ESERCITO STATUNITENSE

CARRI ARMATI

Tipo e numero di unità per plotone	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Corazza			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.	Front	Lato	Retro		reclute	esperienza
Leggeri												
M3A1 Stuart x 4/5	24	37	1	30	110	180	4	3	3	1944	110	+10/ +20/ -
M5A1 Stuart x 4/5	22	37	1	30	110	180	6	3	3	1944	120	+10/ +20/ -
M24 Chaffee x 4/5	24	75	1	45	140	240	5	3	3	1944	140	+15/ +30/ -
Medi												
M3 Lee x 4/ 5	16	56*	1	35	140	220	7	4	4	1941 (middle way between 37 and 75)	130	+15/ +30/ -
M4A1 Sherman x 4/ 5	18	75	1	45	140	240	8	4	4	1942	140	+15/ +30/ -
M4A2 Sherman x 4/5	20	75	1	45	140	240	8	4	4	1943	150	+15/ +30/ -
M4A3e8 Sherman x 4/5	20	76	1	50	170	270	9	5	4	1944	170	+15/ +30/ -
M4 (105) Sherman x 3	20	105-HE	1	60	120	400	9	5	4	1943	160	+15/ +30/ -
Pesanti												
M4A3e2 Jumbo x 4/5	14	75	1	45	140	240	15	10	5	1944	180	+15/ +30/ -
M26 Pershing x 4/5	16	90	1	80	240	440	15	8	6	1945	220	+20/ +40/ -
Sezione HQ comando di compagnia												
1 o 2 Carri armati uguali	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.										Costo unità x 2	
1 compagnia carri = sezione HQ + 3/ 4 plotoni carri												

CACCIACARRI

Tipo e numero di unità per plotone	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Corazza			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.	Front	Lato	Retro		reclute	esperienza
Vulnerabili all'artiglieria (+2 al risultato "Tabella efficacia armi" quando colpiti da armi HE)												
M10 Wolverine TD x 3/4	20	76	1	50	170	270	7	4	4	1943	150	+15/ +30/ -
M18 Hellcat TD x 3/4	32	76	1	50	170	270	3	2	2	1944	130	+15/ +30/ -
M36 Jackson TD x 3/4	18	90	1	80	240	440	10	8	7	1945	180	+15/ +30/ -
Sezione HQ comando di compagnia												
M20 Autoblindo Scout x 2	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.										Costo unità x 2	
1 compagnia = sezione HQ + 3 plotoni TD + 3 sezioni autoblindo M20 Scout												

AUTOBLINDO

Tipo e numero di unità per sezione	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Corazza			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.	Front	Lato	Retro		reclute	esperienza
M3 Scout car x 2/ 3	30	12-H	2	10	40	80	1	1	1	1940	45	+5/ +10/ -
M20 Armored car x 2	32	12-H	2	10	40	80	2	1	1	1943	50	+5/ +10/ -
M8 Grayhound x 2	32	37	1	30	110	180	3	2	2	1943	70	+5/ +10/ -
Sezione comando di compagnia HQ												
M20 Armored car x 1/ 2	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.										Costo unità x 2	
1 compagnia ricognizione = sezione HQ + 3 sezioni autoblindo												

SEMICINGOLATI

Tipo e numero di unità per sezione o plotone	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Corazza			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.	Front	Lato	Retro		reclute	esperienza
Antiaerei (SPAAG)												
M14-MGMC-HT x 2	24	12-H	3	10	40	80	2	1	1	1941/ movimento dimezzato quando spara	55	+5/ +10/ -
M16-MGMC-HT x 2	24	12-H	4	10	40	80	2	1	1	1941/ movimento dimezzato quando spara	60	+5/ +10/ -
Trasporto / traino												
M2 Half Track x 3/ 5	26	7,65	2	20	50	70	1	1	1	1939/può trasportare 1 squadra fant.o 3 sezioni	35	+5/ +10/ -
M3A1 Half Track x 3/ 5	26	12-H	2	10	40	80	1	1	1	1939/può trasportare 1 squadra fant.o 3 sezioni	40	+5/ +10/ -
Armi pesanti												
M4 MMC x 2/ 4	26	81-HE	1	-	160	-	1	1	1	1941/ movimento dimezzato quando spara	65	+5/ +10/ -
M3 GMC x 2/ 4	24	75	1	45	140	240	1	1	1	1941/ movimento dimezzato quando spara	75	+5/ +10/ -
Sezione comando di compagnia HQ												
M3A1 Half Track x 2	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.										Costo unità x 2	
1 compagnia meccanizzata = sezione HQ + 3 plotoni HT + 3 semicingolati + 3 cannoni AT 57 mm + 1 compagnia fanteria												

CANNONI ANTICARRO

Tipo e numero di unità per sezione	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Corazza			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.	Front	Lato	Retro		reclute	esperienza
M3-37 x 2	6	37	1	35	110	180	1	0	0	1939/ movimento dimezzato quando spara	35	+5/+10/ -
M1-57 x 2	-	57	1	40	120	200	1	0	0	1942/ può essere trainato da semicingolati	40	+5/+10/ -
M5-3inch x 2	-	75	1	45	140	240	1	0	0	1943/ può essere trainato da semicingolati	50	+5/+10/ -
Sezione HQ comando di batteria cannoni anticarro												
Squadra fanteria SMG x 1	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.										Costo unità x 2	
1 batteria = sezione HQ + 2 sezioni												

ARTIGLIERIA												
Tipo e numero di unità per sezione	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Corazza			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.	Front	Lato	Retro		reclute	esperienza
Cannoni antiaerei												
Bofors-40 x 2	-	40-H	1	35	110	180	0	0	0	1939/ può essere trainato da semicingolati	30	+5/ +10/ -
M1-90 x 2	-	90-H	1	90	250	450	1	0	0	1941/ può essere trainato da semicingolati	65	+5/ +10/ -
Artiglieria campale												
Obice M3A3 x 2	-	75-HE	1	40	140	240	1	0	0	1939/ può essere trainato da semicingolati	40	+5/ +10/ -
Obice M2A1 x 2	-	105-HE	1	60	120	400	0	0	0	1939/ può essere trainato da semicingolati	60	+5/ +10/ -
Obice M1-155 x 2	-	155-HE	1	80	160	460	0	0	0	1939/ può essere trainato da semicingolati	75	+5/ +10/ -
Obice M115 x 2	-	205-HE	1	120	200	600	0	0	0	1943/ può essere trainato da semicingolati	100	+10/ +20/ -
Sezione HC comando di batteria												
Squadra fanteria SMG x 1	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.										Costo unità x 2	
1 batteria = sezione HQ + 2 sezioni												

MORTAI (LOF non viene interrotta da ostacoli)									
Tipo e numero di unità per sezione	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.		reclute	esperienza
Mortai									
M2-60 x 2/ 3	8	60-HE	1	-	50	-	1939/ non spara se si muove/ può essere trasportato da veicoli	25	+5/+10/ -
M1-81 x 2/ 3	8	81-HE	1	-	160	-	1939/ non spara se si muove/ può essere trasportato da veicoli	35	+5/+10/ -
M2-4.2 x 2	-	105-HE	1	-	200	-	1942/ può essere trasportato da veicoli	40	+5/+10/ -
Sezione HQ comando di batteria mortai									
Squadra fanteria SMG x 1	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.							Costo unità x 2	
1 batteria = sezione HQ + 2 sezioni									

FANTERIA									
Tipo e numero di unità per plotone / sezione	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Note: Solo le squadre e le sezioni bazooka possono assaltare	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.		reclute	esperienza
Fanteria normale									
Squadra fucilieri x 3/ 4	8	7,65	1	-	30	-	1939/ può essere trasportata da veicoli	15	+5/+10/
Squadra SMG x 3/ 4	8	7,65	2	-	15	-	1939/ può essere trasportata da veicoli	15	+5/+10/
Sezione mitraglieri LMG x 2	8	7,65	2	-	30	-	1939/ può essere trasportata da veicoli	20	+5/+10/
Fanteria specializzata									
Squadra genieri x 3/ 4	8	7,65	1	-	30	-	1939/ può essere trasportata da veicoli	30	+5/+10/
Sezione bazooka x 3	8	60	1	-	8	-	1943/ può essere trasportata da veicoli	30	+5/+10/
Sez mitraglieri HMG x 2	6	12-H	3	10	40	80	1939/ non spara se si muove/ può essere trasportato da veicoli	25	+5/+10/
Sezione HQ comando di compagnia									
Squadra fanteria SMG x 2	Colpi+1. Annulla effetti non distruttivi bombardamento entro 15 cm e ripete 1 test individuazione per una unità che lo ha fallito.							Costo unità x 2	
1 compagnia fanteria = 1 sezione HQ + 3/4 plotoni fucilieri o SMG + 1 sezione mitraglieri HMG + 1 sezione mortai + 2 sezioni bazooka **1 compagnia paracadutisti = 1 sezione HQ + 3/4 plotoni o SMG + 1 sezione mitraglieri LMG/ HMG + 1 sezione mortai + 3 sezioni bazooka** **1 compagnia fanteria genio = 1 sezione HQ + 3/ 4 plotoni fucilieri + 4/ 5 camion**									

AUTOVEICOLI			
Tipo e numero di unità per plotone di fanteria	Movimento cm	Note	Costo unitario
Ruotati			
Auto Jeep	30	1939/ può trasportare solo sezioni comando HQ	5
Camion Chevrolet G506 1.2 ton.	26	1939/ può trasportare un intero plotone genieri o trainare artiglieria/cannoni fino al calibro 75 mm	10
Camion GMC 2.5 ton.	24	1939/ può trasportare 2 squadre di fanteria o 4 sezioni di fanteria specializzata o mortai	15
Devono essere acquistati in quantità sufficiente a trasportare tutte le unità della compagnia o della batteria che si vuole motorizzare			

LISTA UNITA' ESERCITO AMERICANO												
Tipo e numero di unità per plotone	Movimento cm	Calibro arma	Colpi turno	Distanza di tiro			Corazza			Note	Costo unitario	
				Corta	Utile	Max.	Front	Lato	Retro		reclute	esperienza