mansioni: leader - capo pezzo cannone - servente - autista/servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	3	Moschetto Carcano 91/38	leader, binocolo
3	Fanti	3	Moschetto Carcano 91/38	

VARIANTI:

⊗ Se il Veicolo è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

AUTOCANNONE LANCIA 3RO

Valore: 640 punti

Classificazioni: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone Ansaldo cal. 90mm (pianale, canna lunga, contraerea)

Caratteristiche Veicolo: 8 ruote, modelli esposti, scoperto

Mansioni: leader - capo pezzo cannone - 3 serventi - autista/servente

Note: non può utilizzare il cannone con l'Azione *Muovere Sparando*. Se il Veicolo muove il cannone non può sparare.

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	3	Moschetto Carcano 91/38	leader, binocolo
5	Fanti	3	Moschetto Carcano 91/38	

AB 40

Valore: 545 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Mitragliatrice media Breda Modello 38 binata (torretta), Mitragliatrice media Breda Modello 38 (scafo inferiore posteriore)

Caratteristiche Veicolo: manovrabile, radio, VC 2

Mansioni: leader/capo pezzo mitragliatrice - 2 autisti - capo pezzo mitragliatrice/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ Se il Veicolo è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +30 punti.

AB 41

Valore: 710 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone leggero automatico Breda Mod. 35 cal. 20mm con Mitragliatrice media Breda Modello 38 coassiale (torretta), Mitragliatrice media Breda Modello 38 (scafo inferiore posteriore)

Caratteristiche Veicolo: manovrabile, radio, VC 2

Mansioni: leader /capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista/operatore radio - autista/servente - capo pezzo mitragliatrice

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ Se il Veicolo è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +30 punti.

AB 43

Valore: 660 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone Ansaldo L40 cal. 47mm con Mitragliatrice media Breda Modello 38 coassiale (torretta), Mitragliatrice media Breda Modello 38 (scafo inferiore posteriore)

Caratteristiche Veicolo: manovrabile, radio, VC 2

Mansioni: leader /capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - autista/operatore radio - autista/servente - capo pezzo mitragliatrice

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ Se il Veicolo è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +30 punti.

LINCE SCOUT CAR

Valore: 390 punti

Classificazioni: Autoblindo - Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Mitragliatrice media Breda Modello 38 (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 2

Mansioni: leader /capo pezzo mitragliatrice - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
1	Carrista	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ Il Carrista può sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo di +10 punti.

CAMIONETTA AS 42 "SAHARIANA"

Valore: 420 punti

Classificazioni: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 35 - 40 - 50

Armamento: Cannone leggero automatico Breda Modello 35 cal. 20mm (pianale, contraerea)

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto

Mansioni: leader - capo pezzo cannone - servente - autista/servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	3	Moschetto Carcano 91/38	leader
3	Fanti	3	Moschetto Carcano 91/38	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere fino a due Mitragliatrici medie Breda Modello 37 al costo di +90 punti cad. (*contraerea*). Il *leader* e il *servente* acquisiscono la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile sostituire il Cannone leggero automatico Breda Modello 35 cal. 20mm con un Cannone Ansaldo cal. 47mm al costo di -50 punti.

⊗ È possibile sostituire il Cannone leggero automatico Breda Modello 35 cal. 20mm con un Fucile anticarro Solothurn S-18/100 cal. 20mm (può sparare direttamente dal Veicolo) al costo di -120 punti.

⊗ È possibile aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Sia l'*autista* che il *leader* acquisiscono la mansione *operatore radio*.

⊗ Il *leader* può aggiungere al proprio equipaggiamento un *binocolo* al costo di +30 punti.

CAMIONETTA AS 43

Valore: 435 punti

Classificazioni: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 35 - 40 - 50

Armamento: Cannone leggero automatico Breda Modello 35 cal. 20mm (pianale, contraerea)

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto

Mansioni: leader - capo pezzo cannone - 2 serventi - autista/servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	3	Moschetto Carcano 91/38	leader
4	Fanti	3	Moschetto Carcano 91/38	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere fino a due Mitragliatrici medie Breda Modello 37 al costo di +90 punti cad. (*contraerea*). Il *leader* e il *servente* acquisiscono la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile sostituire il Cannone leggero automatico Breda Modello 35 cal. 20mm con un Cannone Ansaldo cal. 47mm al costo di -50 punti.

⊗ È possibile aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Sia l'*autista* che il *leader* acquisiscono la mansione *operatore radio*.

⊗ Il *leader* può aggiungere al proprio equipaggiamento un *binocolo* al costo di +30 punti.

L 40 47/32

Valore: 550 punti

Classificazioni: Carro leggero semovente - Corazzato - Cingolato

Movimento: 25 - 30 - 35

Armamento: Cannone Ansaldo L32 cal. 47mm (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: arma a brandeggio limitato, radio, scoperto, veicolo d'assalto, VC 2

Mansioni: leader /capo pezzo cannone - autista/operatore radio - servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
2	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere fino a due Mitragliatrici medie Breda Modello 37 al costo di +90 punti cad. (*contraerea*). Il *leader* acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ È possibile eliminare la caratteristica *scoperto* al costo di +50 punti (dal 1944).

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +20 punti.

75/18 M 41

Valore: 640 punti (**acquistabile solo fino al 1942**)

Classificazioni: Carro medio semovente - Corazzato - Cingolato

Movimento: 25 - 30 - 35

Armamento: Cannone L18 cal. 75mm (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: arma a brandeggio limitato, radio, veicolo d'assalto, VC 2

Mansioni: leader /capo pezzo cannone - autista/operatore radio - servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
2	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ È possibile incrementare il Valore Corazza a VC 3 al costo di +50 punti.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +20 punti.

75/34 M 42

Valore: 740 punti (**acquistabile solo fino al 1943**)

Classificazioni: Carro medio semovente - Corazzato - Cingolato

Movimento: 25 - 30 - 35

Armamento: Cannone L18 cal. 75mm (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: arma a brandeggio limitato, radio, veicolo d'assalto, VC 4

Mansioni: leader /capo pezzo cannone - autista/operatore radio - servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
2	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +20 punti.

M 43 "BASSOTTO"

Valore: 970 punti (**acquistabile solo dal 1943**)

Classificazioni: Carro medio semovente - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone L25 cal. 105mm (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: arma a brandeggio limitato, radio, veicolo d'assalto, VC 5

Mansioni: leader /capo pezzo cannone - autista/operatore radio - servente

Note: per il cannone utilizzare le caratteristiche del cannone pesante fino a 99mm (*canna extra lunga*).

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
2	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice media Breda Modello 37 al costo di +90 punti (*contraerea, esposto*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +20 punti.

L6/40

Valore: 495 punti

Classificazioni: Carro leggero - Corazzato - Cingolato

Movimento: 25 - 30 - 35

Armamento: Cannone automatico leggero Breda Modello 35 cal. 20mm con Mitragliatrice media Breda Modello 38 coassiale (torretta)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 3

Mansioni: leader /capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale/servente - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
1	Carrista	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ Il Carrista può sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo di +10 punti.

M13/40 - M14/41

Valore: 675 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 15 - 20 - 25

Armamento: Cannone Ansaldo L32 cal. 47mm con Mitragliatrice media Breda Modello 38 coassiale (torretta), Mitragliatrice media Breda Modello 38 (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 3

Mansioni: leader /servente - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - capo pezzo mitragliatrice/operatore radio - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice media Breda Modello 37 al costo di +90 punti (*contraerea, esposto*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +30 punti.

M15/42

Valore: 745 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone cal. 47mm con Mitragliatrice media Breda Modello 38 coassiale (torretta), Mitragliatrice media Breda Modello 38 (scafo inferiore)

Caratteristiche Veicolo: radio, VC 4

Mansioni: leader /servente - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - capo pezzo mitragliatrice/operatore radio - autista/operatore radio

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Beretta 34	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Beretta 34	

VARIANTI:

⊗ È possibile aggiungere una Mitragliatrice media Breda Modello 37 al costo di +90 punti (*contraerea, esposto*). Il leader acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.

⊗ Tutti i Carristi possono sostituire la Pistola Beretta 34 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo totale di +30 punti.

SQUADRA ANTIPARTIGIANI

Composta da:

1 Sergente, 1 Caporale, 6-8 Fanti, 0-1 Fante Infiltrato, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola Beretta 34, Moschetto Automatico 38A Beretta, Granate SRCM M35	leader	70
Caporale	4	Mitragliatrice leggera Breda Modello 30, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	leader	90
Fante	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35		30
Fante Infiltrato	3	Pistola Beretta 34, Moschetto Automatico 38A Beretta, Granate SRCM M35	addestrato, esperto del territorio (boschi), infiltrato	90
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico	3	Pistola Beretta 34	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Tutta la Squadra può acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.
- ⊛ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Fino a due Fanti possono diventare *assistenti* del Caporale al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Un Fante può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fante acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA FANTERIA (DIVISIONE BERSAGLIERI ITALIA - DIVISIONE ALPINI LITTORIO)

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 5-7 Fanti, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	5	Pistola Walther P38, Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Granate SRCM M35	leader	80
Caporale	4	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Granate SRCM M35	leader	60
Mitragliere	4	Mitragliatrice leggera Mg42, Granate SRCM M35		110
Fante	4	Fucile Kar98k, Granate SRCM M35		40
Cecchino	4	Fucile Kar98k, Granate SRCM M35	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)		160
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		250
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		260
Medico	4	Pistola Beretta 34	dottore	60

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Fanti possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fante può aggiungere all'equipaggiamento un *Panzerfaust* al costo di +70 punti.
- ⊗ Un Fante può aggiungere all'equipaggiamento le *Granate Pazzaglia* al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Fante può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fante acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA WAFFEN GRENADIER SS (29A)

Composta da:

1 Sergente Waffen Grenadier SS, 0-1 Caporale Waffen Grenadier SS, 1 Mitragliere Waffen Grenadier SS, 5-7 Waffen Grenadier SS, 0-1 Cecchino Waffen Grenadier SS, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Waffen Grenadier SS

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Waffen Grenadier SS	5	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Granate SRCM M35	addestrato, combattente temprato, leader	85
Caporale Waffen Grenadier SS	4	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Granate SRCM M35	addestrato, combattente temprato, leader	75
Mitragliere Waffen Grenadier SS	4	Mitragliatrice leggera Breda Modello 30, Granate SRCM M35	addestrato, combattente temprato	85
Waffen Grenadier SS	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35	addestrato, combattente temprato	55
Cecchino Waffen Grenadier SS	4	Fucile Kar98k, Granate SRCM M35	addestrato, arma silenziosa, cecchino, combattente temprato, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	155
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il capo pezzo)	addestrato, combattente temprato	185
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il capo pezzo)	addestrato, combattente temprato	270
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il capo pezzo)	addestrato, combattente temprato	285
Medico Waffen Grenadier SS	4	Pistola Beretta 34	addestrato, combattente temprato, dottore	75

VARIANTI UNITÁ:

- ⊛ Tutta la Squadra può acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.
- ⊛ I leader possono sostituire il Moschetto Automatico 38A/42 Beretta con un Mitra MP40 senza costi aggiuntivi.
- ⊛ I leader possono aggiungere una Pistola Beretta 34 al costo di +10 punti cad.
- ⊛ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Fino a tre Waffen Grenadier SS possono sostituire il Fucile Modello 1891 con un Moschetto 91 per Cavalleria senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Fino a tre Waffen Grenadier SS possono sostituire il Fucile Modello 1891 con un Moschetto Automatico 38A/42 Beretta al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a due Waffen Grenadier SS possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Un Waffen Grenadier SS può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊛ Un Waffen Grenadier SS può aggiungere all'equipaggiamento le Granate Pazzaglia al costo di +40 punti.
- ⊛ Un Waffen Grenadier SS può equipaggiare il Fucile Modello 1891 con un Lanciagranate al costo di +80 punti.
- ⊛ Un Waffen Grenadier SS può sostituire il Fucile Modello 1891 con un Lanciafiamme leggero Modello 41 e una Pistola Beretta 34 al costo di +150 punti.
- ⊛ Un Waffen Grenadier SS può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Waffen Grenadier SS acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA PARACADUTISTI "NEMBO"

Composta da:

1 Sergente Paracadutista, 1 Caporale Paracadutista, 6-8 Paracadutisti (di cui 0-2 reclute), 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Paracadutista

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Paracadutista	5	Moschetto Automatico 38A Beretta, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	85
Caporale Paracadutista	5	Mitragliatrice leggera Breda Modello 30, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	105
Paracadutista	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35	addestrato	45
Paracadutista (recluta)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35	addestrato	35
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	260
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	275
Medico Paracadutista	4	Pistola Beretta 34	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Tutti i Paracadutisti possono sostituire il Fucile Modello 1891 con un Moschetto Automatico 38A Beretta al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a due Paracadutisti possono diventare *assistenti* del Caporale al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Paracadutista può aggiungere all'equipaggiamento le Granate Pazzaglia al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può equipaggiare il Fucile Modello 1891 con un Lanciagranate al costo di +80 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può sostituire il Fucile Modello 1891 con un Lanciafiamme leggero Modello 41 e una Pistola Beretta 34 al costo di +150 punti.
- ⊗ Un Paracadutista può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Paracadutista acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA DECIMA MAS

Composta da:

1 Sergente Marò, 0-1 Caporale Marò, 1-2 Marò Assaltatori, 1 Marò Mitragliere, 4-5 Marò Fucilieri, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Marò

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Marò	5	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	85
Caporale Marò	5	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	85
Marò Assaltatore	4	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Granate SRCM M35	addestrato	55
Marò Mitragliere	4	Mitragliatrice leggera Breda Modello 30, Granate SRCM M35	addestrato	75
Marò Fuciliere	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35	addestrato	45
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35, Mitragliatrice leggera Mg42 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, treppiede	185
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	260
Sezione Mortaio medio (3)	4	Moschetto 91 per Cavalleria, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	275
Medico Marò	4	Pistola Beretta 34	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Marò Mitragliere può sostituire la Mitragliatrice leggera Breda Modello 30 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +40 punti.
- ⊗ Fino a due Marò Fucilieri possono diventare *assistenti* del Marò Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Marò (Assaltatore o Fuciliere) può aggiungere all'equipaggiamento le Granate Pazzaglia al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Marò (Assaltatore o Fuciliere) può aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti.
- ⊗ Un Marò Fuciliere può sostituire il Moschetto 91 per Cavalleria con un Lanciafiamme leggero Modello 41 e una Pistola Beretta 34 al costo di +150 punti.
- ⊗ Fino a due Marò Fucilieri possono acquisire la caratteristica *infiltrato* al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Un Marò Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Marò Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA DECIMA FLOTTIGLIA MAS NUOTATORI PARACADUTISTI

Composta da:

1 Sergente NP, 0-1 Caporale NP, 7-11 Fanti NP, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico NP

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente NP	5	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	85
Caporale NP	5	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	addestrato, leader	85
Fante NP	4	Moschetto Automatico 38/42 Beretta, Granate SRCM M35	addestrato	55
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Moschetto Automatico 38/42 Beretta, Granate SRCM M35, Mitragliatrice leggera Mg42 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, treppiede	215
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	280
Sezione Mortaio medio (3)	4	Moschetto Automatico 38A/42 Beretta, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	305
Medico NP	4	Pistola Beretta 34	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÀ:

⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.

⊗ Un Fante NP può diventare Mitragliere NP sostituendo il Moschetto Automatico 38A/42 Beretta con una Mitragliatrice leggera Breda Modello 30 al costo di +20 punti (non disponibile se acquistata Mitragliatrice leggera Mg42).

⊗ Un Fante NP può diventare Mitragliere NP sostituendo il Moschetto Automatico 38A/42 Beretta con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +60 punti (non disponibile se acquistata Mitragliatrice leggera Breda Modello 30).

⊗ Fino a due Fanti NP possono diventare *assistenti* del Mitragliere NP al costo di +10 punti cad.

⊗ Un Fante NP può aggiungere all'equipaggiamento un *Panzerfaust* al costo di +70 punti.

⊗ Fino a due Fanti NP possono acquisire la caratteristica *furtivo* al costo di +30 punti cad.

⊗ Un Fante NP può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fante NP acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.

⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia, escluse le *Moto*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

TABELLA ARMI FANteria ESERCITO FINLANDESE BERSAGLIO: FANteria/VEICOLI NON CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Lathi L35	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra Suomi M31	6/1	3/0	NE	NE	3	
Fucile M91-30	6/1	4/1	3/0	2*	1	
Mitragliatrice leggera M26 Lathi-Saloranta	6/1	4/1	3/0	2*	4	arma di supporto
Mitragliatrice media M32-33 Maxim	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata M24	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Mortaio leggero cal. 50mm	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	3/2	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60 -160 cm

SQUADRA JALKAVAKI

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 5-7 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Mitra Suomi M31, Granate M24	esperto del territorio (boschi), leader, mimetismo	75
Caporale	4	Fucile M91-30, Granate M24	esperto del territorio (boschi), leader, mimetismo	65
Fuciliere	3	Fucile M91-30, Granate M24	esperto del territorio (boschi), mimetismo	45
Cecchino	4	Fucile M91-30, Granate M24	arma silenziosa, cecchino, esperto del territorio (boschi), fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile M91-30, Granate M24, Mitragliatrice media M32-33 Maxim (solo il capo pezzo)	esperto del territorio (boschi), mimetismo	145
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile M91-30, Granate M24, Mortaio leggero cal 50mm (solo il capo pezzo)	esperto del territorio (boschi), mimetismo	145
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile M91-30, Granate M24, Mortaio medio cal. 81mm (solo il capo pezzo)	esperto del territorio (boschi), mimetismo	245
Medico	3	Pistola Lathi L35	dottore, esperto del territorio (boschi), mimetismo	65

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile M91-30 con un Mitra Suomi M31 al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può sostituire il Fucile M91-30 con un Mitra Suomi M31 al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può diventare Mitragliere sostituendo il Fucile M91-30 con una Mitragliatrice leggera M26 Lathi-Saloranta e una Pistola Lathi L35 al costo di +40 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA JAAKARI

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 3-5 Fucilieri, 2 Assaltatori Infiltrati, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	5	Mitra Suomi M31, Granate M24	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), leader, mimetismo	95
Caporale	5	Fucile M91-30, Granate M24	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), leader, mimetismo	85
Fuciliere	4	Fucile M91-30, Granate M24	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), mimetismo	65
Assaltatore Infiltrato	4	Mitra Suomi M31, Granate M24	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), infiltrato, mimetismo	95
Cecchino	4	Fucile M91-30, Granate M24	arma silenziosa, cecchino, combattente temprato, esperto del territorio (boschi), fuciliere scelto, infiltrato, mirino	155
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile M91-30, Granate M24, Mitragliatrice media M32-33 Maxim (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), mimetismo	185
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile M91-30, Granate M24, Mortaio leggero cal 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), mimetismo	185
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile M91-30, Granate M24, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), mimetismo	285
Medico	4	Pistola Lathi L35	combattente temprato, dottore, esperto del territorio (boschi), mimetismo	85

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile M91-30 con un Mitra Suomi M31 al costo di +10 punti.
- ⊗ Tutti i Fucilieri possono sostituire il Fucile M91-30 con un Mitra Suomi M31 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può diventare Mitragliere sostituendo il Fucile M91-30 con una Mitragliatrice leggera M26 Lathi-Saloranta e una Pistola Lathi L35 al costo di +40 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO POLACCO BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata					Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm			
Pistola ViS wz35	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo	
Fucile Kb wz98a	6/1	4/1	3/0	2/0*	1		
Fucile automatico Km wz28	6/1	4/1	3/0	2/0*	4	arma di supporto	
Mitragliatrice media Ckm wz30	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)	
Granata wz33	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto	
Mortaio leggero wz1936 cal. 46mm	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto	
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	3/2	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto	

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

SQUADRA FUCILIERI

Composta da:

1 Sergente, 2-4 Caporali, 1 Mitragliere, 0-1 Assistente Mitragliere, 3-4 Sezioni Fucilieri, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Fucile Kb wz98a, Granate wz33	leader	50
Caporale	4	Fucile Kb wz98a, Granate wz33	leader	50
Mitragliere	3	Fucile automatico Km wz28, Granate wz33		60
Assistente Mitragliere	3	Fucile Kb wz98a, Granate wz33	assistente	40
Sezioni Fucilieri (3)	3	Fucile Kb wz98a, Granate wz33	gruppo compatto	90
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Kb wz98a, Granate wz33, Mitragliatrice media Ckm wz30 (solo il capo pezzo)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Kb wz98a, Granate wz33, Mortaio leggero wz1936 cal. 46mm (solo il capo pezzo)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Kb wz98a, Granate wz33, Mortaio medio cal. 81mm (solo il capo pezzo)		230

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ Il Sergente può acquistare un binocolo al costo di +30 punti.
- ⊗ Ogni leader può aggiungere una Pistola ViS wz35 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Caporale può acquisire la caratteristica *dottore* al costo di +20 punti.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *esperto del territorio (boschi)* al costo di +5 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *esperto del territorio (edifici)* al costo di +5 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione (escluse le Sezioni Fucilieri) una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Gruppo compatto:** ogni volta che un componente di una Sezione con questa caratteristica viene eliminato, la Sezione effettua un *Test di Panico*. Tirate 2d6 e aggiungete il VT della Sezione: con un risultato di 11 o più tutti i modelli continuano ad agire normalmente; se il risultato è 10 o meno tutti i modelli dell'unità vengono eliminati (fuggono).

TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO FRANCESE BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola revolver M1982	3/0	NE	NE	NE	1	corpo a corpo
Mitra MAS38	6/0	1/0	NE	NE	3	
Mitra Thompson M1	6/1	3/0	NE	NE	3	
Fucile Berthier 07/15 M16	6/1	4/1	3/0	2*	1	
Fucile MAS 1936	6/1	4/1	3/0	2*	1	
Fucile Lebel M1886/93	6/1	4/1	3/0	2*	1	
Carabina semiautomatica M1886/93 R35	6/1	3/0	1	NE	2	
Mitragliatrice leggera FM 1924/29	6/1	4/1	3/0	2*	4	arma di supporto
Mitragliatrice media Hotchkiss M1914	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata F1 M1935	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciagranate Tromblon VB	NE	2/1	2/1	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 20, tiro indiretto
Mortaio leggero 60mm M1935	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio cal. 81mm	NE	NE	3/2*	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

SQUADRA FUCILIERI

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 1 Granatiere, 6-8 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Fucile MAS 1936, Granate F1 M1935	leader	50
Caporale	4	Fucile MAS 1936, Granate F1 M1935	leader	50
Mitragliere	3	Mitragliatrice leggera FM 1924/29, Pistola revolver M1892, Granate F1 M1935		65
Granatiere	3	Fucile MAS 1936 con Lanciagranate Tromblon VB, Granate F1 M1935		110
Fuciliere	3	Fucile MAS 1936, Granate F1 M1935		30
Cecchino	4	Fucile Lebel M1886/93, Granate F1 M1935	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile MAS 1936, Granate F1 M1935, Mitragliatrice media Hotchkiss M1914 (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile MAS 1936, Granate F1 M1935, Mortaio leggero 60mm M1935 (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile MAS 1936, Granate F1 M1935, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Medico	3	Pistola revolver M1892	dottore	45

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono sostituire il Fucile MAS 1936 con un Mitra MAS38 al costo di +5 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono sostituire il Fucile MAS 1936 con un Mitra Thompson M1 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono sostituire il Fucile MAS 1936 con una Carabina semiautomatica M1886/93 R35 al costo di +5 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA LEGIONE STRANIERA

Composta da:

1 Sergente Legionario, 0-1 Caporale Legionario, 1 Mitragliere Legionario, 1 Granatiere Legionario, 6-8 Legionari (di cui 0-2 reclute), 0-1 Cecchino Legionario, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Note Squadra:

⊗ Tutta la Squadra deve acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +100 punti.

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Legionario	5	Fucile Berthier 07/15 M16, Granate F1 M1935	addestrato, leader	65
Caporale Legionario	5	Fucile Berthier 07/15 M16, Granate F1 M1935	addestrato, leader	65
Mitragliere Legionario	4	Mitragliatrice leggera FM 1924/29, Pistola revolver M1892, Granate F1 M1935	addestrato	80
Granatiere Legionario	4	Fucile Berthier 07/15 M16, con Lanciagranate Tromblon VB, Granate F1 M1935	addestrato	125
Legionario	4	Fucile Berthier 07/15 M16, Granate F1 M1935	addestrato	45
Legionario recluta	3	Fucile Berthier 07/15 M16, Granate F1 M1935	addestrato	35
Cecchino Legionario	4	Fucile Lebel M1886/93, Granate F1 M1935	addestrato, arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Berthier 07/15 M16, Granate F1 M1935, Mitragliatrice media Hotchkiss M1914 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Berthier 07/15 M16, Granate F1 M1935, Mortaio leggero 60mm M1935 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Berthier 07/15 M16, Granate F1 M1935, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	275
Medico Legionario	4	Pistola revolver M1892	addestrato, dottore	60

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono sostituire il Fucile Berthier 07/15 M16 con un Mitra MAS38 al costo di +5 punti cad.
- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Legionari possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Legionario può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Legionario acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA PARACADUTISTI SAS (D-DAY)

Composta da:

1 Sergente Paracadutista SAS, 0-1 Caporale Paracadutista SAS, 8-10 Paracadutisti SAS, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Paracadutista SAS

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Paracadutista SAS	4	Pistola Colt 1911A1, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, leader	70
Caporale Paracadutista SAS	4	Pistola Colt 1911A1, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, leader	70
Paracadutista SAS	4	Pistola Colt 1911A1, Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato	60
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	190
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio leggero M2 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	175
Sezione Mortaio medio (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	280
Medico Paracadutista SAS	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, dottore	55

VARIANTI UNITÀ:

⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.

⊗ Un Paracadutista SAS può aggiungere all'equipaggiamento le *Gammon Grenade N°82* al costo di +40 punti.

⊗ Un Paracadutista SAS può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Paracadutista SAS acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.

⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Paracadutisti non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

SQUADRA PARTIGIANI

Composta da:

1-2 Leader Partigiani, 7-9 Partigiani, 0-2 Cacciatori, 0-6 Sezioni Partigiani, 0-1 Sezione Mitragliatrice Breda Modello 37, 0-1 Sezione Mitragliatrice Mg34, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Leader Partigiani	4	Pistola Beretta 34, Moschetto Automatico 38A Beretta, Granate SRCM M35 (o Stg39)	esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici), leader	80
Partigiano	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35 (o Stg39)	esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici)	40
Cacciatore	3	Fucile da caccia a pallettoni	esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici), furtivo	100
Sezione Partigiani (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35 (o Stg39)	esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici), gruppo compatto	120
Sezione Mitragliatrice Breda Modello 37 (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35 (o Stg39), Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)	esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici)	160
Sezione Mitragliatrice Mg34 (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35 (o Stg39), Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici), treppiede	160
Medico	3	Pistola Beretta 34	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ I leader possono sostituire il Moschetto 38A Beretta con un Mitra Sten Mk.IIs al costo di -5 punti cad.
- ⊗ I leader possono sostituire il Moschetto 38A Beretta con un Mitra MP40 senza costi aggiuntivi.
- ⊗ Un Partigiano può diventare Mitragliere sostituendo il Fucile Modello 1891 con una Mitragliatrice leggera Breda Modello 30 al costo di +30 punti.
- ⊗ Un Partigiano può diventare Mitragliere sostituendo il Fucile Modello 1891 con una Mitragliatrice leggera Mg34 al costo di +50 punti.
- ⊗ Fino a quattro Partigiani (due per Mitragliere) possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a tre Partigiani possono sostituire il Fucile Modello 1891 con un Fucile Kar 98k senza costi aggiuntivi.
- ⊗ Fino a due Partigiani possono sostituire il Fucile Modello 1891 con un Mitra MP40 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a due Partigiani possono sostituire il Fucile Modello 1891 con un Mitra Sten Mk.IIs al costo di +5 punti cad.
- ⊗ Fino a due Partigiani possono acquisire la caratteristica *infiltrato* al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Gruppo compatto:** ogni volta che un componente di una Sezione con questa caratteristica viene eliminato, la Sezione effettua un *Test di Panico*. Tirate 2d6 e aggiungete il VT della Sezione: con un risultato di 11 o più tutti i modelli continuano ad agire normalmente; se il risultato è 10 o meno tutti i modelli dell'unità vengono eliminati (fuggono).

TABELLA ARMI FANTERIA BRIGATE PARTIGIANI COMBATTENTI BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Fucile da caccia a pallettoni	4/1	NE	NE	NE	TRI	devastante, colpo singolo

SQUADRA FANTERIA (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 6-9 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	leader	55
Caporale	4	Fucile Springfield M1903, Granate MKII Pineapple	leader	45
Mitragliere	3	Fucile automatico M1918A2 BAR, Granate MKII Pineapple		60
Fuciliere	3	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple		40
Cecchino	4	Fucile Springfield M1903, Granate MKII Pineapple	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (solo il capo pezzo)		145
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio leggero M2 (solo il capo pezzo)		140
Sezione Mortaio medio (3)	3	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio medio cal. 81mm (solo il capo pezzo)		245
Medico	3	Pistola Colt 1911A1	dottore	50

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ I leader possono aggiungere una Pistola Colt 1911 A1 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Il Sergente può sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra M3A1 Grease Gun senza costi aggiuntivi.
- ⊗ Il Sergente può sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile Springfield M1903 con una Carabina semiautomatica M1 al costo di +5 punti.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile Springfield M1903 con un Mitra M3A1 Grease Gun al costo di +5 punti.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile Springfield M1903 con un Mitra Thompson M1 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA RANGERS (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente Ranger, 0-1 Caporale Ranger, 7-9 Ranger (di cui 0-2 reclute), 0-1 Cecchino Ranger, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Ranger

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Ranger	5	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, leader	70
Caporale Ranger	5	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, leader	70
Ranger	4	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato	55
Ranger (recluta)	3	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato	45
Cecchino Ranger	4	Fucile Springfield M1903, Granate MKII Pineapple	addestrato, arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (solo il capo pezzo)	addestrato	190
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio leggero M2 (solo il capo pezzo)	addestrato	175
Sezione Mortaio medio (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio medio cal. 81mm (solo il capo pezzo)	addestrato	280
Medico Ranger	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

⊗ I leader possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra M3A1 Grease Gun senza costi aggiuntivi.

⊗ I leader possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti cad.

⊗ I leader possono aggiungere una Pistola Colt 1911 A1 al costo di +10 punti cad.

⊗ I leader possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.

⊗ Un Ranger può diventare Mitragliere sostituendo il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Fucile automatico M1918A2 BAR al costo di +20 punti.

⊗ Fino a due Ranger possono diventare assistenti del Mitragliere al costo di +10 punti cad.

⊗ Un Ranger può aggiungere una radio al costo di +10 punti. Il Ranger acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni modello o Sezione, può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.

⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una radio al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Rangers non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppe.

SQUADRA FUCILIERI 8A ARMATA (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 5-7 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola revolver Webley, Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader	65
Caporale	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	leader	50
Mitragliere	3	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb		60
Fuciliere	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	fuciliere scelto	40
Cecchino	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Sezione Anticarro (2)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Fucile anticarro Boys (solo il <i>capo pezzo</i>)		140
Medico	3	Pistola Colt 1911A1	dottore	50

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Caporale può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Mitra Thompson M1 al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA COMMANDOS (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente Commando, 0-1 Caporale Commando, 1 Mitragliere Commando, 5-7 Commando, 0-1 Cecchino Commando, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico Commando

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Commando	5	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, leader	75
Caporale Commando	5	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, leader	75
Mitragliere Commando	4	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	75
Commando	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato	45
Cecchino Commando	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mitragliatrice media Vickers (solo il capo pezzo)	addestrato	175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio leggero da 2" (solo il capo pezzo)	addestrato	160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Mortaio medio da 3" (solo il capo pezzo)	addestrato	275
Sezione Anticarro (2)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Fucile anticarro Boys (solo il capo pezzo)	addestrato	170
Medico Commando	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÀ:

⊗ I leader possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.

⊗ Fino a quattro Commando armati di Fucile N.4 Mk.1 Enfield possono sostituire il fucile con un Mitra Thompson M1 al costo di +10 punti cad.

⊗ Fino a due Commando possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.

⊗ Fino a due Commando possono sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Mitra Sten Mk.V con caratteristica *arma silenziosa* al costo di +25 punti cad.

⊗ Ogni Commando armato di Sten *silenzioso* può acquisire la caratteristica *infiltrato* al costo di +20 punti cad.

⊗ Un Commando può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Commando acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Commando può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.

⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Commandos non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppe.

SQUADRA SPECIAL AIR SERVICE LONG RANGE DESERT GROUP (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente SAS, 1 Caporale SAS, 0-2 Commando SAS, 0-1 Medico SAS, 2 Jeep con Vickers K (costo base 280 punti cad.)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente SAS	5	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, combattente temprato, leader, aggregato ad una Jeep	85
Caporale SAS	5	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, combattente temprato, leader, aggregato ad una Jeep	85
Commando SAS	4	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	addestrato, combattente temprato, aggregato ad una Jeep	55
Medico Commando SAS	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, combattente temprato, dottore, aggregato ad una Jeep	75

VARIANTI UNITÁ:

⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.

⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: Per il valore in punti dei Veicoli obbligatori vedere Schede e relative varianti. Le Jeep obbligatorie aggiungono la caratteristica *trasporta truppa (2)*. In ogni caso su ogni Jeep non possono essere imbarcati più di 4 modelli, compresi quelli dell'equipaggio.

SQUADRA GRENADEIER "DAK" (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente Grenadier, 1 Caporale Grenadier, 1 Mitragliere Grenadier, 5-7 Grenadier, 0-1 Cecchino Grenadier, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Grenadier	4	Pistola Walther P38, Mitra MP40, Granate Stg39	leader	70
Caporale Grenadier	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader	60
Mitragliere Grenadier	3	Mitragliatrice leggera Mg34, Granate Stg39		90
Grenadier	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39		30
Cecchino	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il capo pezzo)	treppiede	130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il capo pezzo)		130
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il capo pezzo)		230
Sezione Anticarro (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Fucile anticarro PzB 39 (solo il capo pezzo)		130
Medico	3	Pistola Walther P38	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Grenadier possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Grenadier può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Grenadier acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia, escluse le *Moto*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Grenadier non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER "DAK" (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente Fallschirmjäger, 0-1 Caporale Fallschirmjäger, 1 Mitragliere Fallschirmjäger, 6-9 Fallschirmjäger (di cui 0-2 reclute), 0-1 Cecchino Fallschirmjäger, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro 0-1 Medico Fallschirmjäger

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Fallschirmjäger	5	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato, combattente temprato leader	85
Caporale Fallschirmjäger	5	Mitra MP40, Granate Stg39	addestrato, combattente temprato leader	85
Mitragliere Fallschirmjäger	4	Mitragliatrice leggera MG34, Granate Stg39	addestrato, combattente temprato	115
Fallschirmjäger	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato, combattente temprato	55
Fallschirmjäger (recluta)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato, combattente temprato	45
Cecchino Fallschirmjäger	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	addestrato, arma silenziosa, cecchino, combattente temprato, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	155
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, combattente temprato, treppiede	185
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, combattente temprato	170
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, combattente temprato	285
Sezione Anticarro (2)	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Fucile anticarro PzB 39 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato, combattente temprato	170
Medico Fallschirmjäger	4	Pistola Walther P38	addestrato, combattente temprato dottore	75

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Fallschirmjäger possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni Fallschirmjäger può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fallschirmjäger può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fallschirmjäger acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto (possono però aggiungere un Kettenkrad). Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: le Squadre Fallschirmjäger non possono aggiungere Semicingolati trasporta truppa.

SQUADRA SCHNELL "DAK" (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente, 0-1 Caporale Operatore Radio, 2-3 Fanti, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico, 1 Kubelwagen (costo base 130 punti), 2-3 Moto BMW (costo base 90 punti cad.), 1 Sidecar BMW (costo base 190 punti)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola Walther P38, Mitra MP40, Granate Stg39	leader, aggregato alla Kubelwagen	70
Caporale Operatore Radio	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	leader, operatore radio, aggregato alla Kubelwagen	65
Fante	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39	aggregato ad una Moto BMW	35
Cecchino	4	Fucile Kar98k, Granate Stg39	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mitragliatrice leggera Mg34 con treppiede (solo il <i>capo pezzo</i>)	treppiede	160
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW36 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		150
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Mortaio leggero GrW34 cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		260
Sezione Anticarro (2)	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39, Fucile anticarro PzB 39 (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Medico	3	Pistola Walther P38	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Tutti i Fanti possono sostituire il Fucile Kar 98k con un Mitra MP40 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Il Caporale Operatore Radio può acquisire la caratteristica *fuoco di copertura fuori campo (mortaio leggero GrW36 cal. 50mm)* al costo di +100 punti.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

Nota: Per il valore in punti dei Veicoli obbligatori vedere Schede e relative varianti. La Kubelwagen obbligatoria aggiunge la caratteristica *trasporta truppa (2)*. In ogni caso sulla Kubelwagen non possono essere imbarcati più di 4 modelli, compresi quelli dell'equipaggio.

SQUADRA FUCILIERI (FRONTE AFRICANO)

Composta da:

1 Sergente, 0-2 Caporali, 9-11 Fucilieri, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Sezione Anticarro, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola Beretta 34, Granate SRCM M35	leader	50
Caporale	4	Moschetto Automatico 38A Beretta, Granate SRCM M35	leader	60
Fuciliere	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35		30
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mitragliatrice media Modello 37 Beretta (solo il <i>capo pezzo</i>)		130
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio leggero Brixia cal. 45mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		230
Sezione Anticarro (2)	3	Fucile Modello 1891, Granate SRCM M35, Fucile anticarro Solothurn S-18/100 cal. 20mm (solo il <i>capo pezzo</i>)		210
Medico	3	Pistola Beretta 34	dottore	50

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Ogni Caporale può sostituire il Moschetto Automatico 38A Beretta con una Mitragliatrice leggera Breda Modello 30 e una Pistola Beretta 34 al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Fino a quattro Fucilieri (due per Caporale) possono diventare *assistenti* del Caporale al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Un Fuciliere può aggiungere all'equipaggiamento le Granate Pazzaglia al costo di +40 punti.
- ⊛ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia, escluse le Moto. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

TABELLA ARMI FANteria ESERCITO GIAPPONESE BERSAGLIO: FANteria/VEICOLI NON CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Nambu	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Fucile Type 99 Arisaka	6/1	4/1	3/0	2/0*	1	
Mitragliatrice leggera Type 99	6/1	4/1	3/0	2/0*	4	arma di supporto
Mitragliatrice leggera Type 97	6/1	4/1	3/0	2/0*	5	arma di supporto
Mitragliatrice media Type 92	6/1	4/1	3/0	2/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata Type 97	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto
Lanciafiamme leggero Type 100	4/4	NE	NE	NE	TRI	senza scampo, serbatoio
Mortaio leggero cal. 50mm Type 89	NE	NE	2/1	2/1*	A	arma di reparto, devastante, distanza minima 40, serventi (1), solo tiro indiretto
Mortaio medio cal. 81mm Type 3	NE	NE	3/2	3/2*	A+	arma di reparto, devastante, distanza minima 50, serventi (1), solo tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60-160 cm

TABELLA ARMI FANteria ESERCITO GIAPPONESE ARMI DA CORPO A CORPO

Tipologia	Caratteristiche
Katana	affilata, assalto multiplo, letale

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Assalto Multiplo:** un modello che uccide un avversario in *corpo a corpo* utilizzando un'arma con questa caratteristica può immediatamente muovere di 1d6 cm. Se grazie a questo movimento raggiunge un altro avversario considera quest'ultimo *ingaggiato* e può iniziare un nuovo *corpo a corpo*. L'avversario può reagire: in questo caso verificate normalmente la *Priorità* per vedere chi agisce per primo.
- **Carica Banzai:** un modello con questa caratteristica può dichiarare una *Carica Banzai* all'inizio di ogni turno, prima che le Squadre tirino per l'Iniziativa. A partire da questo momento viene considerato *fanatico*: aggiungete un segnalino come promemoria. Tutti i modelli alleati, esclusi i Veicoli, che si trovano entro 20 cm acquisiscono la caratteristica *fanatico*. I modelli *fanatici soppressi e/o atterrati* si rialzano automaticamente senza utilizzare Azioni.
- **Fanatico:** una presenza ispiratrice o un credo superiore spinge i combattenti ad azioni di incredibile coraggio. I modelli *fanatici* ignorano il risultato *Soppresso*. Ai modelli *fanatici* possono essere assegnate solo le Azioni *Caricare* o *Muovere Velocemente*. Quando muovono sommano 1d6 al movimento ma sono costretti a seguire il tragitto più breve verso il modello avversario più vicino. Una volta diventato *fanatico* il modello non può tornare alla condizione normale ma guadagna la caratteristica *addestrato (al corpo a corpo)*. I modelli *fanatici* non devono effettuare i *Test di Rotta*, ma si ritirano automaticamente con il resto della Squadra se si raggiunge per la seconda volta il *Punto di Rottura*. I Veicoli non possono acquisire questa caratteristica.
- **Trappole Antiuomo:** le Squadre che dispongono di quest'arma ricevono 2 segnalini (diametro 25 mm) per ogni *trappola* acquistata. Uno rappresenta la *trappola* mentre l'altro è falso: marcateli all'inizio della partita per identificarli in modo chiaro. Tutti i segnalini *Trappola* (veri e falsi) vengono posizionati prima della fase di schieramento, anche nella Terra di Nessuno, ma a più di 10 cm dalla zona di schieramento avversaria e ad almeno 10 cm l'una dall'altra. Quando un modello avversario transita o sosta entro 10 cm dal segnalino giratelo per vedere se si tratta della *trappola* o di un *falso allarme*. Se è un *falso allarme* eliminate il segnalino. Se si tratta della *trappola* il modello che l'ha fatta scattare tira 2d6 e somma il VT: se ottiene 11 o più si accorge della *trappola* appena in tempo e la evita (in termini di gioco non accade nulla); se ottiene 10 o meno viene colpito. In questo caso tirate 3d6 e applicate il risultato (senza sottrazioni) sulla Tabella Danni. In entrambi i casi rimuovete il segnalino relativo alla *trappola* scattata.

SQUADRA FUCILIERI

Composta da:

0-1 Tenente, 1 Sergente, 1 Mitragliere, 8-11 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Tenente	5	Pistola Nambu, Granate Type 97, Katana	carica banzai, combattente temprato, leader	160
Sergente	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97	combattente temprato, leader	60
Mitragliere	3	Mitragliatrice leggera Type 99, Granate Type 97	combattente temprato	70
Fuciliere	3	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97	combattente temprato	40
Cecchino	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97	arma silenziosa, cecchino, combattente temprato, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	150
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97, Mitragliatrice media Type 92 (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattente temprato	140
Sezione Mortaio leggero (2)	3	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97, Mortaio leggero Type 89 cal. 50mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattente temprato	140
Sezione Mortaio medio (3)	3	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97, Mortaio medio cal. 81mm Type 3 (solo il <i>capo pezzo</i>)	combattente temprato	240
Medico	3	Pistola Nambu	combattente temprato, dottore	60

VARIANTI UNITÀ:

- ⊗ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono acquisire le caratteristiche *furtivo* e *mimetismo* al costo di +35 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *esperti del territorio (boschi, giungla)* al costo di +5 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può acquisire fino a 4 *trappole antiuomo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA SPECIAL NAVAL LANDING FORCE (SNLF)

Composta da:

0-1 Tenente, 1 Sergente, 0-1 Caporale, 1 Mitragliere, 7-10 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Tenente	5	Pistola Nambu, Granate Type 97, Katana	carica banzai, combattente temprato, leader	160
Sergente	5	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97	combattente temprato, leader	70
Caporale	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97	combattente temprato, leader	60
Mitragliere	4	Mitragliatrice leggera Type 99, Granate Type 97	combattente temprato,	80
Fuciliere	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97	combattente temprato	50
Cecchino	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97	arma silenziosa, cecchino, combattente temprato, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	150
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97, Mitragliatrice media Type 92 (solo il capo pezzo)	combattente temprato,	170
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97, Mortaio leggero Type 89 cal. 50mm (solo il capo pezzo)	combattente temprato	155
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile Type 99 Arisaka, Granate Type 97, Mortaio medio cal. 81mm Type 3 (solo il capo pezzo)	combattente temprato	270
Medico	4	Pistola Nambu	combattente temprato, dottore	70

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Il Sergente può aggiungere all'equipaggiamento una *Katana* al costo di +40 punti.
- ⊗ Il Sergente può aggiungere all'equipaggiamento una *Pistola Nambu* al costo di +10 punti.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Fuciliere può acquisire le caratteristiche *furtivo* e *mimetismo* al costo di +35 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può sostituire il Fucile Type 99 Arisaka con un *Lanciafiamme leggero Type 100* e una *Pistola Nambu* al costo di +150 punti.
- ⊗ Un Fuciliere può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Fuciliere acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può acquisire fino a 4 *trappole antiuomo* al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Cannone*. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un *Veicolo* per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SEZIONE CANNONE ANTICARRO TYPE 1 (CANNONE)

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sezione Cannone anticarro (3)	3	Fucile Type 99 Arisaka, Cannone leggero Type 1 cal. 47mm (solo il capo pezzo)		230

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ È possibile aggiungere alla Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ È possibile aggiungere a un *servente* le caratteristiche *osservatore* e *binocolo* al costo di +40 punti.
- ⊛ È possibile sostituire il cannone Type 1 cal. 47mm con un Type 94 cal. 75mm (*canna lunga*) al costo di +100 punti.
- ⊛ Se il cannone è da 75mm è possibile aggiungere un *servente* al costo di +15 punti.
- ⊛ Se la Sezione è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i modelli devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

TYPE 95 "KUROGANE"

Valore: 130 punti

Classificazioni: Automobile - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 35 - 45 - 50

Armamento: -

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto

Mansioni: leader - autista

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	3	Fucile Type 99 Arisaka	leader
1	Fante	3	Fucile Type 99 Arisaka	

VARIANTI:

- ⊛ È possibile aggiungere un secondo Fante e una Mitragliatrice leggera Type 97 al costo di +80 punti (contraerea). Il Fante acquisisce la mansione *capo pezzo contraerea*.
- ⊛ Il *leader* può aggiungere al proprio equipaggiamento un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊛ Se il Veicolo è un supporto di una Squadra con almeno un *leader* a VT 5 tutti i componenti dell'equipaggio devono aumentare il VT a 4 al costo di +10 punti per ogni modello.

TYPE 1

Valore: 100 punti

Classificazioni: Camion trasporta truppa - Non Corazzato - Ruotato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: -

Caratteristiche Veicolo: modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (10)

Mansioni: autista - autista/passeggero

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
2	Fanti	3	Fucile Type 99 Arisaka	

TYPE 97 "TE-KE"

Valore: 365 punti

Classificazioni: Carro leggero - Corazzato - Cingolato

Movimento: 25 - 30 - 40

Armamento: Cannone Type 94 cal. 37mm (canna lunga) con Mitragliatrice leggera Type 97 coassiale (torretta)

Caratteristiche: VC 2

Mansioni: leader/capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale/servente - autista

Note: non è possibile utilizzare il cannone se il *leader* è esposto.

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Nambu	leader, binocolo
1	Carrista	3	Pistola Nambu	

TYPE 95 "HA-GO"

Valore: 450 punti

Classificazioni: Carro leggero - Corazzato - Cingolato

Movimento: 30 - 35 - 45

Armamento: Cannone Type 94 cal. 37mm (canna lunga, torretta), Mitragliatrice leggera Type 97 (torretta posteriore), Mitragliatrice leggera Type 97 (scafo inferiore)

Caratteristiche: VC 2

Mansioni: leader/ capo pezzo cannone/capo pezzo mitragliatrice/servente - capo pezzo mitragliatrice - autista

Note: non è possibile utilizzare il cannone se il *leader* è esposto.

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Nambu	leader, binocolo
2	Carristi	3	Pistola Nambu	

TYPE 97 "CHI-HA"

Valore: 625 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone Type 97 cal. 50mm (canna lunga, torretta), Mitragliatrice media Type 97 (torretta posteriore), Mitragliatrice media Type 97 (scafo inferiore)

Caratteristiche: VC 3

Mansioni: leader/ capo pezzo cannone/capo pezzo mitragliatrice - capo pezzo mitragliatrice - autista - servente

Note: non è possibile utilizzare il cannone se il *leader* è esposto.

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Nambu	leader, binocolo
3	Carristi	3	Pistola Nambu	

TYPE 3 "CHI-NU"

Valore: 740 punti

Classificazioni: Carro medio - Corazzato - Cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

Armamento: Cannone Type 3 cal. 75mm con Mitragliatrice media Type 97 coassiale (torretta)

Caratteristiche: VC 3

Mansioni: leader - capo pezzo cannone e mitragliatrice coassiale - capo pezzo mitragliatrice - autista - servente

Componenti Equipaggio

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	3	Pistola Nambu	leader, binocolo
4	Carristi	3	Pistola Nambu	

TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO INGLESE E AMERICANO ARMI DA CORPO A CORPO

Tipologia	Caratteristiche
Coltello Gurkha Kukri	affilata
Machete	affilata, esperto del territorio (boschi, giungla)

NUOVE CARATTERISTICHE:

- **Cassa di Munizioni:** quando un modello di una Squadra con questa caratteristica scarica l'arma (dadi tripli) tira 1d6: 1-3 l'arma è scarica; 4-6 l'arma non è scarica e continua a sparare normalmente.
- **Esperto di trappole:** un modello con questa caratteristica può *ritirare* 1d6 quando effettua il test per fare scattare una *trappola*. Il tiro sulla Tabella Danni viene invece effettuato normalmente.
- **Mulo:** un una squadra che acquista il *mulo* si considera trasporti un grande quantitativo di munizioni. Aggiungete a tutti i componenti della Squadra la caratteristica *cassa di munizioni*. Il *mulo* tira i danni sulla Tabella Fanteria. Non può muoversi autonomamente e non riceve nessuna Azione. Un modello adiacente può utilizzare un'Azione *Trascinare* (spostarlo congiuntamente) per muoverlo fino a 15 cm. Questo movimento non è considerato *cauto* e neppure *veloce*, quindi i modelli non possono *Nascondersi* e non ricevono il segnalino *Movimento Veloce*. Un *mulo* caricato in *corpo a corpo* viene automaticamente eliminato. Eliminare il mulo fa guadagnare all'avversario 2 Punti Esperienza aggiuntivi.



Coltello Gurkha Kukri



Bren

SQUADRA CHINDITS (FRONTE PACIFICO)

Composta da:

1 Sergente Chindit, 0-1 Caporale Chindit, 1 Mitragliere Chindit, 5-7 Chindit (di cui 0-2 reclute), 0-1 Cecchino Chindit, 0-2 Scout Burmesesi, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Chindit

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Chindit	5	Carabina semiautomatica M1, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri	leader	70
Caporale Chindit	5	Carabina semiautomatica M1, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri	leader	70
Mitragliere Chindit	4	Mitragliatrice leggera Bren, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri		75
Chindit	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri		45
Chindit (recluta)	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri		35
Cecchino	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Scout Burmese	3	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Coltello Gurkha Kukri	esperto del territorio (boschi, giungla), esperto di trappole, infiltrato	60
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri, Mitragliatrice media Vickers (solo il capo pezzo)		175
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri, Mortaio leggero da 2" (solo il capo pezzo)		160
Sezione Mortaio medio (3)	4	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb, Coltello Gurkha Kukri, Mortaio medio da 3" (solo il capo pezzo)		275
Medico Chindit	4	Pistola Colt 1911A1, Coltello Gurkha Kukri	dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.
- ⊗ I leader possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti.
- ⊗ Tutti i Chindit possono sostituire il Coltello Gurkha Kukri con un Machete al costo di +5 punti.
- ⊗ Fino a due Chindit possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Chindit può equipaggiare il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciagranate al costo di +80 punti.
- ⊗ Un Chindit può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Chindit può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciarazzi Piat e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +120 punti.
- ⊗ Un Chindit può diventare *assistente* del Lanciarazzi Piat al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Chindit può sostituire il Fucile N.4 Mk.1 Enfield con un Lanciafiamme leggero Ack Pac e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +150 punti.
- ⊗ Ogni Chindit può acquisire la caratteristica *fuciliere scelto* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Un Chindit può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Chindit acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un mulo al costo di +50 punti.

SQUADRA US MARINES (FRONTE PACIFICO)

Composta da:

1 Sergente Marine, 0-1 Caporale Marine, 2 Mitraglieri Marines, 6-8 Marines (di cui 0-2 reclute), 0-1 Cecchino Marine, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Marine

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente Marine	5	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, leader	70
Caporale Marine	5	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple	addestrato, leader	70
Mitragliere Marine	4	Fucile automatico M1918A2 BAR , Granate MKII Pineapple	addestrato	75
Marine	4	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato	55
Marine (recluta)	3	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	addestrato	45
Cecchino Marine	4	Fucile Springfield M1903, Granate MKII Pineapple	addestrato, arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	180
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio leggero M2 (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	170
Sezione Mortaio medio (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio medio cal. 81mm (solo il <i>capo pezzo</i>)	addestrato	290
Medico Marine	4	Pistola Colt 1911A1	addestrato, dottore	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊛ I *leader* possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra M3A1 Grease Gun senza costi aggiuntivi.
- ⊛ I *leader* possono sostituire la Carabina semiautomatica M1 con un Mitra Thompson M1 al costo di +5 punti cad.
- ⊛ I *leader* possono aggiungere una Pistola Colt 1911 A1 al costo di +10 punti cad.
- ⊛ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Fino a quattro Marines (due per Mitragliere) possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a due Marines possono sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Fucile a pompa Winchester al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Un Marine può equipaggiare il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciagranate M7 al costo di +80 punti.
- ⊛ Un Marine può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊛ Un Marine può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciarazzi Bazooka e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +90 punti.
- ⊛ Un Marine può diventare *assistente* del Lanciarazzi Bazooka al costo di +10 punti.
- ⊛ Un Marine può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciafiamme M2 e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +140 punti.
- ⊛ Un Marine può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Marine acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello o Sezione, escluse le reclute, può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊛ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

SQUADRA RAIDERS (FRONTE PACIFICO)

Composta da:

1 Caporale Raider, 2 Mitragliere Raider, 3-4 Raiders, 0-1 Cecchino Raider, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Sezione Mortaio leggero, 0-1 Sezione Mortaio medio, 0-1 Medico Raider

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Caporale Raider	5	Mitra Thompson M1, Pistola Colt 1911 A1, Granate MKII Pineapple	leader, mimetismo	90
Mitragliere Raider	4	Fucile automatico M1918A2 BAR, Granate MKII Pineapple	mimetismo	80
Raider	4	Fucile semiautomatico Garand M1, Granate MKII Pineapple	mimetismo	60
Cecchino Raider	4	Fucile Springfield M1903, Granate MKII Pineapple	arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino	140
Sezione Mitragliatrice (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (solo il capo pezzo)	mimetismo	185
Sezione Mortaio leggero (2)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio leggero M2 (solo il capo pezzo)	mimetismo	170
Sezione Mortaio medio (3)	4	Carabina semiautomatica M1, Granate MKII Pineapple, Mortaio medio cal. 81mm (solo il capo pezzo)	mimetismo	275
Medico Raider	4	Pistola Colt 1911A1	dottore, mimetismo	70

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ Il Caporale può aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti.
- ⊗ Tutti i Raiders possono aggiungere una Pistola Colt 1911 A1 al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a quattro Raiders (due per Mitragliere) possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Fino a due Raiders possono sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Fucile a pompa Winchester al costo di +20 punti cad.
- ⊗ Un Raider può equipaggiare il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciagranate M7 al costo di +80 punti.
- ⊗ Un Raider può aggiungere all'equipaggiamento le Gammon Grenade N°82 al costo di +40 punti.
- ⊗ Un Raider può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciarazzi Bazooka e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +90 punti.
- ⊗ Un Raider può diventare *assistente* del Lanciarazzi Bazooka al costo di +10 punti.
- ⊗ Un Raider può sostituire il Fucile semiautomatico Garand M1 con un Lanciafiamme M2 e una Pistola Colt 1911A1 al costo di +140 punti.
- ⊗ Un Raider può aggiungere una *radio* al costo di +10 punti. Il Raider acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni modello può acquisire la caratteristica *addestrato* al costo di +5 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ È possibile aggiungere ad ogni Sezione una *radio* al costo di +10 punti. Un *servente* acquisisce la caratteristica *operatore radio*.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.

TABELLA ARMI FANTERIA ESERCITO UNGHERESE BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema >60-80 cm		
Pistola Femaru 37M	3/0	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra Danuvia 43M	6/1	3/0	NE	NE	3	
Fucile Mannlicher 43M	6/1	4/1	3/0	2*	1	
Mitragliatrice leggera Solothurn 43M	6/1	4/1	3/0	2*	4	arma di supporto
Mitragliatrice media Schwarzlose M07/31	6/1	4/1	3/0	3/0*	7	arma d'appoggio, nastro munizioni, serventi (1)
Granata 36M Kézigránát "Vecsey"	3/2	NE	NE	NE	A	colpo singolo, devastante, distanza minima 5, tiro indiretto

* Questa tipologia di arma considera la gittata estrema >60 -160 cm

SQUADRA FUCILIERI

Composta da:

1 Sergente, 1 Mitragliere, 5-7 Fucilieri, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione Mitragliatrice, 0-1 Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Sergente	4	Pistola Femaru 37M, Mitra Danuvia 43M, Granate 36M Kézigránát "Vecsey"	esperto del territorio (boschi), leader	75
Mitragliere	3	Pistola Femaru 37M, Mitragliatrice leggera Solothurn 43M, Granate 36M Kézigránát "Vecsey"	esperto del territorio (boschi)	75
Fuciliere	3	Fucile Mannlicher 43M, Granate 36M Kézigránát "Vecsey"	esperto del territorio (boschi)	35
Cecchino	4	Fucile Mannlicher 43M, Granate 36M Kézigránát "Vecsey"	arma silenziosa, cecchino, esperto del territorio (boschi), fuciliere scelto, infiltrato, mirino	145
Sezione Mitragliatrice (3)	3	Fucile Mannlicher 43M, Granate 36M Kézigránát "Vecsey", Mitragliatrice media Schwarzlose M07/31 (solo il capo pezzo)	esperto del territorio (boschi)	135
Medico	3	Pistola Femaru 37M	dottore, esperto del territorio (boschi)	55

VARIANTI UNITÁ:

- ⊗ I leader possono aggiungere un binocolo al costo di +30 punti cad.
- ⊗ Fino a due Fucilieri possono diventare assistenti del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni modello o Sezione può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Cannone. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.
- ⊗ Ogni Squadra può aggiungere un Veicolo per ogni tipologia. Per il valore in punti vedere Scheda e relative varianti.