

 <b>10+1V el, 5 +1V dum</b>		<b>GER: 1st Pl (veteran Morale 3, Army Mor 23/45)</b>							
-	<b>Pts</b>	-	<b>Pts</b>	<b>5</b>	<b>117 Pts</b>	<b>6</b>	<b>145 Pts</b>	-	<b>Pts</b>
Squadra 3		9 uomini		<b>MG team</b>		<b>Rifle team</b>			
				Rifleman x2 - Rifle (48)		Comd - SMG- LD-1 (24+25)			
				MG42 - LMG (45)		Rifleman x 4 - Rifle (96)			
				Assistant - Rifle (24)					
-	<b>Pts</b>	<b>7</b>	<b>117 Pts</b>	-	<b>Pts</b>	-	<b>144 Pts</b>	<b>V1</b>	<b>Pts</b>
Supporto		<b>MG42 Team</b>				<b>Panzerfaust 100</b>		<b>Autoblindo SDKFZ231</b>	
		Comd - SMG- LD-1 (24+25)						20 mm	
		MG42 - HMG (69)				Sono in dotazione alle singole squadre 16 in tutto			
		2 x Assistant - Rifle (48)				da assegnare all'inizio del gioco (144)			
	<b>Pts</b>	-	<b>Pts</b>	-	<b>Pts</b>	-	<b>Pts</b>	-	<b>Pts</b>
<p><b>“Tactical Proficiency”</b> To represent the tactical ability of the highly experienced and professional German military, any Leader re-rolls that are purchased may be used either to re-roll failed Morale checks, as normal, or to re-roll the Initiative dice at the start of any turn.</p>									
<p><b>“Munizioni”</b> Le LMG e HMG e i mortai possono sparare un numero illimitato di colpi sono se fermi dall'inizio del gioco, altrimenti il giocatore sceglie quanti fanti portamunizioni associare al gruppo MG o mortaio. Il numero di mosse di tiro e' 2 X numero di uomini dell'elemento. Se ci sono perdite il numero di mosse di tiro scende e viene ricalcolato. Ogni volta che si tira si aggiunge un token, quando il numero di token e' uguale a 2Xnumero di figure dell'elemento la MG non tira piu' con 1D6=5-6.</p>									