



TABELLA ARMI AMERICANE

ARMI LEGGERE	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Pistola Colt 1911A1	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra Thompson M1	tiro diretto	7	14	28	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra M3A1 Grease Gun	tiro diretto	5	10	20	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Carabina semiautomatica M1	tiro diretto	25	50	100	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile semiautomatico Garand M1	tiro diretto	30	60	120	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile automatico M1918A2 BAR	tiro diretto	50	100	200	4	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile Springfield M1903	tiro diretto	60	120	240	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera M1919A6	tiro diretto	75	150	300	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media M1919A4	tiro diretto	125	250	500	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media M1917A1	tiro diretto	125	250	500	6	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice pesante M2HMG	tiro diretto	175	350	700	5	NE	NE	NE	10	10	6	6	6	7	7
Mitragliatrice pesante M2HMG binata	tiro diretto	175	350	700	10	NE	NE	NE	10	10	6	6	6	7	7
Mitragliatrice pesante M2HMG quadrinata	tiro diretto	175	350	700	20	NE	NE	NE	10	10	6	6	6	7	7
Lanciafiamme leggero M2	tiro diretto	-	12	-	L (12)	10	9	8	7	6	6	6	5	5	4
Mortalo leggero M2 cal. 60mm	esplosivo, tiro indiretto	100	200	400	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mortalo leggero M2 cal. 60mm	fumogeno, tiro indiretto	100	200	400	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Mortalo leggero M19 cal. 60mm	esplosivo, tiro indiretto, para	75	150	300	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mortalo leggero M19 cal. 60mm	fumogeno, tiro indiretto, para	75	150	300	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Granata Mkill Pheapple (standard)	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	NE/9#	NE/8#	NE/7#	NE/7#	NE/7#	7	7	7	7	7
Granata M15 fosforo bianco	esplosivo, fumogeno, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	7
Granata AN-M8	fumogeno, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Molotov	tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	10	9	8	7	6	6	6	6	6	6
ARMI PESANTI	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Bazooka	carica cava, tiro diretto	-	30	-	1/A(3)	8	7	6	5	4	4	4	7	7	7
Gammaon Grenade N°82	esplosivo, tiro diretto e indiretto	-	5	10	1/A(3)	8	7	6	5	4	4	4	7	7	7

NOTE: •Mitra M3A1 Grease Gun: applicate un malus di -1 sulla Tabella degli Effetti •Carabina Semiautomatica M1: applicate un malus di -1 sulla Tabella degli Effetti •#: solo fanteria in assalto sui veicoli •*: la granata a tiro diretto, se manca, devia



TABELLA ARMI INGLESI

ARMI LEGGERE	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Pistola Colt 1911A1	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Pistola Revolver Webley Mk. IV	tiro diretto	3	6	12	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra Sten Mk.V	tiro diretto	5	10	20	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra Thompson M1	tiro diretto	7	14	28	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile N.4 Mk.1 Enfield	tiro diretto	60	120	240	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera Bren	tiro diretto	60	120	240	4	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera Bren binata	tiro diretto	60	120	240	8	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media Besa	tiro diretto	125	250	500	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media M1919A4	tiro diretto	125	250	500	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media Vickers.303 MkI	tiro diretto	125	250	500	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media binata Vickers.303 MkI	tiro diretto	125	250	500	10	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice pesante M2HMG	tiro diretto	175	350	700	5	NE	NE	NE	NE	10	6	6	6	7	7
Mortaiolo leggero 2 " cal. 51mm	esplosivo, tiro indiretto	37	74	148	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mortaiolo leggero 2 " cal. 51mm	fumogeno, tiro indiretto	37	74	148	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Lanciafiamme leggero Ack Pac	tiro diretto	-	12	-	L (12)	10	9	8	7	6	6	6	5	5	4
Granata n.36 Mills Bomb (standard)	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	NE/9#	NE/8#	NE/7#	NE/7#	NE/7#	7	7	7	7	7
Molotov	tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	10	9	8	7	6	6	6	6	6	6
ARMI PESANTI	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Cannoncino/mitraglia Besa cal. 15mm	tiro diretto	25	50	100	A(3)	NE	NE	10	9	8	6	6	7	7	7
Gammaon Grenade N°82	esplosivo, tiro diretto e indiretto	-	5	10	1/A(3)	8	7	6	5	4	4	4	7	7	7
Fucile anti-carro "Boys"	tiro diretto	25	50	100	1	NE	NE	10	9	8	6	6	7	7	7
Piat	carica cava, tiro diretto	-	25	-	1/A(3)	8	7	6	5	4	4	4	7	7	7
Piat (tiro indiretto minimo 25 cm)	esplosivo, tiro diretto e indiretto	15	30	60	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mortaiolo ca. 290mm	esplosivo, tiro indiretto	-	20	40	A(10)	7/5	7/4	7/4	7/4	7/4	5	5	5	5	5

NOTE: •Mitragliatrice leggera Bren: non necessita di sergente •Mitra Sten: applicate un malus di -1 sulla Tabella degli Effetti •#: solo fanteria in assalto sui veicoli •*: la granata a tiro diretto se manca, devia

NOTE: •Mitra M3A1 Grease Gun: applicate un malus di -1 sulla Tabella degli Effetti •Carabina Semiautomatica M1: applicate un malus di -1 sulla Tabella degli Effetti

•#: solo fanteria in assalto sui veicoli

•*: la granata a tiro diretto, se manca, devia



TABELLA ARMI RUSSE

ARMI LEGGERE	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Pistola Tula Tokarev 1933	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Pistola revolver M1895 Nagant	tiro diretto	3	6	12	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra PPSH-41/43	tiro diretto	7	14	28	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Carabina M1944	tiro diretto	25	50	100	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile semiautomatico SVT 38/40	tiro diretto	30	60	120	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile automatico AVS 36	tiro diretto	40	80	160	4	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile Mosin-Nagant 1891/30	tiro diretto	60	120	240	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera DP	tiro diretto	125	250	500	4	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera DT	tiro diretto	125	250	500	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media M1910 Maxim	tiro diretto	100	200	400	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice media SG43	tiro diretto	100	200	400	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice pesante DSik 1938, cal. 12,7 mm	tiro diretto	125	250	500	5	NE	NE	NE	10	10	6	6	6	7	7
Lanciafiamme leggero	tiro diretto	-	12	-	L (12)	10	9	8	7	6	6	6	5	5	4
Mortajo leggero PM 40 cal. 50 mm	esplosivo, tiro indiretto	50	100	200	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mortajo leggero PM 40 cal. 50 mm	fumogeno, tiro indiretto	50	100	200	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Granata RGD 33 (Standard)	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	NE/9#	NE/8#	NE/7#	NE/7#	NE/7#	7	7	7	7	7
Granata RPG 43	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	NE/8#	NE/7#	NE/6#	NE/6#	NE/6#	7	7	7	7	7
Granata fumogeno	fumogeno, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Molotov	tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	10	9	8	7	6	6	6	6	6	6
ARMI PESANTI	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
RPG-1/Panzerfaust	tiro diretto	-	20	-	1/A(3)	7	6	5	4	4	4	4	7	7	7
Fucile anticarro PTRD cal. 14,5 mm	tiro diretto	25	50	100	1	NE	NE	10	9	8	6	6	7	7	7
Fucile anticarro PTRS cal. 14,5mm	tiro diretto	25	50	100	2	NE	NE	10	9	8	6	6	7	7	7
Cannone Pesante cal. 122mm	perforante, tiro diretto	300	600	1200	1	6	5	4	4	4	4	4	7	7	7
Cannone Pesante cal. 122mm	esplosivo, tiro diretto	500	1000	2000	A(10)	8	7	6	5	4	4	4	5	5	6
Cannone Pesante cal. 122mm	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A(10)	7/7	7/6	7/5	7/4	7/4	7	7	7	7	7

NOTE: • Mitragliatrice leggera DP: non necessita di sergente • #: solo fanteria in corpo a corpo sui veicoli • **: la granata a tiro diretto se manca, devia



TABELLA ARMI TEDESCHE

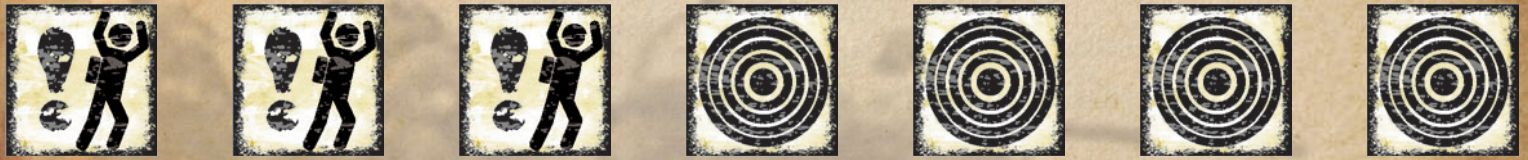
ARMI LEGGERE	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Pistola Walther P38	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Pistola Luger	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra MP40	tiro diretto	7	14	28	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile Kar98k	tiro diretto	60	120	240	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile semiautomatico G43	tiro diretto	50	100	200	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile automatico FG42	tiro diretto	25	50	100	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fuciled'assalto MP44 o Stg44	tiro diretto	25	50	100	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera/media Mg34	tiro diretto	125	250	500	7	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera/media Mg42	tiro diretto	175	350	700	8	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41	tiro diretto	-	12	-	L (12)	10	9	8	7	6	6	6	5	5	4
Mortajo leggero Granatwerfer 36 cal. 50 mm	esplosivo, tiro indiretto	35	70	140	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mortajo leggero Granatwerfer 36 cal. 50 mm	fumogeno, tiro indiretto	35	70	140	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Granata StG39 (standard)	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	NE/9#	NE/8#	NE/7#	NE/7#	NE/7#	7	7	7	7	7
Granata NeG39	fumogeno, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(5)	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Granata Handgranate 43 (6 StG39)	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(5)	NE/8#	NE/7#	NE/6#	NE/6#	NE/6#	6	6	6	6	6
Molotov	tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	10	9	8	7	6	6	6	6	6	6
ARMI PESANTI	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Panzerfaust	carica cava, tiro diretto	-	20	-	1/A(3)	7	6	5	4	4	4	4	7	7	7
Panzerschreck	carica cava, tiro diretto	-	30	-	1/A(3)	7	6	5	4	4	4	4	7	7	7
Cannone medio senza rinculo cal. 75 mm	carica cava, tiro diretto	-	150	-	1/(A5)	NE	10	9	8	7	6	6	7	7	7
Cannone pesante senza rinculo cal. 105 mm	carica cava, tiro diretto	-	200	-	1/(A8)	9	8	7	6	5	4	4	6	6	6
Mortajo cal. 380 mm	esplosivo, tiro indiretto	150	300	600	1(A10)	7/5	7/4	7/4	7/4	7/4	5	5	5	5	5
Cannone Pesante cal. 122 mm	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A(10)	7/7	7/6	7/5	7/4	7/4	7	7	7	7	7

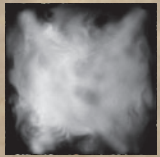
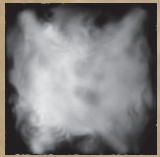
•Mitra MP40: applicate un malus di -1 sulla Tabella degli Effetti •#: solo fanteria in assalto sui veicoli •*: la granata a tiro diretto se manca, devia



TABELLA ARMI PESANTI

Armi Pesanti	Classe	Munizioni e modalità	gittata			cadenza o Area	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
			corta	normale	estrema											
Cannone fino a cal. 20 mm	leggero	perforante, tiro diretto	25	50	100	1	NE	NE	10	9	8	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 40 mm	leggero	perforante, tiro diretto	50	100	200	1	NE	10	9	8	7	6	7	7	7	
Cannone fino a cal. 50 mm	medio	perforante, tiro diretto	75	150	300	1	NE	9	8	7	6	5	7	7	7	
Cannone fino a cal. 60 mm	medio	perforante, tiro diretto	100	200	400	1	9	8	7	6	5	4	7	7	7	
Cannone fino a cal. 80 mm	medio	perforante, tiro diretto	150	300	600	1	8	7	6	5	4	4	7	7	7	
Cannone fino a cal. 99 mm	pesante	perforante, tiro diretto	250	500	1000	1	7	6	5	4	4	4	7	7	7	
Cannone fino a cal. 110 mm	pesante	perforante, tiro diretto	300	600	1200	1	6	5	4	4	4	4	7	7	7	
Cannone fino a cal. 130 mm	pesante	perforante, tiro diretto	350	700	1400	1	5	4	4	4	4	4	7	7	7	
Cannone fino a cal. 160 mm	pesante	perforante, tiro diretto	400	800	1600	1	4	4	4	4	4	4	7	7	7	
Cannone fino a cal. 20 mm	leggero	esplosivo, tiro diretto	125	250	500	A (3)	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 40 mm	leggero	esplosivo, tiro diretto	150	300	600	A (3)	NE	NE	NE	NE	10	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 50 mm	medio	esplosivo, tiro diretto	175	350	700	A (5)	NE	NE	NE	10	9	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 60 mm	medio	esplosivo, tiro diretto	225	450	900	A (5)	NE	NE	10	9	8	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 80 mm	medio	esplosivo, tiro diretto	250	500	1000	A (5)	NE	10	9	8	7	6	7	7	7	
Cannone fino a cal. 99 mm	pesante	esplosivo, tiro diretto	300	600	1200	A (8)	10	9	8	7	6	5	6	6	6	
Cannone fino a cal. 110 mm	pesante	esplosivo, tiro diretto	500	1000	2000	A (8)	9	8	7	6	5	4	6	6	6	
Cannone fino a cal. 130 mm	pesante	esplosivo, tiro diretto	500	1000	2000	A (10)	8	7	6	5	4	4	5	5	6	
Cannone fino a cal. 160 mm	pesante	esplosivo, tiro diretto	500	1000	2000	A (10)	7	6	5	4	4	4	5	5	6	
Cannone oltre i cal. 160 mm	pesante	esplosivo, tiro diretto	500	1000	2000	A (10)	6	5	4	4	4	4	4	4	5	
Cannone fino a cal. 60 mm	medio	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A (5)	NE	7/10	7/9	7/8	7/7	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 80 mm	medio	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A (5)	7/10	7/9	7/8	7/7	7/6	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 99 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A (8)	7/9	7/8	7/7	7/6	7/5	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 110 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A (8)	7/8	7/7	7/6	7/5	7/4	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 130 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A (10)	7/7	7/6	7/5	7/4	7/4	7	7	7	7	
Cannone fino a cal. 160 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	1.000	2.000	4.000	A (10)	7/6	7/5	7/4	7/4	7/4	6	6	6	6	
Cannone oltre i cal. 160 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	1.250	2.500	5.000	A (10)	7/5	7/4	7/4	7/4	7/4	5	5	5	5	
Mortaiò da cal. 61 mm a 81 mm	medio	esplosivo, tiro indiretto	100	200	400	A (5)	NE	NE	7/10	7/9	7/8	7	7	7	7	
Mortaiò fino a cal. 99 mm	medio	esplosivo, tiro indiretto	175	350	700	A (5)	NE	7/10	7/9	7/8	7/7	7	7	7	7	
Mortaiò fino a cal. 110 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	300	600	1200	A (8)	7/10	7/9	7/8	7/7	7/6	7	7	7	7	
Mortaiò fino a cal. 140 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	400	800	1600	A (8)	7/9	7/8	7/7	7/6	7/5	7	7	7	7	
Lanciatori mine pesante	pesante	tiro diretto	-	24	-	L (24)	9	8	7	6	5	5	4	4	4	
Lanciarazzi fino a 160 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	250	500	1000	A (10)	8/7	8/6	8/5	8/4	8/4	7	7	7	7	
Lanciarazzi fino a 210 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A (10)	8/6	8/5	8/4	8/4	8/4	6	6	6	6	
Lanciarazzi fino a 320 mm	pesante	esplosivo, tiro indiretto	500	1000	2000	A (10)	8/5	8/4	8/4	8/4	8/4	5	5	5	5	
Sacche d'esplosivo	pesante	tiro diretto, tiro indiretto	-	5	10	A (3)	6	5	4	4	4	4	4	6	6	







1 ASSALTO 1



1 ASSALTO 1

2 ASSALTO 2



2 ASSALTO 2

3 ASSALTO 3



3 ASSALTO 3

3 ASSALTO 3



3 ASSALTO 3

4 ASSALTO 4



4 ASSALTO 4

4 ASSALTO 4



4 ASSALTO 4

5 ASSALTO 5



5 ASSALTO 5

5 ASSALTO 5



5 ASSALTO 5



6 ASSALTO 6



6 ASSALTO 6

6 ASSALTO 6



6 ASSALTO 6

1 MOVIMENTO 1



1 MOVIMENTO 1

2 MOVIMENTO 2



2 MOVIMENTO 2

3 MOVIMENTO 3



3 MOVIMENTO 3

4 MOVIMENTO 4



4 MOVIMENTO 4

4 MOVIMENTO 4



4 MOVIMENTO 4

4 MOVIMENTO 4



4 MOVIMENTO 4



5 MOVIMENTO 5



5 MOVIMENTO 5

5 MOVIMENTO 5



5 MOVIMENTO 5

6 MOVIMENTO 6



6 MOVIMENTO 6

6 MOVIMENTO 6



6 MOVIMENTO 6

1 FUOCO 1



1 FUOCO 1

2 FUOCO 2



2 FUOCO 2

3 FUOCO 3



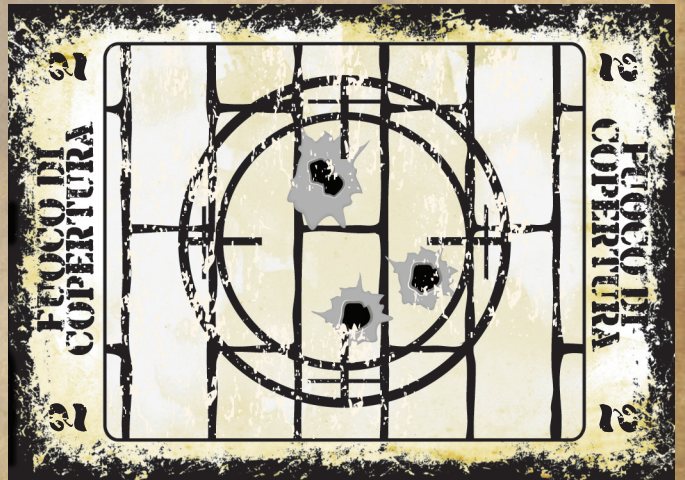
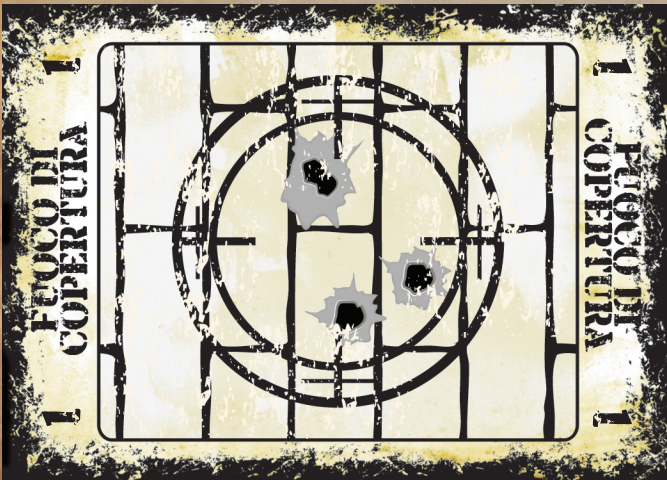
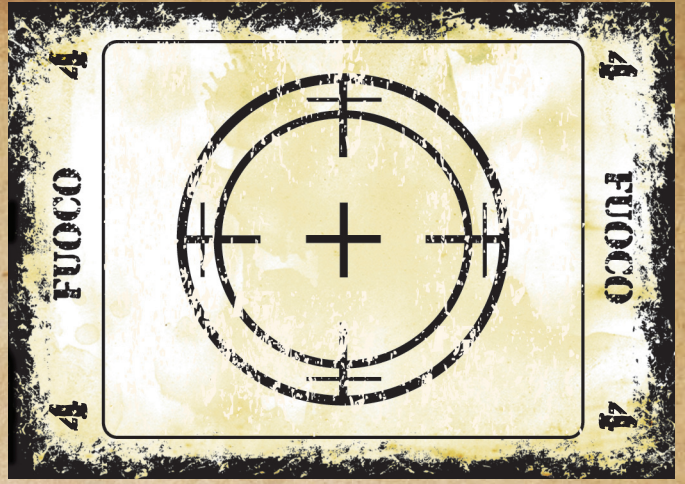
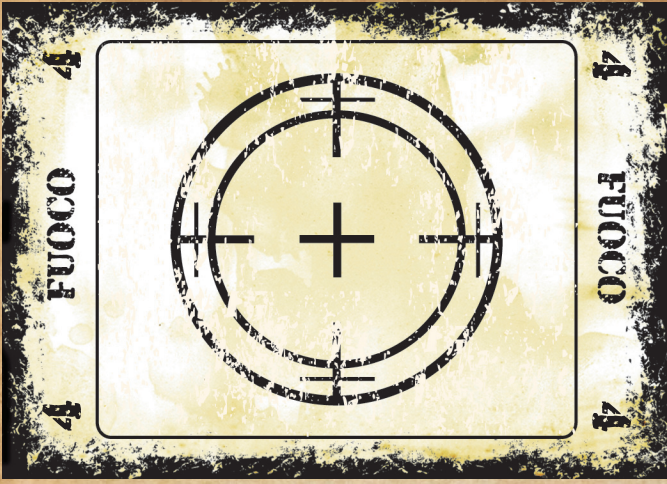
3 FUOCO 3

3 FUOCO 3



3 FUOCO 3







1 IMBOSCATA 1



1 IMBOSCATA 1

1 IMBOSCATA 1



1 IMBOSCATA 1

2 IMBOSCATA 2



2 IMBOSCATA 2

2 IMBOSCATA 2



2 IMBOSCATA 2

3 IMBOSCATA 3



3 IMBOSCATA 3

3 IMBOSCATA 3



3 IMBOSCATA 3

4 IMBOSCATA 4



4 IMBOSCATA 4

4 IMBOSCATA 4



4 IMBOSCATA 4



1 ASSALTO 1



1 ASSALTO 1

2 ASSALTO 2



2 ASSALTO 2

3 ASSALTO 3



3 ASSALTO 3

3 ASSALTO 3



3 ASSALTO 3

4 ASSALTO 4



4 ASSALTO 4

4 ASSALTO 4



4 ASSALTO 4

5 ASSALTO 5



5 ASSALTO 5

5 ASSALTO 5



5 ASSALTO 5



6 ASSALTO 6

6 ASSALTO 6

6 ASSALTO 6

6 ASSALTO 6

1 MOVIMENTO 1

1 MOVIMENTO 1

2 MOVIMENTO 2

2 MOVIMENTO 2

3 MOVIMENTO 3

3 MOVIMENTO 3

4 MOVIMENTO 4

4 MOVIMENTO 4

4 MOVIMENTO 4

4 MOVIMENTO 4

4 MOVIMENTO 4

4 MOVIMENTO 4



5 MOVIMENTO 5



5 MOVIMENTO 5

5 MOVIMENTO 5



5 MOVIMENTO 5

6 MOVIMENTO 6



6 MOVIMENTO 6

6 MOVIMENTO 6



6 MOVIMENTO 6

1 FUOCO 1



1 FUOCO 1

2 FUOCO 2



2 FUOCO 2

3 FUOCO 3



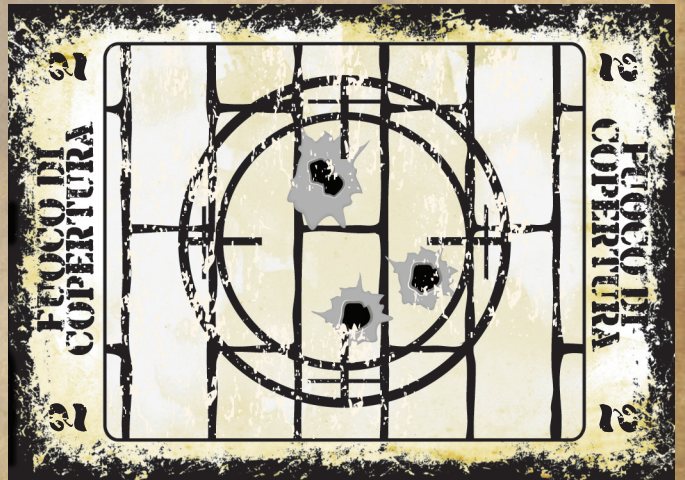
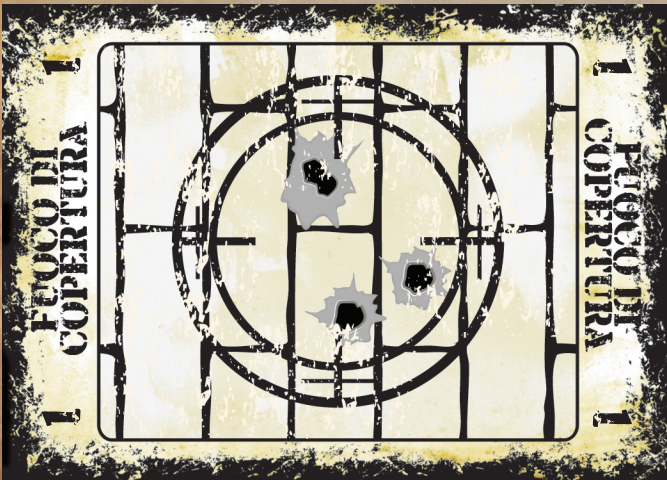
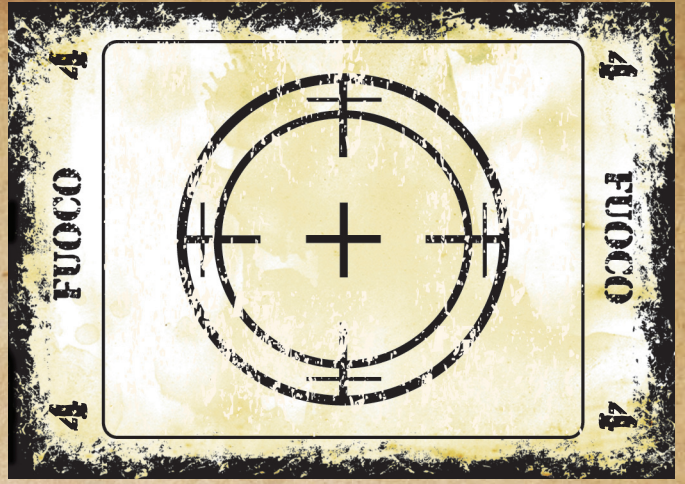
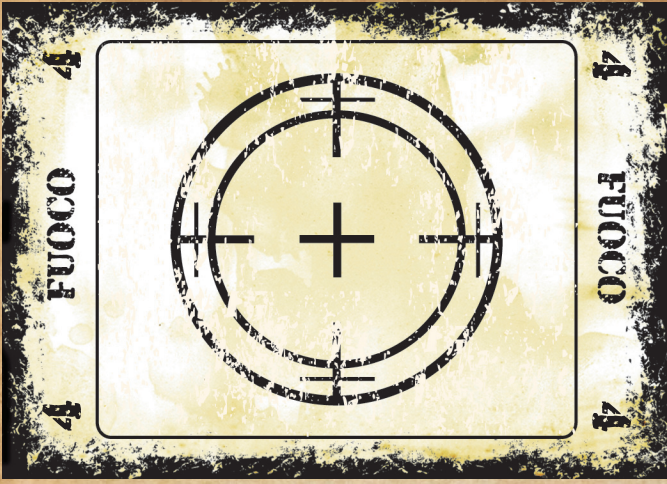
3 FUOCO 3

3 FUOCO 3



3 FUOCO 3







1 IMBOSCATA 1



1 IMBOSCATA 1

1 IMBOSCATA 1



1 IMBOSCATA 1

2 IMBOSCATA 2



2 IMBOSCATA 2

2 IMBOSCATA 2



2 IMBOSCATA 2

3 IMBOSCATA 3



3 IMBOSCATA 3

3 IMBOSCATA 3



3 IMBOSCATA 3

4 IMBOSCATA 4



4 IMBOSCATA 4

4 IMBOSCATA 4



4 IMBOSCATA 4



OPERATION WORLD WAR TWO

CONSAPEVOLEZZA

BERSAGLIO	IN...	AZIONE	GIORNO	NOTTE
VEICOLO	IN COPERTURA	Immobile	50	30
		Muove	100	60
		Spara	200	150
	ALLO SCOPERTO	Immobile	100	60
		Muove	150	100
		Spara	300	200
FANTERIA (+Art. e moto immobili)	IN COPERTURA	Immobile	30	10
		Muove	60	30
		Spara	120	90
	ALLO SCOPERTO	Immobile	60	40
		Muove	100	60
		Spara	150	120

-25 cm se Veicolo Corazzato e nessun componente esposto; +10 cm se PO

MOVIMENTO

UNITA'	CAUTO	VELOCE	ASSALTO
Carro Pesante	15	30	20
Carro Medio	18	35	25
Carro Leggero	20	40	30
Semi-cingolato	25	45	35
Autoblindo	30	50	40
Automobile	30	60	40
Camion	25	50	35
Moto	35	60	45
Artiglieria	5	10	-
Fanteria	10	20	15

- Veicoli (non in Cauto) possono ruotare max. due volte 90° per turno. Ogni rotaz. costa -5 cm
- Il movimento in retromarcia si esegue in Cauto
- Per imbarcare e sbarcare il veicolo deve muovere cauto; le unità che si imbarcano o sbarcano perdono 5 cm
- I veicoli che vanno più veloci del movimento in Assalto devono esporre il comandante

TABELLA PROTEZIONE (1/2 modello dietro copertura media)

Tirate 1d10 = 1-3: l'elemento assorbe il colpo, il veicolo è indenne; 4-10 procedete con il Tiro per Colpire.

TEST DI GUIDA (TG)

Muovete 5 cm poi 1d10: 3 + OK; 1-2 Bloccato. Se Cingoli larghi 2 + OK. Se bloccato, il turno successivo 1d10: >= Addestramento OK avanti 1d10 cm; < Addestramento, il veicolo è immobilizzato.

TEST ASSALTO

Tirate 1d10: >= Addestramento, modello assalta. < Addestramento, il modello non assalta.

TEST DI PRECISIONE

Tirate 1d10: >= Addestramento colpisce il bersaglio. < Addestramento, colpisce il veicolo interposto.

TEST NERVI SALDI

Tirate 1d10: >= Addestramento, OK. < Equipaggio e unità A Terra all'interno del veicolo.

CORPO A CORPO

Leader	+1
Pistola	+1
Modello a Terra o in Panico	-3
Il nemico è all'esterno di edifici, rovine, postazioni, ecc.	+4
Protetto da muro o barriera improvvisata (solo 1° turno)	+2
Ogni modello amico in contatto oltre al primo	+1
Esperto con la baionetta	+1
Valore Addestramento superiore all'avversario	+1

I risultati si tirano sulla Tabella delle Armi Leggere

TEST DI PANICO

Tutti i leader dell'unità sono morti o A Terra	-1
L'unità di fanteria non è in coerenza	-1
L'unità è costituita da un solo modello	-4
L'unità ha perso più del 50% dei modelli (anche veicoli)	-3
Il veicolo è immobilizzato	-1

BATTESIMO DI FUOCO

1-2	L'unità fugge. Eliminare tutti i modelli dell'unità
3-7	Questo turno l'unità ha un valore Addestramento di 6+
8-9	Questo turno l'unità ha un valore Addestramento di 4+
10	Questo turno l'unità ha un valore Addestramento di 2+

DEVIAZIONE DI TIRI INDIRETTI

Fino a 30 cm (1-2=NE)	1d10
31-60 cm (1-2=NE)	2x1d10
61-120 cm (1-2=NE)	3x1d10
121 cm+ (1-2=NE)	4x1d10
No Linea di Vista	+1x1d10

COMUNICAZIONE PER INDIRIZZARE IL FUOCO

Metodo	FALLITA	SUCCESSO
Radio	1-5	6-10
Voce	1-4	5-10
Staffetta	1-4	5-10

Radio lungo raggio da veicolo, +1

Soltanto i QG e i PO possono inviare una comunicazione, 2 comunicazioni OK ripeti il tiro

TEST SCHIVARE FANTERIA

Se superiore al valore Addestramento il modello schiva.

Se uguale al valore Addestramento il modello è A Terra.

Se inferiore al valore Addestramento il modello Muore.

TEST SCHIVARE MOTO

Se superiore al valore Addestramento il modello schiva.

Se uguale al valore Addestramento il modello è a A Terra ma moto distrutta.

Se inferiore al valore Addestramento moto distrutta e passeggeri Morti.

TERRENO E COPERTURA

Terreno	Copert.	Fanteria	Carro Pesante	Carro Medio	Carro Leggero	Autoblindo	Semi-cingolato	Camion	Auto	Moto	Artiglieria
Barriera Improvvisata	Leggera	-5	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	auto + TG + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	intransitabile	intransitabile
Bocage	Media	-10	cauto + 2 TG	cauto + 2 TG	cauto + 2 TG	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Bosco	Leggera	-5	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto
Bunker	Pesante	cauto	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Campo coltivato	Leggera	-5	-5 + rimuovi	-5 + rimuovi	-5 + rimuovi	-5 + rimuovi	-5 + rimuovi	-5 + rimuovi	-5 + rimuovi	-5	-5
Cimitero	Leggera	-	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto
Corso d'Acqua + bagnasciuga	-	cauto	cauto	cauto	cauto	-5 + cauto + TG	-5 + cauto	-5 + cauto + TG	-5 + cauto + TG	-5 + cauto + TG	cauto
Cratere	Media	-	cauto	cauto	cauto	-5 + cauto	cauto	-10 + cauto	-5 + cauto	-5 + cauto	cauto
Edificio	Media	-5	cauto + sfonda.	cauto + sfonda.	cauto + sfonda.	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	cauto
Edificio in Rovina	Media	-5	cauto + TG	cauto + TG	cauto + TG	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	cauto
Filo spinato	-	cauto	rimuovi	rimuovi	rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	intransitabile	intransitabile
Fossato	Leggera	-5	cauto	cauto	cauto	cauto	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Mare, fiume, lago	-	cauto#	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Muro alto	Media	-10	cauto + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Muro basso	Media	-5	cauto + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Ostacolo anti-carro	Leggera	-	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Palude*	-	cauto	cauto + TG	cauto + TG	cauto + TG	cauto + 2 TG	cauto + TG	cauto + 2 TG	cauto + 2 TG	cauto + TG	cauto
Postazione Sacchi di Sabbia	Media	-5	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Sentiero	-	+5	-	-	-	+5	+5	+5	+5	+5	-
Siepe Alta	Leggera	-10	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + 2 TG	cauto + TG	cauto + 2 TG	cauto + 2 TG	intransitabile	intransitabile
Siepe Bassa	Leggera	-5	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + TG + rimuovi	cauto + rimuovi	cauto + TG	cauto + 2 TG	intransitabile	intransitabile
Strada	-	+5	+5	+5	+5	+10	+5	+10	+10	+10	-
Terreno Sconnesso	Leggera	cauto	cauto	cauto	cauto	cauto + 2 TG	cauto + TG	-5 + cauto + 2 TG	-5 + cauto + 2 TG	-5 + cauto + 2 TG	NO
Trincea	Media	-5	cauto + TG	cauto + TG	cauto + TG	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile	intransitabile
Veicoli	**	-5	vedi testo	vedi testo	vedi testo	vedi testo	vedi testo	vedi testo	vedi testo	vedi testo	vedi testo

*Nella palude è ammesso il movimento di veicoli solo su sentieri, altrimenti impassabile. # Solo nuotando. **COPERTURA: Veicoli non-corazzati = Leggera. Veicoli corazzati = Media. Carri = Pesante

TABELLA EFFETTI

	Tiro	Carro pesante	Carro medio	Carro leggero	Autoblindo	Semicingolato	Camion	Automobile	Moto	Artiglieria	Fanteria	
ARMI LEGGERE	1	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	
	2	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	A Terra	
	3	NE	NE	NE	NE	NE	ruota	ruota	ruota	NE	se LMP = A Terra/Morto	
	4	NE	NE	NE	NE	ruota	ruota	ruota	ruota	1 servente	se LMP = A Terra/Morto	
	5	NE	NE	NE	ruota	cingolo	cingolo + ruota	ruota	1 equipaggio	1 servente	se MP = A Terra/Morto	
	6	NE	NE	cingolo + Test Nervi Saldi	ruota + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio	1 equipaggio	1 servente	se MP = A Terra/Morto	
	7	cingolo + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio	1 servente	se P = A Terra/Morto
	8	cingolo + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio	1 servente	se P = A Terra/Morto
	9	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio	1 servente	Morto
	10	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio	1 servente	Morto
ARMI PESANTI	Tiro	Carro pesante	Carro medio	Carro leggero	Autoblindo	Semicingolato	Camion	Automobile	Moto	Artiglieria	Fanteria	
	1	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	
	2	cingolo + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	ruota + Test Nervi Saldi	ruota + Test Nervi Saldi	ruota + Test Nervi Saldi	ruota + Test Nervi Saldi	ruota + Test Nervi Saldi	ruota	1 servente	A Terra
	3	cingolo + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	ruota + Test Nervi Saldi	cingolo + Test Nervi Saldi	3 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma secondaria + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	1 equipaggio	1 servente	se LMP = A Terra/Morto	
	4	arma secondaria + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma secondaria + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma secondaria + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma secondaria + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma secondaria + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	2 equipaggio	2 serventi	Se MP = A Terra/Morto	
	5	immobilizzato + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 5 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 1 equipaggio	2 serventi	se P = A Terra/Morto	
	6	arma principale + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma principale + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma principale + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma principale + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma principale + 2 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma principale + 5 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma principale + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + 2 equipaggio	arma principale + 1 servente	Morto	
	7	immobilizzato + arma principale + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + 4 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + 5 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + 4 equipaggio + Test Nervi Saldi	arma principale + 2 equipaggio	arma principale + 2 serventi	Morto	
	8	immobilizzato + arma principale + arma secondaria + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + arma secondaria + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + arma secondaria + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + arma secondaria + 3 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + arma secondaria + 4 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + arma secondaria + 5 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + arma secondaria + 4 equipaggio + Test Nervi Saldi	immobilizzato + arma principale + 2 equipaggio	catastrofe	Morto	
	9	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	Morto
10	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	catastrofe!	Morto	

MODICATORI PER COLPIRE

GENERICI	
L'unità che spara non era in linea di vista e/o consapevole quando ha ricevuto l'ordine.	-1
L'unità che spara ha ricevuto un Ordine Assalto.	-1
Bersaglio è oltre la gittata Normale ma entro la gittata Estrema. Non si applica a lanciafiamme e a proiettili a carica cava.	-2
Arma Leggera che spara alla Fanteria con almeno un modello entro 5cm. Non si applica ai lanciafiamme.	+3
Unità con Ordine Imboscata e bersaglio con almeno un modello entro la gittata corta.	+1
Non si applica a lanciafiamme e carica cava.	
Tiro diretto e tiro indiretto contro bersaglio in un bunker.	-3
Non si applica a lanciafiamme e ai modelli adiacenti.	
Tiro diretto e tiro indiretto contro bersaglio in una Postazione di Sacchi di Sabbia o Trincea.	-2
Non si applica a lanciafiamme e ai modelli adiacenti.	
Tiro diretto contro truppa o equipaggio esposto. Non si applica a lanciafiamme e modelli adiacenti.	-2
Tiro indiretto su fanteria in veicolo scoperto. Non si applica a modelli adiacenti	-3
Il modello che spara o il bersaglio ha mosso più di 25 cm (cumulativo)	-1
CANNONI E ARMI A CARICA CAVA	
Perforante contro veicolo entro 30 cm ma superiore a 10 cm	+1
Perforante contro veicolo entro 10 cm.	+2
Carica cava e fucili anticarro contro veicolo entro 10 cm.	+1
Esplosivo contro Fanteria con almeno un modello entro 10 cm.	+2
Perforante e canna corta.	-1
Perforante e canna lunga.	+1
Perforante e canna extra-lunga.	+2
CORAZZA DEL BERSAGLIO	
Extra-Leggera	Fronte +1 Lato o retro +2
Leggera	Fronte +1 Lato o retro +1
Media	Fronte -1 Lato o retro 0
Pesante	Fronte -2 Lato o retro -1
Extra-Pesante	Fronte -3 Lato o retro -2
Super extra-pesante	Fronte -4 Lato o retro -3
CARATTERISTICHE	
Caccia carri che assalta veicolo corazzato o usa carica cava	+1
Modello con mirino rimane Immobile e spara contro fanteria	+1
Proiettili migliorati. Perforanti	+1
Mine magnetiche contro veicoli (no zimmeriti)	+1
Tiratore scelto che usa Imboscata contro fanteria	+1
Contraerea. Il primo turno, contro Paracadutati o Aviotrasportati	+2
Scarso addestramento, tiro diretto	-1
NON SI APPLICA IL MALUS DI -1 PER L'ASSALTO SE	
Veicolo con gyrostabilizzatore spara in ASSALTO con arma principale	+1
Un semovente d'assalto spara in ASSALTO con arma principale	+1
Un semi-cingolato d'assalto spara in ASSALTO con arma principale	+1

CANNONI A TIRO DIRETTO SUL MEDESIMO VEICOLO

Dopo aver sparato, nei turni successivi, è possibile ripetere il Tiro per Colpire se il bersaglio rimane in Linea di Vista.

MODICATORI DEGLI EFFETTI

GENERICI			
Se l'unità che spara ha ricevuto un Ordine Fuoco di Copertura e non è consapevole	-3		
Bersaglio è un veicolo corazzato è il colpo corazzato è il colpo proviene dal fronte	-1		
Bersaglio è un veicolo corazzato è il colpo proviene dal retro	+1		
Bersaglio è Fanteria immobile o che ha mosso cautamente	-1		
Arma ad area in un bosco contro Fanteria	+1		
Modello coinvolto nell'area di esplosione di un veicolo che ha subito un Catastrofe!	-1		
MITRAGLIATRICI CONTRO FANTERIA			
Mitragliatrice Media	+1		
Mitragliatrice Pesante	+2		
CORAZZA DEL BERSAGLIO			
ARMA	BERSAGLIO	Carro Pesante	0
		Carro Medio	+1
		Carro Leggero, Autoblindo o Semi-cingolato	+2
		Veicolo non-corazzato	+3
Cannone Pesante	BERSAGLIO	Carro Pesante	-1
		Carro Medio	0
		Carro Leggero, Autoblindo o Semi-cingolato	+1
		Veicolo non-corazzato	+2
Cannone Medio	BERSAGLIO	Carro Pesante	-2
		Carro Medio	-1
		Carro Leggero, Autoblindo o Semi-cingolato	0
		Veicolo non-corazzato	+1
Cannone Leggero	BERSAGLIO	Carro Pesante	-1
		Carro Medio	0
		Carro Leggero, Autoblindo o Semi-cingolato	0
		Veicolo non-corazzato	+1
CARATTERISTICHE			
Blindatura inadeguata	+1		
Ronsoni, munizioni non protette, serbatoi esterni (se presenti): effetti equipaggio	+1		
Veicolo scoperto, tiro sfondamento	+1		
Mine magnetiche contro veicoli (no zimmeriti)	+1		
Modello con mirino rimane Immobile e spara contro fanteria	+1		

TABELLA DI MOTIVAZIONE POLITICA (1d10)

1-2	L'unità uccide il Commissario e poi diserta. Eliminate l'unità.
3-7	2 fanti eliminati, ripetete il Test di Panico. Se fallite, ritirare sulla tabella con un -1.
8-9	2 fanti eliminati. Gli uomini tornano a combattere.
10	Fanatismo. Tutti gli Ordini sono considerati Assalto. Non sono più soggetti al Test di Panico. Considerate A Terra come NE.

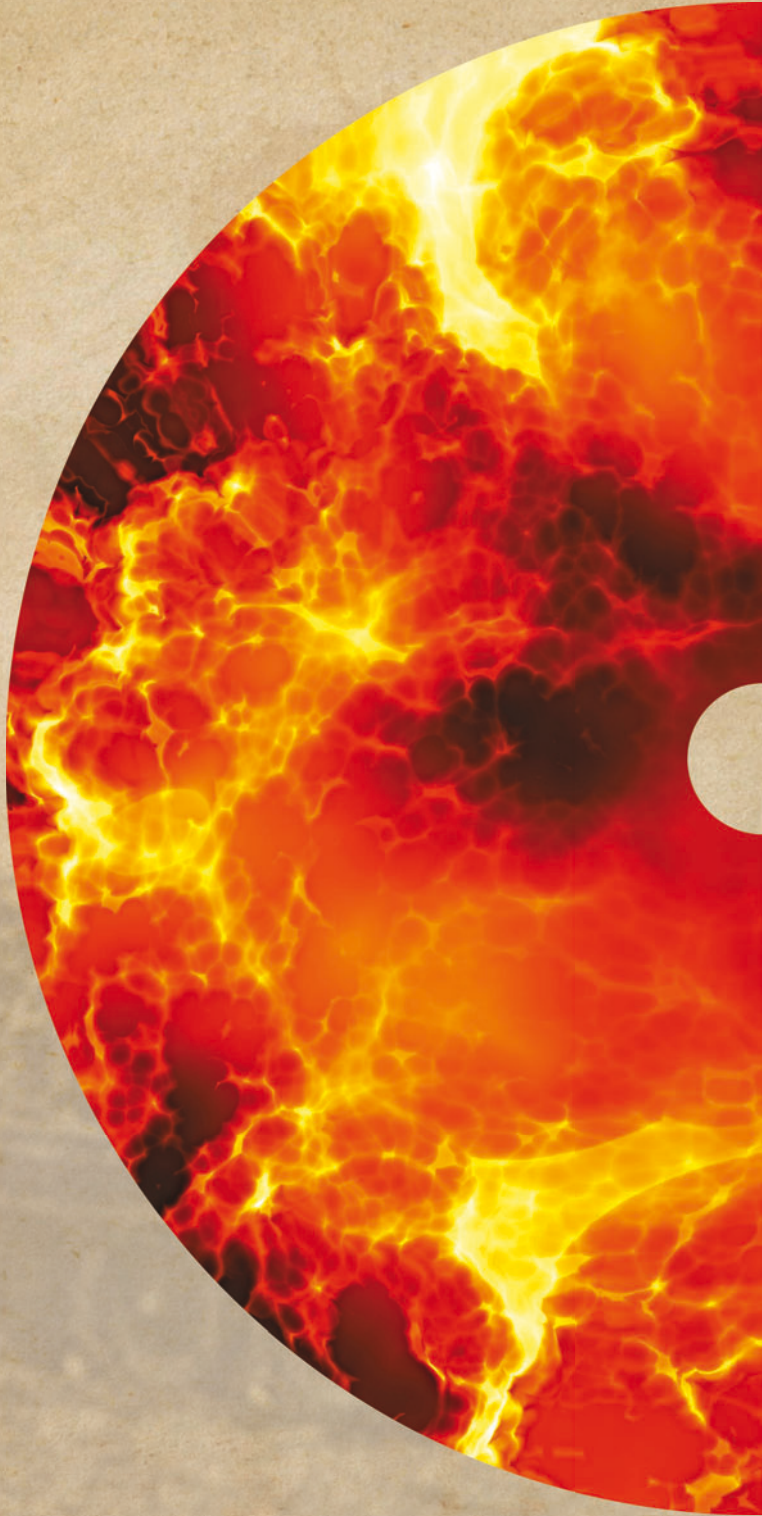
EFFETTI LANCIAFIAMME LEGGERO CONTRO VEICOLI CORAZZATI

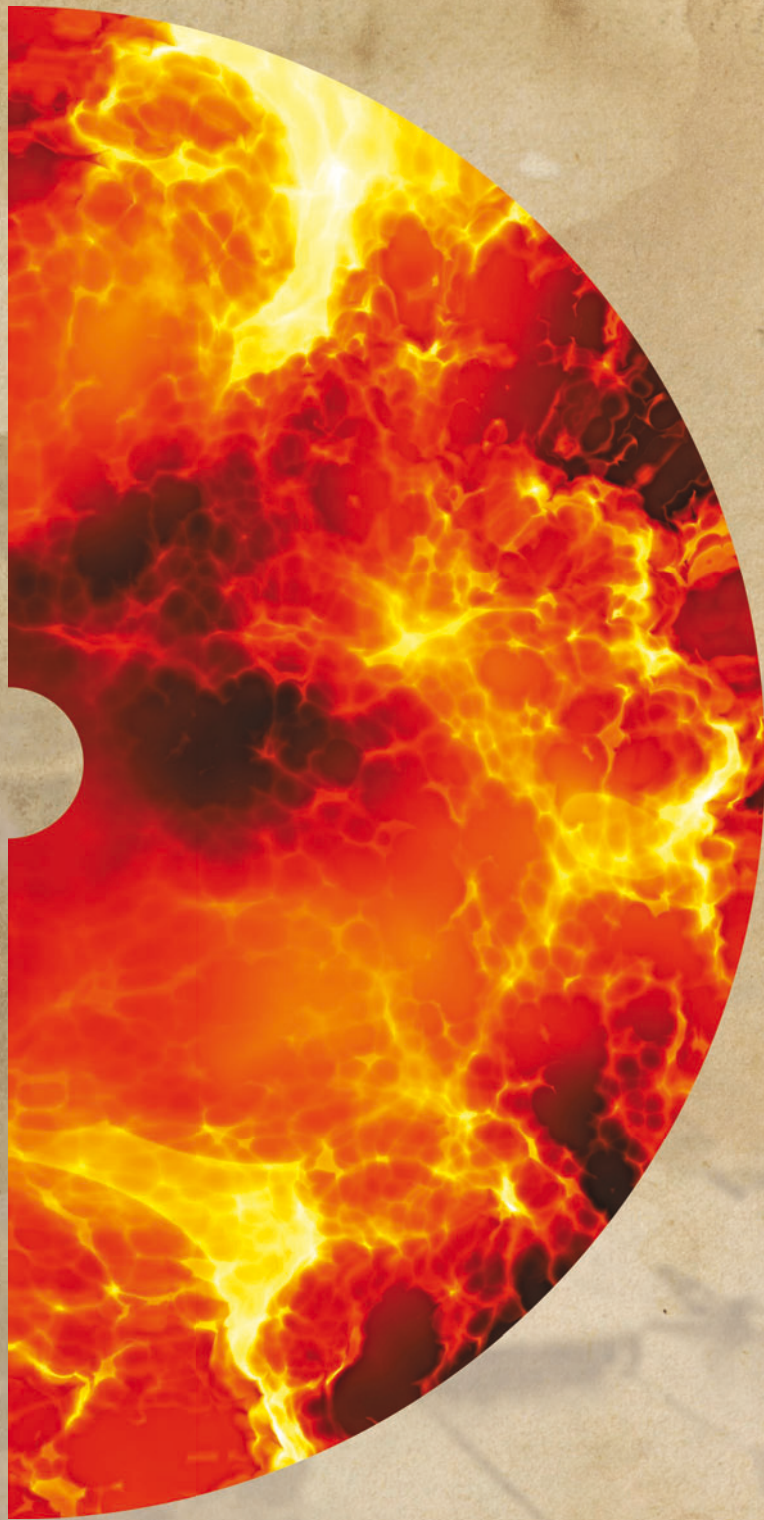
1-4	NE.
5-7	2 componenti A Terra + Test Nervi Saldi.
8-9	1 componente A Terra + 1 Morto + Test Nervi Saldi.
10	catastrofe!

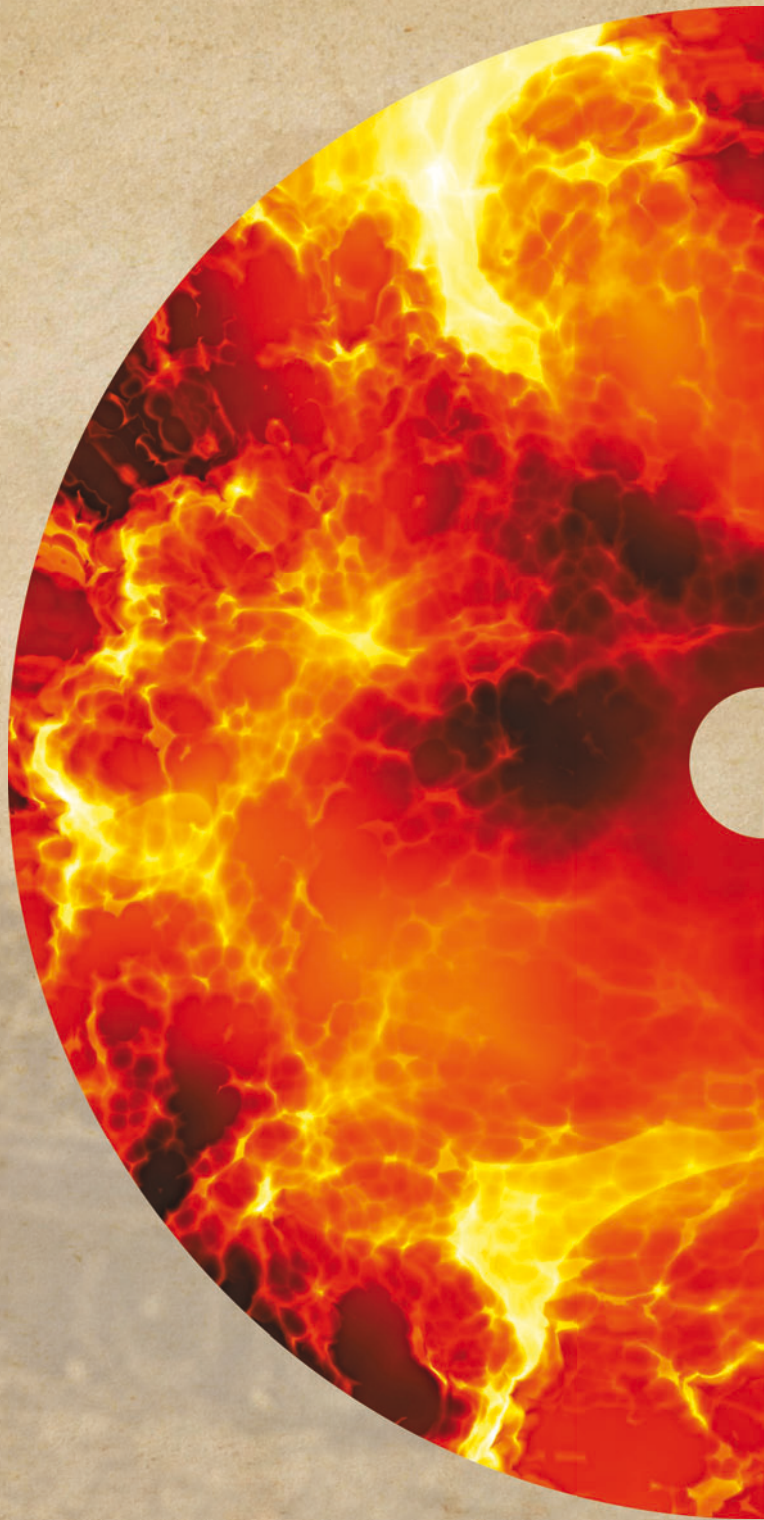
EFFETTI LANCIAFIAMME PESANTE CONTRO VEICOLI CORAZZATI

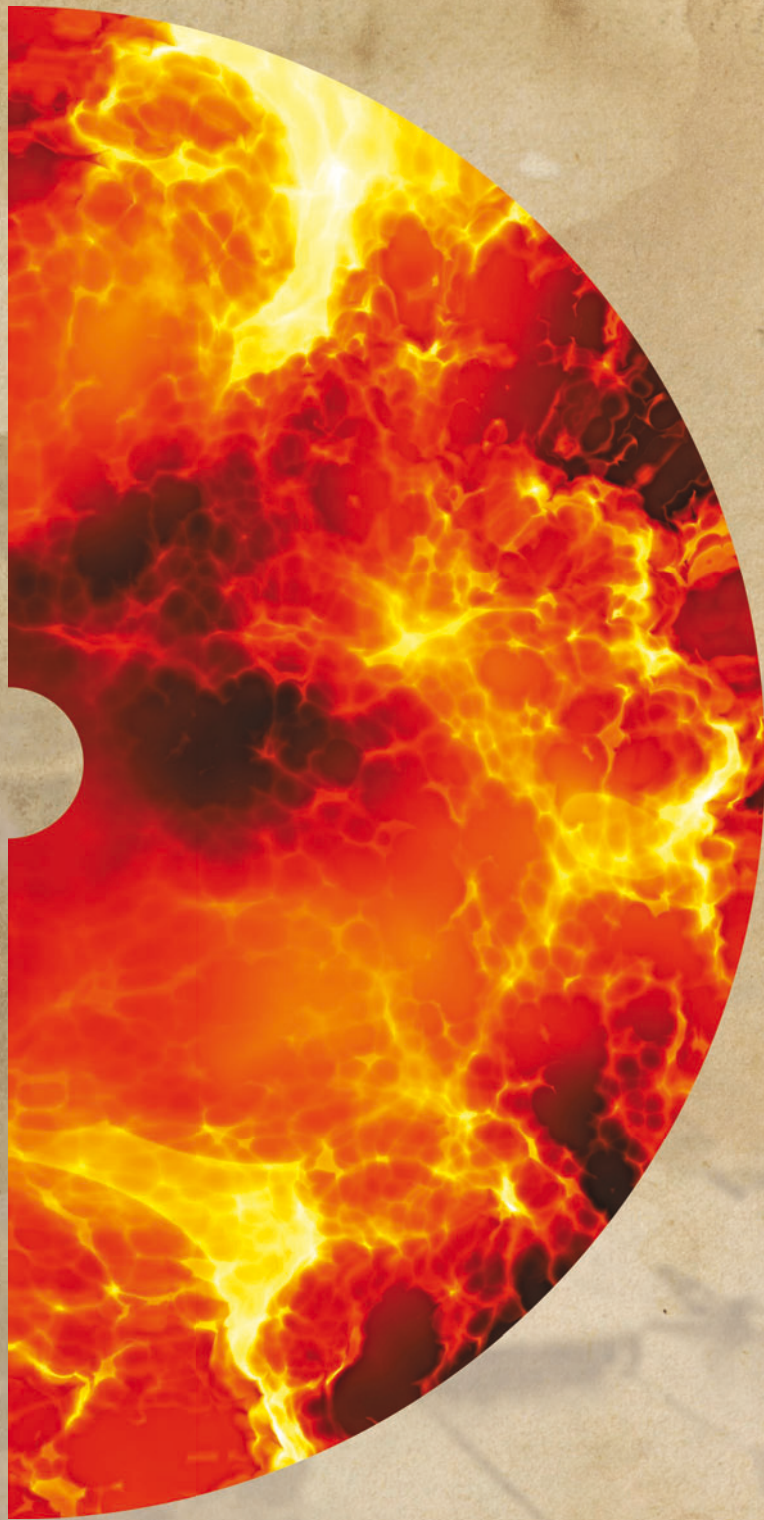
1-2	NE.
3-5	2 componenti A Terra + Test Nervi Saldi.
6-8	2 componenti A Terra + 2 Morti + Test Nervi Saldi.
9-10	catastrofe!

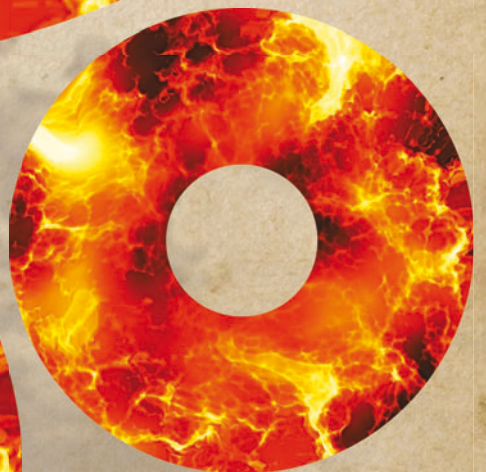
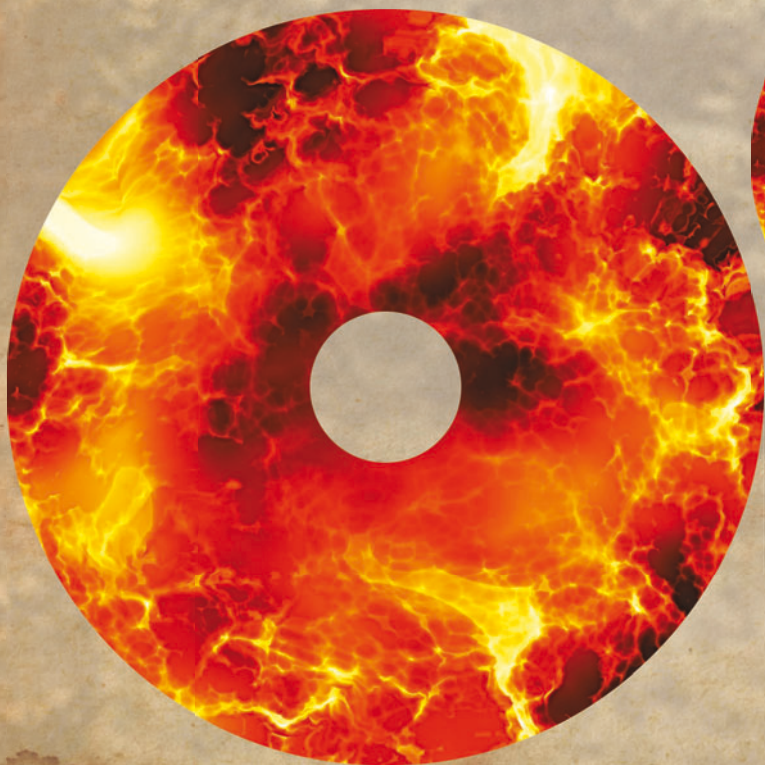
SAGOME

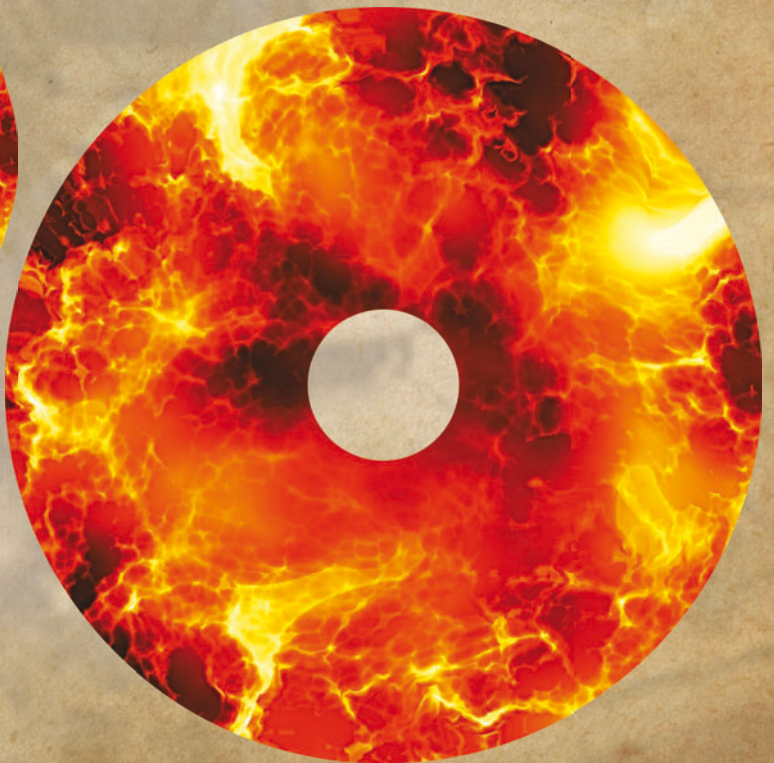
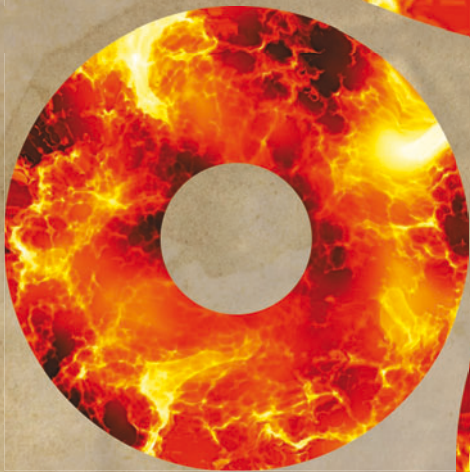


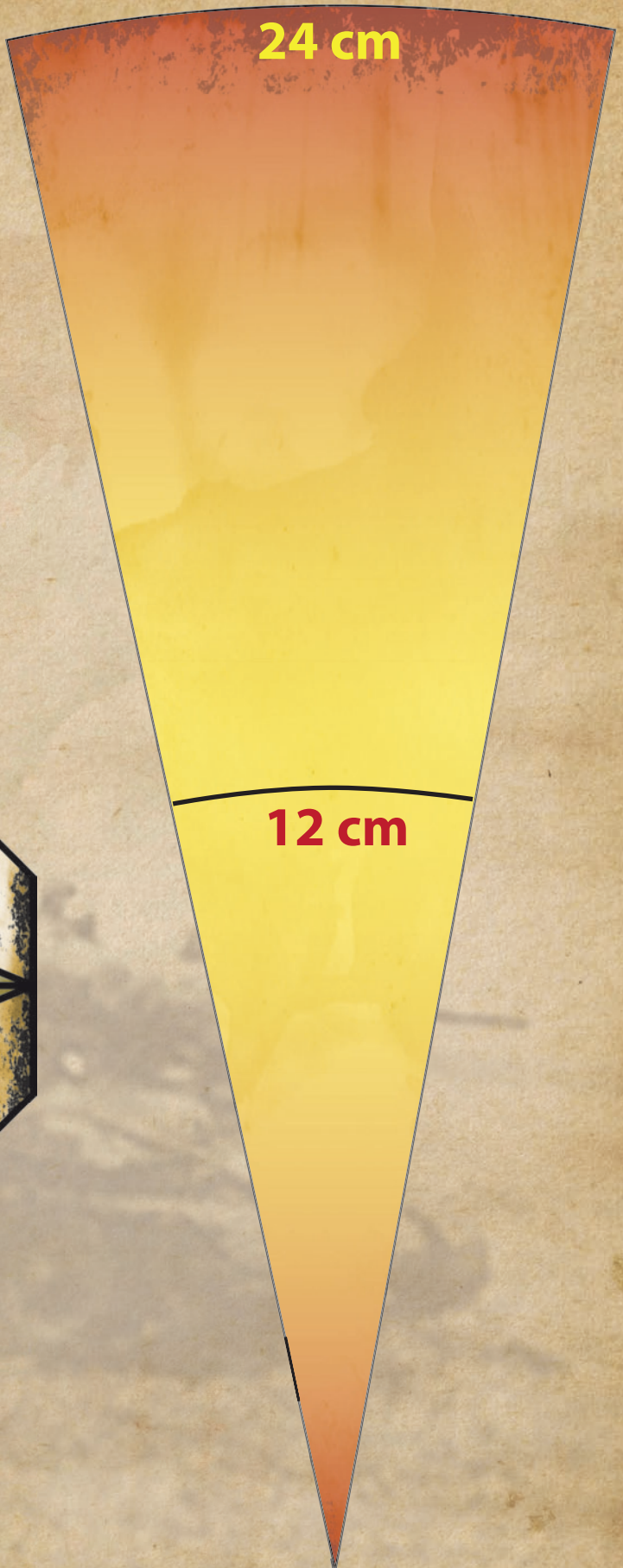
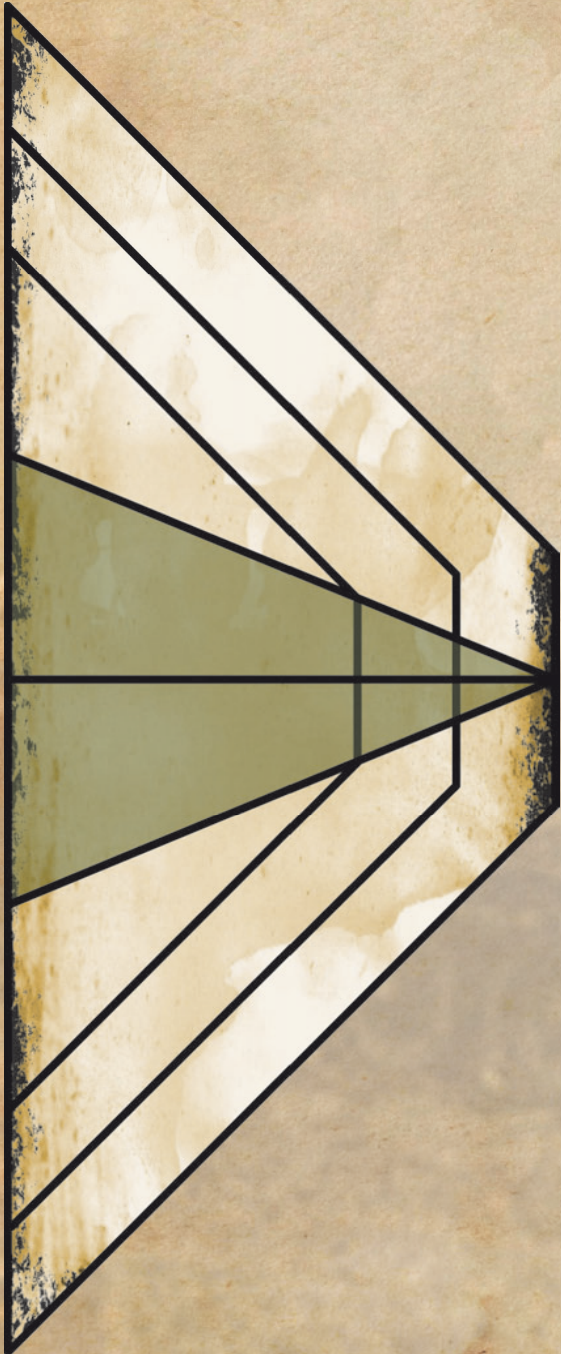


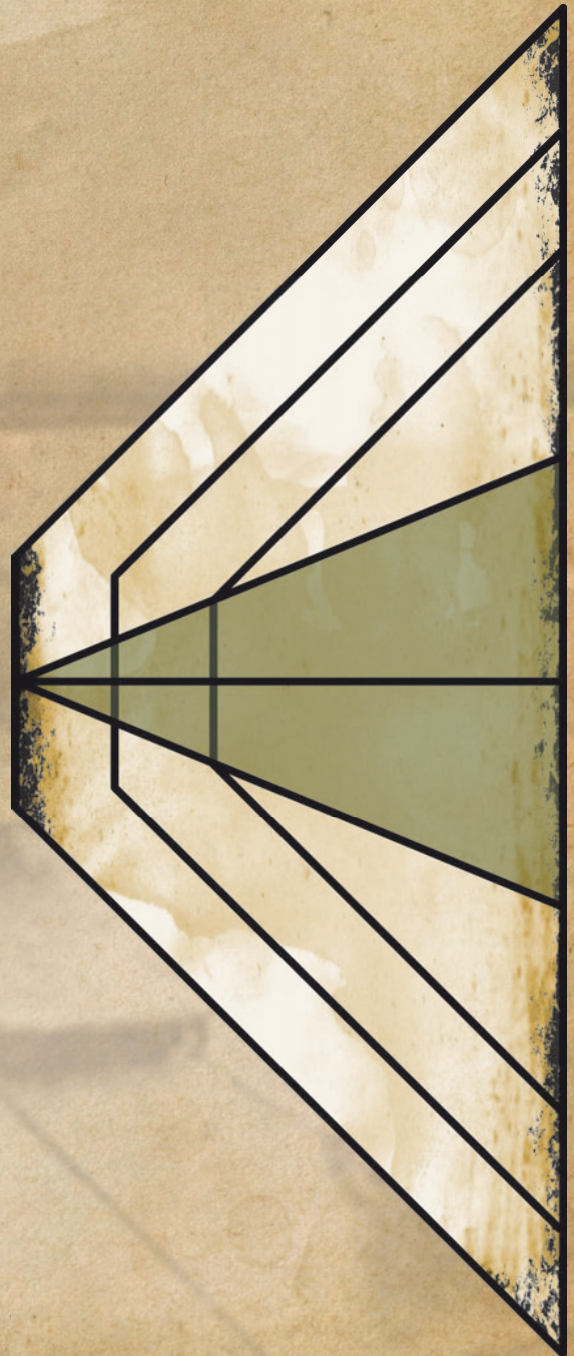
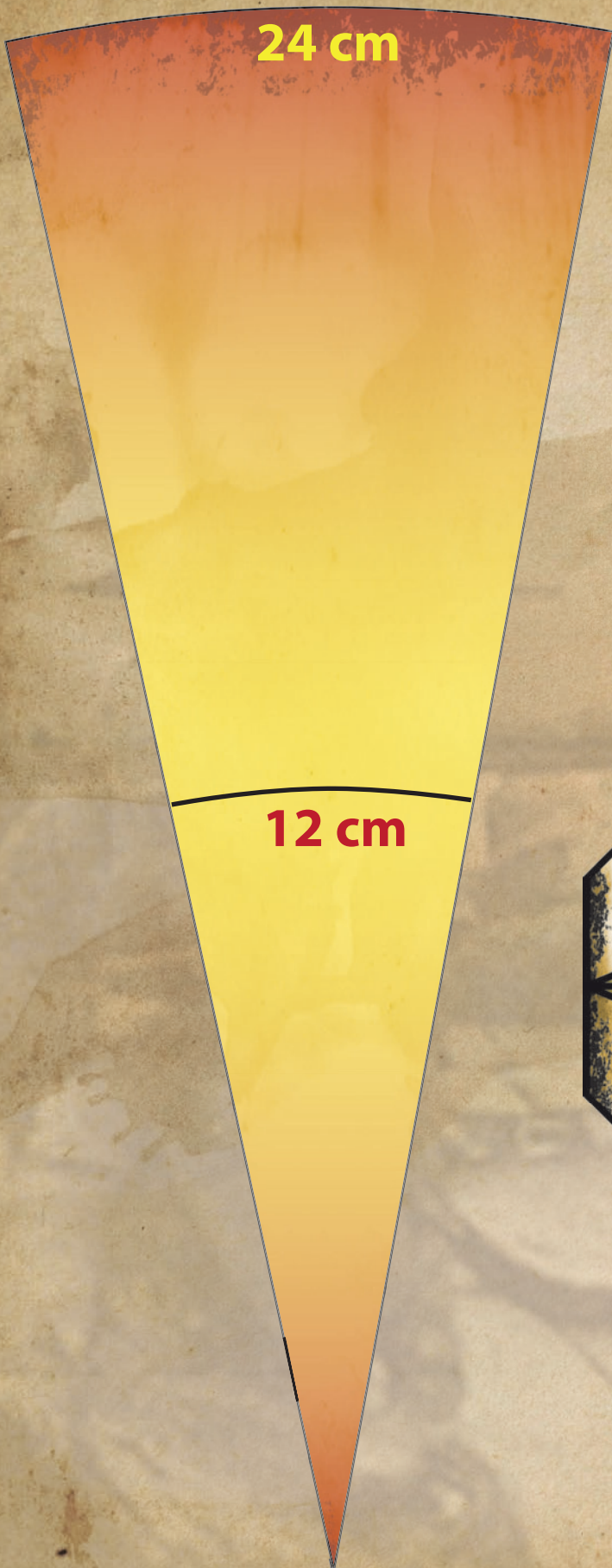












REGOLO

