

NARAN FUTURE WARS

Scenario II Guerra Mondiale Esercito Tedesco

Fazione: ASSE

Regole di composizione dell'esercito

- Un esercito tedesco dovrà avere almeno un Comando ogni 1000 punti esercito.
- Un esercito tedesco potrà avere al massimo un Eroe.
- Un esercito tedesco potrà avere al massimo due Esploratori.

Abilità Tattiche

Un esercito tedesco. potrà usare le seguenti abilità tattiche:

- Artiglieria di supporto
- Difese Campali (escluse le "Mine a ricerca").
- Supporto aereo ravvicinato

Armi

Questo esercito può utilizzare le seguenti armi leggere, speciali e pesanti:

- fucile Mauser Kar98k - fucile Mauser Gewehr 41/43
- fucile d'assalto STG-44 e STG-45 (paragonabili al mitra)
- pistola mitragliatrice MP38 e MP40 (paragonabile al mitra) – mitra MP34 Bergmann
- fucile di precisione Mauser Kar 98K con canocchiale
- pistola (solo Ufficiali e Sottufficiali e Individuali)
- fucile mitragliatore **FG 42** ("Fallschirmjaeger Gewehr 42") , per Paracadutisti.
- mitragliatrice leggera (MG34) - per Addetti Armi Speciali e Squadre Mitraglieri (su treppiede)
- mitragliatrice pesante (MG42) per Squadre Mitraglieri (arma su affusto)
- lanciarazzi Panzerfaust – per Addetto Armi Pesanti
- lanciafiamme per Addetto Armi Pesanti
- mortaio – per Squadre Artiglieri (arma su affusto).
- cannone anticarro o cannone antiaereo – per Squadre Artiglieri.

Granate:

- Tutti i Fanti possono essere equipaggiati con granate esplosive o fumogene, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Arma su affusto o treppiede.

- Le mitragliatrici ed i mortai utilizzati da questo esercito richiedono di essere montati su treppiedi o su speciali affusti.
- Queste armi richiederanno sempre due Serventi per essere utilizzate, entrambi i Serventi non potranno usare altre armi mentre utilizzano quella alla quale sono stati assegnati.
- La presenza di un'arma di questo tipo riduce il Mov dell'Unità in cui è schierata di 5 cm.

Vedere la sezione dell'ARSENALE SPECIALE di questo esercito.

Composizione dell'esercito e delle Unità.

Nelle note delle tabelle delle Unità, nella voce "Composizione dell'Unità", la dicitura "Standard" si riferisce a quella qui sotto indicata, non a quella generica riportata nel Regolamento.

Per la sezione della II Guerra Mondiale, la composizione delle Unità deve seguire le seguenti regole:

Composizione dell'esercito.

Un esercito rappresenta una **Compagnia** di Fanteria o di Granatieri o di Paracadutisti, formata da uno-tre **Plotoni** (Comandi), ognuno costituito da una Squadra Comando (Unità) e una-tre Squadre (Unità) di Fucilieri. L'Unità base è quindi la "Squadra". Il "Plotone" corrisponde ad un Comando.

- ❑ Al comando dell'esercito vi è un Capitano (Comandante della Compagnia), il quale avrà ai suoi ordini una Unità (Squadra Comando o Squadra Q.G.).
- ❑ In relazione ai punti disponibili per l'esercito, la Compagnia Fucilieri può essere supportata da delle Squadre di Appoggio (Unità) delle varie Armi (Fanteria - Corazzati - Artiglieria), che faranno parte del Comando del Comandante.
- ❑ In uno scenario di tipo "*cinematografico-fantascienfico*" si può schierare anche un **Eroe**, nel Comando del Capitano (Comandante).

Comando della Compagnia (Q.G.):

- ❑ 1 Capitano (Comandante dell'esercito) armato di mitra e pistola.
- ❑ 1 Cecchino armato di fucile di precisione (*opzionale*).
- ❑ 1-2 Esploratori (*opzionali*)
- ❑ 1 Eroe (*opzionale e solo in uno scenario "cinematografico"*).

Squadra Comando della Compagnia (min. 3 – max. 10)

- ❑ 1 Sergente (Capo della squadra Comando) armato di mitra o altra arma da fuoco leggera.
- ❑ 2-4 Fanti armati di fucile o mitra o altra arma da fuoco leggera.
- ❑ **Opzionali:**
 - ◆ 1 Caporale (Combattente Speciale - Vice Capo della Squadra Comando) armato di mitra o altra arma da fuoco leggera (*opzionale*).
 - ◆ 1 Tiratore Scelto armato di fucile di precisione .
 - ◆ 1 Fante armato con un'arma da fuoco pesante portatile (lanciarazzi oppure lanciafiamme) e pistola.
 - ◆ 1 Servente per lanciarazzi (se viene schierata quest'arma), con fucile.
 - ◆ 1 Operatore Radio, armato come i Fanti della Squadra.

Comando del Plotone (Comando)

- ❑ 1 Tenente (Ufficiale) armato di mitra e pistola.
- ❑ 1 Cecchino armato di fucile di precisione (*opzionale*)

Squadra Comando del Plotone (min. 3 – max. 10):

- ❑ 1 Sottotenente (Capo della Squadra Comando) armato di mitra o altra arma da fuoco leggera.
- ❑ 2-4 Fanti armati di fucile o mitra o altra arma da fuoco leggera.
- ❑ **Opzionali:**
 - ◆ 1 Caporale (Combattente Speciale - Vice Capo) armato di mitra o altra arma da fuoco leggera.
 - ◆ 1 Tiratore Scelto armato di fucile di precisione
 - ◆ 1 Fante armato con un'arma da fuoco pesante portatile (lanciarazzi oppure lanciafiamme) e pistola.
 - ◆ 1 Servente per lanciarazzi (se viene schierata quest'arma), con fucile.
 - ◆ 1 Operatore Radio, armato come i Fanti della Squadra.

Squadra di Fucilieri (Unità di base – min. 5 – max. 12):

- ❑ 1 Sergente (Capo) armato di mitra e, opzionalmente, di pistola.
- ❑ 4-8 Fanti armati di fucile o mitra (ma tutti con la stessa arma).
- ❑ **Opzionali:**
 - ❑ 1 Caporale (Combattente Speciale - Vice Capo) armato di mitra o altra arma da fuoco leggera.
 - ❑ 1 Fante armato con una mitragliatrice leggera e pistola, accompagnato da 1 Servente armato come gli altri Fanti della squadra.

Regole valide per tutte le Unità di Fucilieri, comprese le Squadre Comando:

- ❑ Tutti i Fanti delle diverse specialità possono essere equipaggiati con granate dirompenti o fumogene.
- ❑ Un Fante di ogni Squadra può avere il Lanciagranate montato sul fucile.
- ❑ Tutti possono avere in dotazione la tuta mimetica: vedere la sezione “Attrezzature Speciali” – “Protezioni Speciali” – “Mimetizzazione” dell’Arsenale generico.
- ❑ **I Personaggi Speciali di ogni Squadra (indicati nella pagina precedente come “Opzionali”) che sono armati con Armi Speciali o Pesanti, possono essere schierati solo se si schiera il numero massimo di Fanti previsto nell’organico della stessa Squadra (Unità).**

Missioni Speciali: la “Compagnia Mista”.

- ❑ Per particolari tipi di missioni speciali (*e quando si hanno poche miniature, non ancora in numero sufficiente per formare una Compagnia di una sola specialità*), si possono organizzare le forze disponibili nel medesimo esercito, anche se appartenenti a specialità diverse, formando una “*Compagnia Mista*” agli ordini del Capitano di una delle specialità schierate, preferibilmente quella col maggior numero di miniature.
- ❑ Naturalmente ogni Unità (Squadra) dovrà essere obbligatoriamente formata da soldati appartenenti ad una sola specialità. *Idem* per i componenti delle Squadre Comando di Compagnia e di Plotone.
- ❑ Sarebbe bene suddividere le varie Squadre delle diverse specialità in specifici Comandi di Plotone.

Truppe di base

Fanteria (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Soldato	Medio	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	4	"+3vet"	5	12

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati di fucile, al costo indicato nell'arsenale di questo esercito.

Composizione Unità:

- Standard.

Fanteria delle Unità di Elite (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanteria	Elite	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	11	-	5	12

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati di fucile, al costo indicato nell'arsenale di questo esercito.

Composizione Unità:

- Standard.

Note:

- Max una Unità per ogni Unità di Qualità inferiore schierata nell'esercito.

Squadra Comando di Compagnia o Plotone (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Soldato	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	7	"+4El."	3	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati di fucile o altra arma da fuoco leggera, al costo indicato nell'arsenale di questo esercito. Per la dotazione delle armi a questa Unità vedere le regole di Composizione di questo esercito.

Composizione Unità:

- Standard, come indicato per le Squadre Comando nelle Regole di Composizione dell'Esercito.

Note:

- Obbligatoria una per Comando. Max una per Comando.
- Possono essere trasportati su un trasporto truppe Sdkfz 250 o Sdffz 251.
- Questa Squadra è omogenea per ogni tipo di specialità: Fanteria – Granatieri – Paracadutisti.
- La Qualità di questa Squadra non può essere inferiore a quella delle altre Squadre che formano la Compagnia o il Plotone del quale fanno parte.
- Segue le regole speciali delle Squadre della sua stessa specialità.

Truppe Specializzate

Granatieri corazzati (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Granatiere	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	7	"+4elite"	5	12

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati di fucile o mitra, al costo indicato nell'arsenale di questo esercito.
- Tutta l'Unità deve avere armamento omogeneo, salvo quelli dotati di armi speciali.

Composizione Unità:

- Standard.

Note:

- Devono essere imbarcati sul trasporto truppe Sdkfz 251.
- In una "*Compagnia Mista*" max 1 Unità ogni 1000 punti esercito.

Paracadutisti (*basetta cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Para'	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	9	"+4elite"	5	12

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati di fucile o mitra, al costo indicato nell'arsenale di questo esercito.
- Tutta l'Unità deve avere armamento omogeneo, salvo quelli dotati di armi speciali.
- Al posto della mitragliatrice leggera hanno un fucile mitragliatore manovrato da un solo inserviente.

Composizione Unità:

- Standard.

Regole Speciali:

- Se non sono imbarcati su veicoli possono essere schierati con le regole speciali: "**Attacco a sorpresa**".

Note:

- In una "*Compagnia Mista*" max 1 Unità ogni 1000 punti esercito.

Squadra di Mitraglieri

(basetta di cm.5 con arma ed un Serventi - basetta di cm. 2,5 per il secondo Servente oppure basetta di cm. 6 con arma ed entrambi i 2 Serventi seduti o inginocchiati, oppure basetta ovale se i Serventi sono distesi pancia a terra)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mitragliere	Medio	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	no	no	notte	4	"+3vet"	2	2

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Il Servente dell'arma deve avere una pistola, il suo aiutante deve avere un fucile e può avere una pistola.
- Ogni Sezione di Mitraglieri deve essere armata con una delle seguenti armi:
 - ◆ Mitragliatrice leggera
 - ◆ Mitragliatrice pesante
- Il costo delle suddette armi pesanti deve essere aggiunto a quello dei Mitraglieri preso dalla tabella del loro profilo.
- La mitragliatrice dichiarata deve corrispondere esattamente a quella raffigurata dal modellino che verrà utilizzato.

Composizione Unità:

- Una Squadra (Unità) di Mitraglieri può essere formata da 1 a 3 Sezioni Mitraglieri.
- Ogni Sezione è formata da 2 Serventi Mitraglieri ed una mitragliatrice.
- Questa Unità schiera solo il Capo come Personaggio Speciale.
- Una Sezione di Mitraglieri con la mitragliatrice leggera può essere assegnata alle Squadre di Fucilieri, come indicato nelle regole di composizione delle Unità; in questo caso la Qualità dei Mitraglieri deve essere uguale a quella degli altri Fucilieri dell'Unità.

Note:

- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: tuta mimetica, granate fumogene o dirompenti.
- Max una unità ogni 1000 punti esercito.

Squadra di Artiglieria (basetta cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Artigliere	Medio	Disc.	-	-	1	ns	var	20	no	no	notte	4	"+3vet"	2	4

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- I Serventi Artiglieri devono essere armati di fucile e possono avere una pistola.
- Ogni Squadra di Artiglieria deve essere armata con una delle seguenti armi:
 - ◆ cannone anticarro (deve avere min. 4 e max 6 serventi)
 - ◆ cannone antiaereo da 88 mm (deve avere min. 8 e max 12 serventi).
 - ◆ Mortaio (min. e max 2 serventi)
- Il costo delle suddette armi pesanti deve essere aggiunto a quello dei Serventi Artiglieri preso dalla tabella del loro profilo.
- L'arma pesante dichiarata deve corrispondere esattamente a quella raffigurata dal modellino che verrà utilizzato.

Composizione Unità:

- Una Squadra (Unità) di Artiglieria è formata dai Serventi Artiglieri e da un'arma pesante.
- Questa Unità schiera solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: tuta mimetica, granate fumogene o dirompenti.
- Max una unità ogni 1000 punti esercito.

Cavalleria e Truppe su moto

Motociclisti (*basetta tonda cm. 4 oppure basetta rettangolare cm 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Motociclista	Med.	Disc.	-	-	1	med.	c&p	30	no	no	notte	8	" +4vet."	3	6
1° round	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	7	"	"	"	"	"	"

Tipo:

- Moto da guerra.

Armamento:

- Ogni moto è assegnata ad un Motociclista, il quale è armato di fucile o mitra, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione unità:

- Questa Unità schiera solo il Capo come Personaggio Speciale.
- Una Moto-sidecar armata di mitragliatrice leggera (*vedi sotto*) può essere aggregata ad una Unità di almeno 5 Motociclisti e sarà considerata alla stregua di un "Addetto Armi Speciali".

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "**profilo speciale 1° round**".

Note:

- Possono avere l'abilità "Esploratori" con una maggiorazione di costo di **+53 punti** per l'intera Unità.
- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.
- Le moto devono formare delle Unità aventi il più alto numero possibile di componenti, possibilmente quello massimo indicato nella tabella del profilo.

Esempi:

- ◆ 6 moto devono formare una sola Unità.
 - ◆ 8 moto devono formare solo 2 Unità, ognuna con 4 moto.
 - ◆ 10 moto devono formare solo 2 Unità, ognuna con 5 moto.
 - ◆ 12 moto devono formare solo 2 Unità, ognuna con 6 moto.
 - ◆ 14 moto devono formare solo 3 Unità: 2 di 5 moto ed una di 4.
- ecc.

Squadre d'assalto con moto-sidecar (*nessuna basetta oppure basetta tonda cm 12,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Motociclista	Med.	Disc.	-	-1	2	med.	c&p	30	no	no	notte	14	" +7vet."	1	5
1° round	"	"	.+1	-2	3	"	c&z	"	7	"	"	"	"	"	"

Tipo:

- Moto da guerra.

Armamento:

- In una Unità di almeno 4 moto-sidecar, una può essere equipaggiata con una mitragliatrice leggera manovrata dal Motociclista seduto nel sidecar; l'altro motociclista (pilota) sarà armato di fucile o mitra.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale generico, deve essere aggiunto a quello delle moto e dei Motociclisti. L'eventuale mitragliatrice deve essere rappresentata sul modellino.

Composizione unità:

- Questa Unità schiera solo il Capo e opzionalmente un "Addetto Armi Speciali" (quello con la mitragliatrice leggera) come Personaggi Speciali.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "**profilo speciale 1° round**".

Note:

- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.
- Valgono le stesse regole sopra riportate per le moto, riguardo al numero di moto-sidecar per Unità.

Personaggi individuali

Comandanti e Ufficiali *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ufficiale	Vet.	Disc.	-	-	2	ns	c&p	22	7+1F	no	notte	25+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Devono essere armati di fucile o mitra, al costo indicato nell'arsenale di questo esercito.
- Devono avere anche una pistola, al costo indicato nell'Arsenale di questo esercito.

Note:

- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: tuta mimetica, granate fumogene o dirompenti..

Personaggi Individuali *(basetta cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Disc.	.+1	-1	5	ns	c&p	22	7+1F	no	notte	69	-	-	-
Cecchino	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	7	no	no	62	-	-	-
Esplor.	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	c&p	22	7	no	notte	65	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Il Cecchino deve essere armato di fucile di precisione, al costo indicato nell'Arsenale di questo esercito, e segue le regole speciali dei cecchini.
- Gli altri devono essere armati di fucile o mitra, al costo indicato nell'arsenale di questo esercito.
- Possono avere anche una pistola, al costo indicato nell'Arsenale di questo esercito.
- L'Eroe può avere una delle armi speciali di questo esercito, pagandone il costo relativo.

Note:

- Il Cecchino potrà utilizzare il suo TS solo nei confronti delle armi da tiro e non nel corpo a corpo.
- Il Cecchino potrà fungere anche da esploratore al costo di **+53 punti**.
- Possono avere i seguenti equipaggiamenti dalla sezione equipaggiamenti generali: tuta mimetica, granate fumogene o dirompenti..

Arsenale Speciale

Armi da fuoco leggere

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Costo	MdF	FdC
Fucile (fu)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	5	0	sì
Mitra (mt)	15-30	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	2	6	0	sì
Fuc. di precisione (fp)	30-75	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	11	0	no
Pistola (pist)	"5-15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	2	0	no

Note:

- La pistola è un'arma a una mano, le altre sono armi a due mani.

Legenda:

I parametri del profilo sono i seguenti:

Nome: nome dell'arma (descrizione abbreviata tra parentesi)

Gittata: gittata dell'arma (corta gittata – lunga gittata)

Ness (=Nessuna) – Legg (=Leggera) – Media – Pes. (=Pesante) – Extra (=ExtraPesante):

- ◆ questi parametri indicano i range di risultati utili con 1D6 per consentire all'arma di penetrare la corazza dell'avversario.

Val = Valore: quanti dadi si tirano per ogni salva, cioè quanti proiettili contiene un caricatore.

Costo: costo dell'arma, che dovrà essere aggiunto a quello indicato nella tabella del profilo del soldato che la utilizza. *(da aggiungere al costo del guerriero/soldato che la impugna).*

MdF = Modificatore di Forza: indica l'eventuale bonus di forza da applicare nel test del Tiro per Ferire.

FdC = Fuoco di Copertura: se è indicato "sì" significa che l'arma può effettuare il "**Fuoco di Copertura**" (*Sparare a Raffica*).

Lanciagranate

Note:

- Il Lanciagranate è un dispositivo che può essere applicato alla canna di un normale fucile e può essere assegnato ad un Fante di una Unità.
- Il lanciagranate utilizza la stessa salva del fucile d'assalto, ma se il tiro viene effettuato in corta distanza allora per ogni tiro per colpire messo a segno si tireranno 3 tiri per ferire utilizzando come arma di riferimento zanna & artigli (corpo a corpo); se non tutti i modelli dell'unità hanno il lanciagranate si facciano tiri separati pur nella stessa salva.
- Ad una Unità o ad un Personaggio si potranno assegnare al massimo 3 salve di fucile con lanciagranate e quando si utilizzano questi segnalini non si potrà oscurare il cielo. Se un Individuale si unisce ad una Unità che usa questo tipo di fucile, egli aggiungerà il suo Valore solo se ha in dotazione la stessa arma.

Costo:

- 5 punti.

Tabella Lanciagranate

arma	arma di riferimento	Tiri per Ferire	salve	costo	FdC
lanciagranate	fucile	3D6 solo in corta distanza	3	5	sì

Armi da appoggio

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Fucile Mitragliatore (FM)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	2	0	7	sì
Mitragliatrice Leggera (LMG)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	3	"+1"	12	sì

Note:

- Vedere le regole nell'Arsenale Generico.

Armi da assalto: Lanciafiamme Leggero

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
Lanciafiamme	0-20	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	na	0	20	no

Note:

- Un modello armato di **Lanciafiamme Leggero** colpirà automaticamente con il 2+ tutti i modelli entro 20 cm nei 90 gradi frontali rispetto al centro del modello (*attenzione perché potrebbero venire colpiti anche modelli amici*).
- I modelli colpiti saranno feriti in base alla tabella sopra riportata, ma non si terrà conto di eventuali valori di Resistenza..
- Il **Lanciafiamme Leggero** è un'arma da fuoco a due mani.

Armi Pesanti

Mitragliatrice Pesante

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	Costo	FdC
mitragliatrice pesante (HMG)	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	4	"+2"	19	sì

Note:

- La Mitragliatrice Pesante è un'arma su affusto e necessita di 2 Addetti
- La Mitragliatrice potrà essere montata anche sui veicoli.

Lanciarazzi PANZERFAUST

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
mod. 30	"5-10"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	+.20	18	no
mod. 60	"10-20"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	+.20	20	no
mod. 100	15-45	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	+.20	25	no
mod. 150	20-50	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	+.20	26	no

Nota

- Tutti i Panzerfaust seguono la regola speciale **"colpo letale"**

Cannoni anticarro

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
35 mm	25-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	+.6 / .+5	14	no
50 mm	35-75	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	+.9 / .+8	20	no
75-76 mm	45-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	+.13 \ .+12	27	no

Nota

- Modificatore di Forza:** il primo valore si usa a corta distanza, il secondo a lunga distanza.

Cannone antiaereo da 88 mm

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
88 mm	120	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+15 \ ,+14	35	no

Nota

- ❑ Il cannone antiaereo da 88 mm venne usato anche in funzione anticarro, soprattutto ad opera delle Unità dell'Afrika Korps.
- ❑ Il cannone da 88 mm richiede da 8 a 12 serventi per essere utilizzato ed uno speciale camion cingolato per essere trainato, altrimenti non potrà essere mosso.

Regola Speciale:

- ❑ Segue la regola speciale "**Colpo letale**".

Mortai

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo	FdC
leggero	50-100	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	4	.+2	28	no
medio	60-180	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	6	.+3	60	no
pesante	70-200	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	8	.+5	90	no

Note:

- ❑ Il mortaio è un'arma che necessita di due serventi per essere utilizzata.
- ❑ Salvo diversamente indicato, max un'arma di questo tipo per Unità.
- ❑ Segue le regole speciali "**tiro a parabola**".

VEICOLI

Tutti i modelli qui descritti seguono le regole dei Veicoli corazzati e possono essere usati dall'esercito tedesco.

Equipaggio dei Veicoli Corazzati.

La Squadra Carristi costituisce l'equipaggio di un veicolo corazzato; solitamente è formata dal Capo-carro, un Pilota, un Mitragliere/marconista ed uno o più addetti alle armi montate sul veicolo.

Squadra di carristi (basetta cm. 2,5 x 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Carrista	Medi	Disc.	-	-	1	ns	pist	20	no	no	notte	4	"+3vet"	Var	Var

Note:

- Possono essere armati di pistola e/o di fucile d'assalto (o mitra o pistola mitragliatrice), al costo indicato nell'Arsenale generale.

Trasporti Truppa

Trasporto Truppe Sdkfz 250

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
3	30	-1	-1	-1	0	p	3	1	7	1	7	35

Tipo:

- Veicolo scoperto.

Armi:

- E' armato con una mitragliatrice leggera o pesante sulla parte anteriore dello scafo, protetta da scudo; ne può installare anche una seconda sul retro.
- Al posto della mitragliatrice anteriore può installare un cannoncino da 37 mm.
- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Capacità di trasporto:

- Può imbarcare 6 soldati in basetta da cm. 2,5.

Trasporto Truppe Sdkfz 251

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	30	-1	-1	-1	0	p	3	1	7	1	7	37

Tipo:

- Veicolo scoperto.

Armi:

- E' armato con una mitragliatrice leggera o pesante sulla parte anteriore dello scafo, protetta da scudo; ne può installare anche una seconda sul retro.
- Al posto della mitragliatrice anteriore può installare un cannoncino da 37 mm.
- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Capacità di trasporto:

- Può imbarcare 10 soldati in basetta da cm. 2,5.

Kubelwagen

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
3	37	-1	0	0	0	lg	0	1	8	1	8	8

Tipo:

- Veicolo scoperto.

Armi:

- Può essere armata con una mitragliatrice leggera o pesante sullo scafo.
- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Capacità di trasporto:

- Può imbarcare 4 soldati, uno dei quali è il guidatore.

Camion cingolato per traino cannone da 88

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	35	-2	-1	-1	-	med.	1	2	7	2	7	43

Tipo:

- Veicolo scoperto.

Capacità di trasporto:

- Può imbarcare 12 Artiglieri più il Sergente (Capo dell'Unità) ed il guidatore.

Veicoli Corazzati

Carro Armato medio Pzkw III

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	30	-3	-3	-3	-1	p	5	1	7	1	7	56

Tipo:

- Veicolo corazzato

Armi:

Armamento principale: un cannone in torretta a scelta fra 37 mm

50 mm corto

50 mm lungo

75 mm corto

Armamento secondario: 3 mitragliatrici.

- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Carro Armato medio Pzkw IV

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	30	-5	-4	-2	-1	p	5	1	7	1	7	59

Tipo:

- Veicolo corazzato

Armi:

Armamento principale: un cannone in torretta a scelta fra 75 mm corto

75 mm lungo

Armamento secondario: 3 mitragliatrici.

- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Carro Armato pesante Pantera

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	30	-8	-5	-4	-1	p	5	1	6	1	6	89

Tipo:

- Veicolo corazzato

Armi:

Armamento principale: un cannone in torretta da 75 mm potenziato.

Armamento secondario: 3 mitragliatrici.

- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Carro Armato pesante Tigre

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
7	27	-10	-8	-6	-1	xp	5	2	6	1	6	138

Tipo:

- Veicolo corazzato

Armi:

Armamento principale: un cannone in torretta da 88 mm.

Armamento secondario: 3 mitragliatrici.

- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Semovente cacciacarri Jagdpanther

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	30	-8	-4	-4	-	p	5	1	6	1	6	78

Tipo:

- Veicolo corazzato

Armi:

Armamento principale: un cannone da 88 mm sullo scafo.

Armamento secondario: 1 mitragliatrice.

- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo.
- Le armi dichiarate devono essere rappresentate sul modellino.

Cannoni dei veicoli corazzati tedeschi

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	MdF	costo
37 mm	25-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+7 \ .+5	15
50 mm corto	25-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+8 \ .+6	16
50 mm lungo	25-60	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+9 \ .+7	17
75 mm corto	45-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+10 \ .+8	24
75 mm lungo	45-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+13 \ .+12	27
75 mm potenziato	45-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+14 \ .+12	28
88 mm	45-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+15 \ ,+14	29
88 mm potenziato	45-90	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	.+27 \ .+24	41

Note:

- Modificatore di Forza:** il primo valore si usa a corta distanza, il secondo a lunga distanza.