



**Squadra Comando Paracadutisti (Unità Fanteria QG)**

345

Punto Rottura: 3

VT:4

1 tenente	leader QG	carabina semiatumatica M1 <i>binocolo</i>	pistola colt 1911A11	granate MK2	30
1 s.tenente	leader QG	carabina semiatumatica M1		granate MK2	
1 sergente	leader QG	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 caporale	leader QG	carabina semiatumatica M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà	operatore radio	fucile semiautomatico Garand M1 <i>esperti con la baionetta</i>		granate MK2	10

**1a Squadra Paracadutisti**

510

Punto Rottura: 5

VT:4

1 sergente	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 caporale	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 parà	mitragliere	mitragliatrice media M1919A4	pistola colt 1911A11	granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1	lanciagranate M7	granate MK2	50
1 parà		bazooka <i>esperti con la baionetta</i>	pistola colt 1911A11	granate MK2	90

**2a Squadra Paracadutisti**

510

Punto Rottura: 5

VT:4

1 sergente	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 caporale	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 parà	mitragliere	mitragliatrice media M1919A4	pistola colt 1911A11	granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1	lanciagranate M7	granate MK2	50
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1 <i>esperti con la baionetta</i>		granate MK2	

**3a Squadra Paracadutisti**

510

Punto Rottura: 5

VT:4

1 sergente	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
------------	--------	-------------------	--	-------------	---

1 caporale	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 parà	mitragliere	mitragliatrice media M1919A4	pistola colt 1911A11	granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1	lanciagranate M7	granate MK2	50
		<i>esperti con la baionetta</i>			

#### 4a Squadra Paracadutisti

510

Punto Rottura: 5

VT:4

1 sergente	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 caporale	leader	mitra Thompson M1		granate MK2	5
1 parà	mitragliere	fucile automatico M1918A2 BAR	pistola colt 1911A11	granate MK2	-70
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1		granate MK2	
1 parà		fucile semiautomatico Garand M1	lanciagranate M7	granate MK2	50
		<i>esperti con la baionetta</i>			

#### Sezione Cecchino

125

VT:4

1 cecchino		Fucile Spingfield M1903		granate MK2	
		<i>esperto con la baionetta</i>			
		<i>arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto,</i>			
		<i>infiltrato, mirino</i>			

Regola per lo scenario:

**Tenente Winters:** il modello non è aggregato ad un unità. Non può essere bersagliato da fuoco nemico.

Durante la fase degli ordini può essere aggregato ad un'unità

purchè non si sommino i movimenti del personaggio e dell'unità a cui si aggrega.

Una volta aggregato ad un unità, questa ad inizio del proprio turno rimuove i segnalini soppresso se Winters supera un test di coraggio (2D6 +VT > 11)