

**ESERCITO GIAPPONESE**

**(NON UFFICIALE)**

## **Plotone Carri Medi** (standard)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-3 Type 89 “Chi-Ro”, 0-2 Type 97 “Chi-Ha” (1941-1945)
- 1-3 Type 97 “Chi-Ha”, 0-2 Type 97 “Shinhoto Chi-Ha” (1942-1945)

Type 89 “Chi-Ro” (carro medio)

PUNTI: 520 (RP:1)

Arma principale: cannone medio Type 90 da 57mm.

Armi secondarie: mitragliatrice media Type 97 con supporto (nel retro della torretta), mitragliatrice media Type 97 con supporto (frontale nello scafo).

Equipaggio: 3 fanti e 1 sergente (leader) equipaggiati con pistola Type 14.

Mansioni: capocarro/cannoniere/mitragliere, assistente, mitragliere, autista.

Caratteristiche: corazza leggera, suscettibile alla penetrazione, canna corta, veicolo lento.

Type 97 “Chi-Ha” (carro medio)

PUNTI: 550 (RP:1)

Arma principale: cannone medio Type 90 da 57mm.

Armi secondarie: mitragliatrice media Type 97 con supporto (nel retro della torretta), mitragliatrice media Type 97 con supporto (frontale nello scafo).

Equipaggio: 3 fanti e 1 sergente (leader) equipaggiati con pistola Type 14.

Mansioni: capocarro/cannoniere/mitragliere, assistente, mitragliere, autista.

Caratteristiche: corazza leggera, suscettibile alla penetrazione, canna corta.

Type 97 “Shinhoto Chi-Ha” (carro medio)

PUNTI: 600 (RP:1)

Arma principale: cannone medio Type 1 da 47mm.

Armi secondarie: mitragliatrice media Type 97 con supporto (nel retro della torretta), mitragliatrice media Type 97 con supporto (frontale nello scafo).

Equipaggio: 3 fanti e 1 sergente (leader) equipaggiati con pistola Type 14.

Mansioni: capocarro/cannoniere/mitragliere, assistente, mitragliere, autista.

Caratteristiche: corazza leggera, suscettibile alla penetrazione, canna corta.

Varianti:

- La mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta ad ogni carro al costo di +30 punti cad.
- Un carro per squadrone può essere trasformato in QG aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.

Opzioni per il Plotone Carri Medi

Per ogni plotone carri completo ( 1 QG + 4 carri) potete acquistare fino a 10 delle seguenti opzioni.

Per ogni carro acquistato avete diritto a 2 opzioni. La stessa opzione può essere acquistata più volte fino al valore massimo consentito (max). Per i costi relativi alle varianti fate riferimento alle singole voci.

## **Plotone Carri Medi** (standard)

Composto da una delle seguenti scelte:

- 1-3 Type 3 “Ho-Ni III”, 0-2 Type 3 “Chi-Nu” (1944-1945)
- 1-3 Type 4 “Chi-To” (1944-1945)
- 1-3 Type 4 “Chi-To”, 0-2 Type 5 “Chi-Ri” (1944-1945)

Test di Coraggio: 3+

Type 3 “Ho-Ni III” (carro medio)

PUNTI: 660 (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio Type 3 da 75mm.

Armi secondarie: nessuna

Equipaggio: 4 fanti e 1 sergente (leader) equipaggiati con pistola Type 14.

Mansioni: capocarro, cannoniere, 2 assistenti, autista.

Caratteristiche: corazza leggera, suscettibile alla penetrazione.

Type 3 “Chi-Nu” (carro medio)

PUNTI: 700 (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio Type 3 da 75mm.

Armi secondarie (scafo): mitragliatrice media Type 97 con supporto

Equipaggio: 4 fanti e 1 sergente (leader) equipaggiati con pistola Type 14.

Mansioni: capocarro, cannoniere, mitragliere, assistente, autista.

Caratteristiche: corazza leggera, suscettibile alla penetrazione, supporto per arma.

Type 4 “Chi-To” (carro medio)

PUNTI: 750 (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio Type 5 da 75mm con mitragliatrice media Type 97 con supporto

Armi secondarie (scafo): mitragliatrice media Type 97 con supporto

Equipaggio: 4 fanti e 1 sergente (leader) equipaggiati con pistola Type 14.

Mansioni: capocarro/mitragliere, cannoniere, mitragliere, assistente, autista.

Caratteristiche: canna lunga, suscettibile alla penetrazione, supporto per arma.

Type 5 “Chi-Ri” (carro medio)

PUNTI: 950 (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio Type 5 da 75mm con mitragliatrice media Type 97 coassiale con supporto

Armi secondarie (scafo): cannone leggero Type 1 da 37mm con mitragliatrice media Type 97 con supporto

Equipaggio: 4 fanti e 1 sergente (leader) equipaggiati con pistola Type 14.

Mansioni: capocarro/cannoniere/mitragliere, cannoniere, mitragliere, assistente, autista.

Caratteristiche: canna lunga (arma principale), suscettibile alla penetrazione, supporto per arma.

Note: il pezzo da 37mm spara una volta ogni due turni, perché l'assistente ricarica prima il pezzo da 75mm.

Varianti:

- La mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta ad ogni carro al costo di +30 punti cad.
- Un carro per squadrone può essere trasformato in QG (non il Type 5 “Chi-Ri”) aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.
- I carri Type 4 “Chi-To” e Type 5 “Chi-Ri” possono avere la corazza media al costo di +100 punti.

Opzioni per il Plotone Carri Medi

Per ogni plotone carri completo ( 1 QG + 4 carri) potete acquistare fino a 10 delle seguenti opzioni. Per ogni carro acquistato avete diritto a 2 opzioni. La stessa opzione può essere acquistata più volte fino al valore massimo consentito (max). Per i costi relativi alle varianti fate riferimento alle singole voci.

### **Opzioni per i Plotoni Carri Medi**

Batteria Artiglieria (max 1, vale 2 opzioni)

Batteria Artiglieria Motorizzata (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Caccia Carri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Cannoni d’Assalto Motorizzati (max 1)

Plotone Carri Leggeri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Ricognizione (max 1)

Plotone Fanteria Meccanizzato

Plotone Fanteria

Plotone della Guardia Imperiale

## **Plotone Fanteria Motorizzato** (standard, 1941-1945)

Composto da: 0-1 Gruppo Comando Motorizzato, 2-3 Squadre Fucilieri Motorizzate, 0-1 Squadra Mortaio Motorizzata, 0-1 Squadra Mitragliatrici Motorizzata

Test di coraggio: 3+

0-1 Gruppo Comando Motorizzato (Quartier Generale)

PUNTI: 300 (RP:3)

1 tenente (leader) con pistola Type 14 e Katana

1 sottotenente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

7 fanti armati di fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mitragliatrice leggera Type 96

1 fante armato di fucile Type 99 Arisaka (autista)

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.

Note: l'unità è imbarcata in un camion Type 2 (costo già compreso)

2-3 Squadre Fucilieri Motorizzate

PUNTI: 280 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 caporale (leader) con fucile Type 99 Arisaka

8 fanti con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mitragliatrice leggera Type 96

1 fante armato di fucile Type 99 Arisaka (autista)

Tutti i fanti sono armati di granate e baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.

Note: l'unità è imbarcata in un camion Type 2 (costo già compreso)

0-1 Squadra Mortaio Motorizzata

PUNTI: 240 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mortaio leggero Type 89 e pistola Type 14

3 fanti con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di fucile Type 99 Arisaka (autista)

Tutti i fanti sono armati di granate e baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, fuoco indiretto (20 cm).

Note: l'unità è imbarcata in un camion Type 2 (costo già compreso)

0-1 Squadra Mitragliatrici Motorizzata

PUNTI: 350 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 caporale (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mitragliatrice media Type 97 con treppiede

6 fanti con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di fucile Type 99 Arisaka (autista)

Tutti i fanti sono armati di granate e baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.

Note: l'unità è imbarcata in un camion Type 2 (costo già compreso)

Varianti:

- Un fante per squadra può sostituire il proprio fucile Type 99 Arisaka per un lanciamissili Type 4 al costo di +40 punti cad.
- Una o più squadre possono essere promosse a veterana al costo di +20 punti cad.
- I leader possono sostituire i loro fucili Type 99 Arisaka con un mitragliatore Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Un fante del QG può diventare operatore radio con radio a lungo raggio al costo di +10 punti.
- Un fante della squadra mortaio può diventare operatore radio al costo di +10 punti.
- I fanti armati di fucile Type 99 Arisaka possono diventare tiratori scelti al costo di +20 punti per squadra.
- Le Squadre Fucilieri, compreso il QG, possono diventare veterane al costo di +20 punti.
- La Squadra Mortaio Motorizzata può aggiungere i fumogeni al mortaio al costo di +50 punti. (regole opzionali)

Opzioni per il Plotone Fanteria Motorizzata

Per ogni plotone intero ( 1 QG + 3 Squadre Fucilieri + 1 Squadra Mortaio + 1 Squadra Mitragliatrici) potete acquistare fino a 8 delle seguenti opzioni. Se acquistate il QG e 3 Squadre Fucilieri, avete diritto a 4 opzioni. La stessa opzione può essere acquistata più volte fino al valore massimo consentito (max). Per i costi relativi alle varianti fate riferimento alle singole voci.

### **Opzioni per il Plotone Fanteria Meccanizzato**

Plotone Mitragliatrici (max 1, vale 2 opzioni)

Plotoni Mortai (max 1, vale 2 opzioni)

Batteria Artiglieria (max 1, vale 2 opzioni)

Batteria Artiglieria Motorizzata (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Anticarro (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Caccia Carri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati (max 1)

Sezione Cecchini (max 1)

Plotone Carri Leggeri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Ricognizione (max 1)

Plotone Carri Medi (max 1, vale 2 opzioni)

## **Plotone Fanteria** (standard, 1941-1945)

Composto da: 0-1 Gruppo Comando, 1-3 Squadre di Fanteria, 0-1 Squadra Mortaio

Test di coraggio: 3+

0-1 Gruppo Comando (Quartier Generale)

PUNTI: 120 (RP:2)

1 tenente (leader) con pistola Type 14 e Katana

1 sottotenente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

2 fanti armati di fucile Type 99 Arisaka (staffette)

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.

1-3 Squadre di fanteria

PUNTI: 220 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 caporale (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mitragliatrice leggera Type 96

9 fanti con fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.

0-1 Squadra Mortaio

PUNTI: 260 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mortaio leggero Type 89 e pistola Type 14

2 fante con pistola Type 14

4 fanti con fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, fuoco indiretto (20 cm).

Varianti:

- Un fante per plotone può sostituire il proprio fucile Type 99 Arisaka per un lanciamissili Type 4 al costo di +40 punti cad.
- I leader possono sostituire i loro fucili Type 99 Arisaka con un mitragliatore Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Una staffetta del QG può diventare operatore radio al costo di +10 punti..
- Per ogni plotone potete acquistare due camion Type 2 al costo di +30 punti cad.
- Un fante della squadra mortaio può diventare operatore radio al costo di +10 punti.

Opzioni per il Plotone Fanteria

Per ogni plotone intero di fanteria ( 1 QG + 3 Squadre di Fanteria + 1 Squadra Mortaio) potete acquistare fino a cinque delle seguenti opzioni. Se acquistate il QG e 3 Squadre di Fanteria, avete diritto a 3 opzioni. La stessa opzione può essere acquistata più volte fino al valore massimo consentito (max). Per i costi relativi alle varianti fate riferimento alle singole voci.

## **Opzioni per il Plotone Fanteria**

Plotone Mitragliatrici (max 1, vale 2 opzioni)

Plotoni Mortai (max 1, vale 2 opzioni)

Batteria Artiglieria (max 1, vale 2 opzioni)

Batteria Artiglieria Motorizzata (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Anticarro (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Caccia Carri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati (max 1)

Sezione Cecchini (max 1)

Plotone Carri Leggeri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Ricognizione (max 1)

Plotone Carri Medi (max 1, vale 2 opzioni)



## **Plotone della Guardia Imperiale** (standard, 1941-1945)

Composto da: 0-1 Gruppo Comando della Guardia Imperiale, 1-3 Squadre di Fucilieri della Guardia, 1-2 Squadre d'Assalto della Guardia Imperiale, 0-1 Squadra Mortaio della Guardia Imperiale

Test di coraggio: 2+

0-1 Gruppo Comando della Guardia Imperiale (Quartier Generale)

PUNTI: 200 (RP:3)

1 tenente (leader) con pistola Type 14 e Katana  
1 sottotenente (leader) con fucile Type 99 Arisaka  
1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka  
2 fanti armati di fucile Type 99 Arisaka (staffette)  
5 fanti armati di fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, Guardia Imperiale.

1-3 Squadre di Fucilieri della Guardia

PUNTI: 270 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka  
1 caporale (leader) con fucile Type 99 Arisaka  
1 fante armato di mitragliatrice leggera Type 96 e pistola Type 14  
9 fanti con fucile Type 99 Arisaka  
Tutti i fanti sono armati di granate e baionette  
Caratteristiche: esperti con la baionetta, furtivi, Guardia Imperiale.

1-2 Squadre d'Assalto della Guardia Imperiale

PUNTI: 310 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka  
1 caporale (leader) con fucile Type 99 Arisaka  
1 fante armato di mitragliatrice leggera Type 96 e pistola Type 14  
9 fanti con fucile Type 99 Arisaka  
Tutti i fanti sono armati di granate e baionette  
Caratteristiche: esperti con la baionetta, infiltrati, Guardia Imperiale.

0-1 Squadra Mortaio della Guardia Imperiale

PUNTI: 260 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka  
1 fante armato di mortaio leggero Type 89 e pistola Type 14  
4 fanti con fucile Type 99 Arisaka  
Tutti i fanti sono armati di granate e baionette  
Caratteristiche: esperti con la baionetta, fuoco indiretto (20 cm), Guardia Imperiale.

Varianti:

- Un fante per squadra fucilieri della guardia può sostituire il proprio fucile Type 99 Arisaka

- per un lanciamissili Type 4 al costo di +40 punti cad.
- I leader possono sostituire i loro fucili Type 99 Arisaka con un mitragliatore Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Una staffetta del QG può diventare operatore radio al costo di +10 punti.
- Per ogni plotone potete acquistare due camion Type 2 al costo di +30 punti cad.
- Un fante della squadra mortaio può diventare operatore radio al costo di +10 punti.
- Un fante per squadra d'assalto può sostituire la mitragliatrice leggera Type 96 con una mitragliatrice media Type 97 con treppiede al costo di +40 punti.
- La Squadra Mortaio della Guardia Imperiale può aggiungere i fumogeni al mortaio al costo di +50 punti. (regole opzionali).
- Una o più squadre, compreso il QG, possono diventare caccia carri al costo di +30 punti cad.

#### Opzioni per il Plotone della Guardia Imperiale

Per ogni plotone intero ( 1 QG + 3 Squadre Fucilieri + 2 Squadre d'Assalto + 1 Squadra Mortaio) potete acquistare fino a 6 delle seguenti opzioni. Se acquistate il QG e 3 Squadre di Fucilieri, avete diritto a 3 opzioni. La stessa opzione può essere acquistata più volte fino al valore massimo consentito (max). Per i costi relativi alle varianti fate riferimento alle singole voci.

#### **Opzioni per il Plotone della Guardia Imperiale**

Plotone Mitragliatrici (max 1, vale 2 opzioni)

Plotoni Mortai (max 1, vale 2 opzioni)

Batteria Artiglieria (max 1, vale 2 opzioni)

Batteria Artiglieria Motorizzata (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Anticarro (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Caccia Carri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati (max 1)

Sezione Cecchini (max 1)

Plotone Carri Leggeri (max 1, vale 2 opzioni)

Plotone Ricognizione (max 1)

Plotone Carri Medi (max 1, vale 2 opzioni)

## OPZIONI – ESERCITO GIAPPONESE

### **Plotone Mitragliatrici** (standard, 1941-1945)

Composta da: 0-1 Gruppo Comando Mitragliatrici, 1-3 Squadre Mitragliatrici

Test di coraggio: 4+

0-1 Gruppo Comando Mitragliatrici (Quartier Generale)

PUNTI: 150 (RP:2)

1 tenente (leader) con pistola Type 14 e Katana

1 sergente (leader) armato di Type 99 Arisaka

1 caporale (leader) armato di Type 99 Arisaka

2 fanti armati di fucile Type 99 Arisaka (staffette)

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.

Note: l'unità è imbarcata su un camion Type 2 (costo già compreso)

1-3 Squadre Mitragliatrici

PUNTI: 200 (RP:3)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mitragliatrice media Type 92 con treppiede e pistola Type 14

2 fante armato di pistola Type 14

3 fanti con fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, treppiede.

Varianti:

- I leader possono sostituire i loro fucili Type 99 Arisaka con un mitragliatore Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Un camion Type 2 può essere aggiunto come veicolo da trasporto per ogni Squadra Mitragliatrici al costo di +50 punti.

## **Plotoni Mortai** (standard, 1941-1945)

Composta da: 0-1 Gruppo Comando Mortai, 1-2 Squadre Mortai

Test di coraggio: 4+

0-1 Gruppo Comando (Quartier Generale)

PUNTI: 50

1 tenente (leader) con pistola Type 14 e Katana

2 fanti armati di fucile Type 99 Arisaka (staffette)

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.

1-2 Sezioni Mortai

PUNTI: 190

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di mortaio medio Type 97 e pistola Type 14

1 fante armato di pistola Type 14

3 fanti con fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, fuoco indiretto (30 cm).

Varianti:

- I leader possono sostituire i loro fucili Type 99 Arisaka con un mitragliatore Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Un fante del QG può diventare operatore radio al costo di +10 punti.
- Un fante di una sezione può diventare operatore radio al costo di +10 punti.

## **Batteria Artiglieria** (standard, 1941-1945)

Composta da: 0-1 Jeep Punto d'Osservazione, 1-6 Cannoni da campo

Test di coraggio: 4+

0-1 Jeep Punto d'Osservazione (automobile)

PUNTI: 100 (RP:1)

Arma principale: nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 2 fanti (staffette) tutti armati di fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Mansioni: autista, operatore radio, truppa

Caratteristiche: basso profilo, esperti con la baionetta, radio a lungo raggio, veicolo scoperto.

Note: conta come QG per il fuoco indiretto della propria batteria

Varianti:

- I fucili Type 99 Arisaka possono essere cambiati con mitra Type 100 al costo di +10 punti cad.

1- 6 Cannoni da campo (artiglieria)

PUNTI: 390 (RP:2)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di pistola Type 14 e cannone pesante Type 99 cal. 105mm

2 fante armato di pistola Type 14

2 fanti con fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, fuoco indiretto (100 cm), obice, scarsa protezione, serventi al pezzo.

Varianti:

- Potete acquistare, per ogni cannone, un camion Type 2 come veicolo da trasporto e da traino al costo di +30 punti
- I leader possono sostituire i loro fucili Type 99 Arisaka con un mitragliatore Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Un fante per batteria può diventare operatore radio al costo di +10 punti.

## **Batteria Artiglieria Motorizzata** (standard)

Composta da una delle seguenti scelte:

0-1 Jeep Punto d'Osservazione, 1-6 Type 1 SPH "Ho-Ni II" (1942-1945)

0-1 Jeep Punto d'Osservazione, 1-6 Type 4 SPH "Ho-Ro" (1944-1945)

Test di coraggio: 4+

0-1 Jeep Punto d'Osservazione (automobile)

PUNTI: 100 (RP:1)

Arma principale: nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 2 fanti (staffette) tutti armati di fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Mansioni: autista, operatore radio, truppa

Caratteristiche: basso profilo, esperti con la baionetta, radio a lungo raggio, veicolo scoperto.

Note: conta come QG per il fuoco indiretto della propria batteria

Varianti:

- I fucili Type 99 Arisaka possono essere cambiati con mitra Type 100 al costo di +10 punti cad.

1- 6 Type 1 SPH "Ho-Ni II" (carro medio)

PUNTI: 600 (RP:1)

Arma principale (scafo): cannone pesante Type 91 cal. 105mm (obice)

Arma secondaria (pulpito): nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 4 fanti, tutti armati di pistola Type 14

Mansioni: comandante/operatore radio, cannoniere, 2 assistenti, autista

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, suscettibile alla penetrazione, fuoco indiretto (100 cm), ignora copertura (L), obice, senza torretta, corazza leggera.

OPPURE

1- 6 Type 4 SPH "Ho-Ro" (carro medio)

PUNTI: 850 (RP:1)

Arma principale (scafo): cannone pesante Type 38 cal. 150mm (obice)

Arma secondaria (pulpito): nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 5 fanti, tutti armati di pistola Type 14

Mansioni: comandante, operatore radio, cannoniere, 2 assistenti, autista

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, suscettibile alla penetrazione, fuoco indiretto (100 cm), ignora copertura (L), obice, senza torretta, corazza leggera.

Varianti:

- La mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di + 30 punti.

## **Plotone Anticarro** (standard, 1941-1945)

Composta da: 0-1 Jeep, 1-3 Cannoni Anticarro Type 98 cal. 37mm oppure 1-3 Cannoni Anticarro Type 1 cal. 57mm

Test di coraggio: 4+

0-1 Jeep Punto d'Osservazione (automobile)

PUNTI: 100 (RP:1)

Arma principale: nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 2 fanti (staffette) tutti armati di fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Mansioni: autista, operatore radio, truppa

Caratteristiche: basso profilo, esperti con la baionetta, radio a lungo raggio, veicolo scoperto.

Note: conta come QG per il fuoco indiretto della propria batteria

Varianti:

- I fucili Type 99 Arisaka possono essere cambiati con mitra Type 100 al costo di +10 punti cad.

1- 3 Cannoni Anticarro Type 98 cal. 37mm (artiglieria)

PUNTI: 350 (RP:2)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di pistola Type 14 e cannone leggero Type 98 cal. 37mm

3 fante armato di pistola Type 14

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, canna lunga (cannone), scarsa protezione, serventi al pezzo.

OPPURE

1- 3 Cannoni Anticarro Type 1 cal. 47mm (artiglieria)

PUNTI: 400 (RP:2)

1 sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di pistola Type 14 e cannone medio Type 1 cal. 47mm

3 fante armato di pistola Type 14

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, scarsa protezione, serventi al pezzo.

Varianti:

- Potete acquistare, per ogni cannone, un camion Type 2 come veicolo da trasporto e da traino al costo di +30 punti
- I leader possono sostituire i loro fucili Type 99 Arisaka con un mitragliatore Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Un fante per plotone può diventare operatore radio al costo di +10 punti.

## **Plotone Caccia Carri** (standard, 1945)

Composta da: 1-5 SP "Na-To"

Test di coraggio: 4+

1-5 SP "Na-To" (carro medio)

PUNTI: 750 (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone pesante Type 3 cal. 75mm

Arma secondaria (torretta): nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 6 fanti, tutti armati di pistola Type 14

Mansioni: comandante, operatore radio, cannoniere, 3 assistenti, autista

Caratteristiche: blindatura inadeguata, canna lunga, operatore radio, veicolo scoperto.

Varianti:

- La mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di + 30 punti.

## **Plotone Cannoni d'Assalto Motorizzati** (standard, 1941-1945)

Composta da: 0-1 Jeep Punto d'Osservazione, 1 Gruppo Comando Motorizzato, 1-3 Type 1 SPH "No-Ni I"

Test di coraggio: 4+

0-1 Jeep Punto d'Osservazione (automobile)

PUNTI: 100 (RP:1)

Arma principale: nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 2 fanti (staffette) tutti armati di fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Mansioni: autista, operatore radio, truppa

Caratteristiche: basso profilo, esperti con la baionetta, radio a lungo raggio, veicolo scoperto.

Note: conta come QG per il fuoco indiretto della propria batteria

Varianti:

- I fucili Type 99 Arisaka possono essere cambiati con mitra Type 100 al costo di +10 punti cad.

0-1 Gruppo Comando Motorizzato (Quartier Generale)

PUNTI: 300 (RP:3)

1 tenente (leader) con pistola Type 14 e satana

1sergente (leader) con fucile Type 99 Arisaka

7 fanti armato di fucile Type 99 Arisaka

1 fante armato di fucile Type 99 Arisaka (autista)

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta.



Note: l'unità è imbarcata in un camion Type 2 (costo già compreso)

1- 3 Type 1 SPH “No-Ni I”

PUNTI: 420 (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone pesante Type 90 cal. 75mm

Arma secondaria (torretta): nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 4 fanti, tutti armati di pistola Type 14

Mansioni: comandante/operatore radio, cannoniere, 2 assistenti, autista

Caratteristiche: blindatura inadeguata, operatore radio, veicolo scoperto.

Varianti:

- La mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti.

## **Sezione Cecchini** (standard, 1941-1945)

Composto da: 1-3 Squadre Cecchini

Test di coraggio: 3+

1-3 Squadre Cecchini

PUNTI: 140 (RP:1)

2 fanti armati di fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Caratteristiche: esperti con la baionetta, cecchino, mirino, tiro preciso, tiratori scelti.

## **Plotone Ricognizione** (standard, 1941-1945)

Composta da: 1-4 Jeep, 0-4 Type 97 “Te-Ke”

Test di coraggio: 4+

0-1 Jeep (automobile)

PUNTI: 70 (RP:1)

Arma principale: nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 2 fanti (staffette) tutti armati di fucile Type 99 Arisaka

Tutti i fanti sono armati di granate e di baionette

Mansioni: autista, operatore radio, truppa

Caratteristiche: esperti con la baionetta, operatore radio, veicolo scoperto.

Varianti:

- I fucili Type 99 Arisaka possono essere cambiati con mitra Type 100 al costo di +10 punti cad.
- Una jeep per plotone può essere trasformato in QG aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con il tenente al costo di +30 punti.

0-4 Type 97 “Te-Ke” (semicingolato)

PUNTI: 320 (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone leggero Type 94 cal. 37mm con mitragliatrice Type 97

Arma secondaria (torretta): nessuna

Equipaggio: 1 sergente (leader) e 1 fante, tutti armati di pistola Type 14

Mansioni: comandante/cannoniere/mitragliere, autista

Caratteristiche: blindatura inadeguata, corazza leggera, suscettibile alla penetrazione.

Varianti:

- La mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di + 30 punti.

## VEICOLI DA TRAINO O DA TRASPORTO

### **Camion Type 2**

Arma principale: nessuna

Equipaggio: unità trasportata

Mansioni: autista, truppa

Caratteristiche: trasporto truppe (13), veicolo scoperto.

### **Jeep**

Arma principale: nessuna

Equipaggio: unità trasportata

Mansioni: autista, truppa, operatore radio

Caratteristiche: basso profilo, operatore radio, trasporto truppe (4), veicolo scoperto.