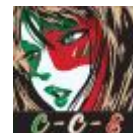




C_C_E - Carri Utili Tier X



Lista carri utili Tier X

Questa è una Lista di carri utili Tier X, questo serve per consigliare ai player quali carri sbloccare prima, anche in maniera soggettiva, rispetto ad altri.

I carri che presenteremo saranno di tutte le categorie:

- Leggeri,
- Medi,
- Pesanti,
- Cacciacarri,
- Artiglierie.

Questa lista è stata creata allo scopo di migliorare l'esperienza di gaming e di aumentare le possibilità di successo delle squadre impegnate nelle fortezze, nelle offensive, e nelle CW Tier X.

Ogni carro, inoltre, verrà descritto nei suoi punti forti e nei suoi punti deboli, così da rendere più facile la scelta di un carro piuttosto che un altro.

Riteniamo inoltre specificare che il player, secondo le sue abilità, può scegliere in modo autonomo quale tipo di carro giocare: se ritieni che il gioco da carro medio fa per te allora considera di sbloccare prima un medio che faccia al caso tuo!

I carri verranno contrassegnati da un Ruolo, cioè da come ciascuno di essi verrà utilizzato in fortezza/offensiva/cw, e da un 'consigliato'. Il valore consigliato serve a far capire quale carro prendere prima rispetto a qualcun altro, come ad esempio potrete vedere i leggeri e i cacciacarri.

Ovviamente, qualsiasi carro speciale/premio come:

Obj. 260, Obj. 279 (e), T95/FV4201 Chieftain, Carro 45t, T-22 Medio e Obj. 907 sono e saranno sempre eccellenti e utili in tutte le modalità.

Il direttivo coglie l'occasione per augurare un buon divertimento e un buon game a tutti!

Leggeri

Carro	Nazionalità	Ruolo	Consigliato
Manticore	Inglese	Scout statico	3/3
EBR 105	Francese	Scout dinamico	3/3
T100 LT	Russo	Scout versatile	2/3

Medi

Carro	Nazionalità	Ruolo	Consigliato
Leopard 1	Tedesca	Medio Cecchino	3/3
Obj. 140	Russa	Medio Versatile	3/3
STB-1	Giapponese	Medio Versatile	3/3
CS-63	Polacca	Medio Cecchino	3/3

Pesanti

Carro	Nazionalità	Ruolo	Consigliato
IS-7	Russa	Pesante da Sfondamento	3/3
Obj. 277	Russa	Pesante da Sfondamento	3/3
Super Conqueror	Inglese	Pesante Versatile	3/3
Vz. 55	Cecoslovacca	Pesante da Sfondamento	2/3

Cacciacarri

Carro	Nazionalità	Ruolo	Consigliato
T110E3	Americana	Cacciacarri d'Assalto	3/3
Obj. 268/4	Russa	Cacciacarri d'Assalto	3/3
Strv 103B	Svedese	Cacciacarri Cecchino	3/3
T110E4	Americana	Cacciacarri d'Assalto	2/3
Grille 15	Tedesca	Cacciacarri Cecchino	3/3
Jg. Pz. E 100	Tedesca	Cacciacarri d'Assalto	1/3

Artiglierie

Carro	Nazionalità	Ruolo	Consigliato
Obj. 261	Russa	Artiglieria Precisa	3/3
Conqueror GC	Inglese	Capacità di tiro	2/3
T92	Americana	Danno e Splash	1/3

Manticore

Punti forti:

- Buon mimetismo
- Buon raggio visivo (400m)

Punti deboli:

- Più lento dell'EBR

Spiegazione:

Non staremo qui a descrivervi l'origine e la storia del carro ma vi diremo come usarlo in battaglia! Il Manticore ha un cannone abbastanza preciso e un alto valore di mimetismo, queste due cose permettono di usarlo come scout passivo.

Ovviamente per rafforzare il mimetismo andrà usata l'abilità mimetismo su tutto l'equipaggio e all'occorrenza scarico silenziato come equipaggiamento.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Campione di Guida
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore

Equipaggiamento richiesto:

- Scarico Silenziato
- Sistema di visione del Capocarro
- Ottiche Antiriflesso/Telescopio Binoculare

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[TORNA AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

EBR 105

Punti forti:

- Veloce ed Agile
- Buon mimetismo (leggermente superiore del Manticore)

Punti deboli:

- Cambio di modalità necessario
- Basso raggio visivo (340m)

Spiegazione:

L'EBR 105 è un ottimo scout: ha dalla sua la velocità e la mimetizzazione (anche se meno del Manticore), ha il minor raggio visivo tra gli altri 2 leggeri suggeriti, solo 340m.

Il minor raggio visivo è compensato dalla velocità, essendo molto versatile può avvistare i nemici molto facilmente, ovviamente con le abilità e gli equipaggiamenti suggeriti.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Scarico Silenziato/Sistema di visione del Capocarro (a seconda della tattica/mappa)
- Ottiche Antiriflesso (per migliorare lo scarso raggio visivo)
- Caricatore Migliorato

Link utili:

- Tanks.gg (statistiche carro)
- Skill4Itu (abilità ed equipaggiamento)
- Wot guide

[TORNA AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

T100 LT

Punti forti:

- Veloce ed Agile
- Buon mimetismo (leggermente superiore del Manticore)
- Tempo di ricarica minore tra i 3
- Corazza maggiore tra i 3

Punti deboli:

- Mimetismo minore tra i 3 (anche se ottimo comunque)
- Depressione minore tra i 3 (-5 gradi)

Spiegazione:

Il T100 LT è tutto sommato un buon carro leggero, abbastanza equilibrato. Unica pecca di questo leggero è la depressione che, anche se di poco, è la minore tra i 3 leggeri.

Resta comunque un ottimo leggero, buon mimetismo, buona velocità, buon tempo di ricarica e in rari casi può essere usato come 'medio'.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Scarico Silenziato/Sistema di visione del Capocarro (a seconda della tattica/mappa)
- Ottiche Antiriflesso (per migliorare lo scarso raggio visivo)
- Ventole

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[TORNA AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

MEDI

Leopard 1

Punti forti:

- Precisione del cannone
- Agilità
- Tempo di ricarica del cannone
- Ottima perforazione media

Punti deboli:

- Corazza molto scarsa

Spiegazione:

Il Leopard 1 è un ottimo medio cecchino: può contare sulla precisione e sul 'breve' tempo di ricarica del cannone. Questo medio è abbastanza veloce da permetterti di cambiare posizione facilmente. Va usato per la maggior parte del tempo indietro, proprio per usarlo come cecchino fino ad avanzare pian piano.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Pilota da fuoristrada
- Letale
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole
- Stabilizzatore Verticale

- Caricatore Migliorato

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [TORNA AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

Obj. 140

Punti forti:

- Veloce ed Agile
- 6 secondi di ricarica
- Corazza (migliore degli altri medi in lista)
- Buon raggio visivo

Punti deboli:

- Depressione del cannone bassa
- Danno medio basso

Spiegazione:

L'Obj. 140 è un ottimo carro medio versatile: può contare sulla sua corazza, sul tempo di ricarica di soli 6 secondi (lo si può ridurre con il caricatore) e sulla sua precisione.

Sicuramente meno preciso del Leopard, ma a differenza del Leopard può assorbire molti più colpi, soprattutto in torretta. Molto agile e veloce, unica pecca di questo medio, come anche la maggior parte dei carri russi, è la sua scarsa depressione.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida
- Riparazioni

Abilità e Talenti consigliati:

- Speronatore
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore

Equipaggiamento richiesto:

- Meccanismo di rotazione migliorata
- Stabilizzatore Verticale

- Ventole/Caricatore

[I due pezzi di equipaggiamento 'Rotazione' e 'Stabilizzatore' contribuiscono nell'averne una precisione in movimento eccellente]

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [TORNA AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

STB-1

Punti forti:

- Elevata depressione in hull down (grazie agli ammortizzatori automatici)
- Corazza frontale torretta buona

Punti deboli:

- Raggio visivo minore degli altri medi in lista

Spiegazione:

L'STB-1 è un carro medio sviluppato con un particolare sistema di sospensioni: può permetterti di usarlo perfettamente in hull down, può scollinare mostrando solo la parte frontale della torretta e quindi avere una bassa probabilità di ricevere colpi e nel caso dingarli.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata
- Servente Meticoloso

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Turbo (a seconda della tattica/mappa)
- Stabilizzatore Verticale
- Caricatore Migliorato

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [TORNA AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

CS-63

Punti forti:

- Ottima velocità con turbo
- Buon mimetismo (in entrambe le modalità)
- Corazza frontale torretta

Punti deboli:

- Cambio di modalità necessario

Spiegazione:

Il CS-63 è un ottimo medio per conquistare subito una posizione: dotato di due modalità, normale e turbo, può facilmente conquistare qualsiasi posizione a 70 Km/h. Per aumentare la sua velocità e mobilità complessiva si può montare il turbo (possibilmente viola e potenziato) così da avere la massima velocità possibile!

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida
- Riparazioni

Abilità e Talenti consigliati:

- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Turbo viola potenziato/Turbo normale
- Stabilizzatore verticale
- Ventole/Caricatore Migliorato

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)

- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [TORNA AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

PESANTI

IS-7

Punti forti:

- Corazza (rispetto a 277)
- Cannone

Punti deboli:

- Velocità massima (rispetto al 277)

Spiegazione:

L'IS-7 è un ottimo pesante: ha sommariamente una buona mobilità, seppur minore rispetto al 277, ma in compenso ha un'ottima corazza. Grazie alla sua corazza, alla mobilità e al cannone è perfetto per sfondare e fare rush in generale, ma la corazza lo rende ottimo anche in difesa.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Letale
- Pilota da fuoristrada
- Preveggenza
- Servente meticoloso (retro torretta sensibile per rottura stiva munizioni)
- Mimetismo

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Tempra migliorata (a seconda della tattica)
- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato (diminuisce la dimensione del cerchio favorendo il fuoco in movimento) **oppure** Stabilizzatore Verticale

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [TORNA AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

Obj. 277

Punti forti:

- Veloce ed Agile

Punti deboli:

- Corazza inferiore all'IS-7
- Mimetismo inferiore all'IS-7

Spiegazione:

Come anche l'IS-7, l'Obj. 277 è un ottimo carro da sfondamento. Questo grazie alla sua velocità maggiore, questa però fa sì che la corazza sia inferiore all'IS-7. Consigliato in tattiche in cui c'è bisogno di attacchi veloci (rush).

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mano Ferma
- Campione di Guida
- Servente Meticoloso (se incontrate un 60TP frontalmente vi oneshotta)

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Letale
- Pilota da fuoristrada
- Preveggenza
- Mimetismo

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Tempra migliorata/Turbo (a seconda della tattica)
- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato (diminuisce la dimensione del cerchio favorendo il fuoco in movimento) **oppure** Stabilizzatore Verticale

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)

- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [TORNA AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

Super Conqueror

Punti forti:

- Torretta impenetrabile

Punti deboli:

- Mobilità in generale

Spiegazione:

Il Super Conqueror ha il vantaggio di avere la torretta molto dura avendo delle corazzature extra. Unico weakspot il cupolino in alto, ma è molto difficile da colpire, soprattutto quando siete in hull down e richiede molta penetrazione dal nemico.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Letale
- Pilota da fuoristrada
- Pilota Virtuoso
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Tempra migliorata/Turbo (a seconda della tattica)
- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato/Stabilizzatore Verticale/Rotazione Migliorata

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [TORNA AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

Vz. 55

Punti forti:

- Corazza torretta
- Caricatore di 2 colpi col secondo cannone

Punti deboli:

- Lento

Spiegazione:

Il Vz. 55 ha il vantaggio di avere una torretta frontalmente dura e un caricatore da 2 colpi col secondo cannone. Ha una perforazione media di 260mm, quindi nella media tra IS-7 e Obj. 277. Questo carro è da giocare prettamente hull down, alcune volte come cecchino (col primo cannone) e solo in determinate condizioni come pesante da sfondamento (ovviamente con più Vz. 55, non insieme ad altri pesanti).

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Riparazioni su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Letale
- Pilota da fuoristrada
- Pilota Virtuoso
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Tempra Migliorata/Turbo (a seconda della tattica)
- Stabilizzatore Verticale
- Puntamento Migliorato/Rotazione Migliorata

Link utili:

- [Tanks.gg](https://tanks.gg) (statistiche carro)
- [Skill4tu](https://skill4tu.com) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](https://wotguide.com)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [TORNA AI PESANTI](#) - [VAI AI CACCIACARRI](#)

CACCIACARRI

T110E3

Punti forti:

- Corazza
- Weakspot molto difficili da bucare

Punti deboli:

- Scarsa velocità rotazione

Spiegazione:

Il T110E3 è un cacciacarri molto utile nel momento in cui si deve difendere una parte di mappa o nel caso in cui bisogna andare avanti ad oltranza essendo molto corazzato frontalmente. Ha il cupolino in alto che è un punto debole ma è molto difficile da bucare

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mano Ferma
- Campione di Guida
- Riparazione su tutto l'equipaggio

Abilità e Talenti consigliati:

- Mimetismo
- Pilota da fuoristrada
- Pilota Virtuoso
- Preveggenza
- Percezione Amplificata
- Undici Decimi

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole
- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato

Link utili:

- [Tanks.gg](https://tanks.gg) (statistiche carro)
- [Skill4tu](https://skill4tu.com) (abilità ed equipaggiamento)

- [Wot guide](#)
- [VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [TORNA AI CACCIACARRI](#)

Obj. 268/4

Punti forti:

- Resistenza
- Buona Penetrazioni

Punti deboli:

- Rotazione un pò lenta

Spiegazione:

L'Obj. 268/4 è un cacciacarri da sfondamento: 3-4 Obj tutti insieme possono fare la differenza. Il frontale è molto corazzato: in movimento è difficile colpire i punti deboli (cupola capocarro in alto a sinistra).

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mano Ferma
- Campione di Guida
- Pilota Virtuoso
- Preveggenza
- Riparazioni su tutto l'equipaggio

Abilità e Talenti consigliati:

- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Tempra/Turbo (a seconda della tattica/mappa)
- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4tu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

Strv 103B

Punti forti:

- Veloce ed Agile
- Frontale abbastanza difficile da bucare
- Mimetismo Eccellente
- Perforazione con AP Standard

Punti deboli:

- Cambio di modalità necessario
- Basso raggio visivo (360m)

Spiegazione:

Lo Strv. 103B è un ottimo cacciacarri: dalla sua ha l'inclinazione dello scafo, la precisione, la velocità di ricarica e la perforazione del cannone. Mimetismo ottimo. Unica pecca è necessario il cambio di modalità per spostarsi/cecchinare.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole
- Caricatore Migliorato
- Periscopio/Scarico Silenziato (a seconda della tattica/mappa)

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4Itu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [TORNA AI CACCIACARRI](#)

T110E4

Punti forti:

- Corazza frontale torretta (scafo meno dell'E3)
- Torretta mobile di 180°

Punti deboli:

- Corazza scafo inferiore rispetto il T110E3

Spiegazione:

Il T110E4 è praticamente un T110E3 con torretta. Il vantaggio di avere la torretta viene subito smentito dalla corazza dello scafo essendo inferiore all'E3. In alcune situazioni è preferibile l'E4 avendo il vantaggio della torretta rispetto all'E3, ovviamente in base alla tattica e/o alla mappa.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mano Ferma
- Campione di Guida
- Riparazione su tutto l'equipaggio

Abilità e Talenti consigliati:

- Mimetismo
- Pilota da fuoristrada
- Pilota Virtuoso
- Preveggenza
- Percezione Amplificata
- Undici Decimi

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Tempra
- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4tu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [TORNA AI CACCIACARRI](#)

Grille 15

Punti forti:

- Cannone eccellente
- Ottimo mimetismo

Punti deboli:

- Corazza

Spiegazione:

Il Grille 15 è un cecchino: vanta una dispersione di 0,27m in 100m. Danno medio e penetrazione media eccellenti, mimetismo ottimo. Tutto questo viene 'vanificato' dalla corazza praticamente inesistente: l'artiglieria con gli HE vi perforerà senza problemi, soprattutto in torretta.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata

Equipaggiamento richiesto:

- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato
- Rotazione Migliorata/Scarico Silenziato (a seconda della tattica/mappa)

Link utili:

- [Tanks.gg](#) (statistiche carro)
- [Skill4tu](#) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](#)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [TORNA AI CACCIACARRI](#)

Jg. Pz. E 100

Punti forti:

- Danno medio per colpo singolo
- Penetrazione con proiettili AP standard (299mm/420mm HEAT)

Punti deboli:

- Mobilità
- Mimetismo

Spiegazione:

Il Jg. Pz. E100 ha di buono il cannone: vanta un danno medio di 1050 e una penetrazione media di 299mm con proiettili AP standard. Altra nota positiva è la cassa superiore: in hull down è difficile da penetrare, dato che bisogna essere molto precisi per colpire la piccola cupola in alto.

Abilità e Talenti richiesti:

- Spirito di Squadra su tutto l'equipaggio
- Sesto Senso
- Mimetismo su tutto l'equipaggio
- Mano Ferma
- Campione di Guida

Abilità e Talenti consigliati:

- Riparazioni
- Pilota da fuoristrada
- Ricognitore
- Percezione Amplificata
- Undici Decimi

Equipaggiamento richiesto:

- Ventole/Tempra (a seconda della tattica/mappa)
- Caricatore Migliorato
- Puntamento Migliorato

Link utili:

- [Tanks.gg](https://tanks.gg) (statistiche carro)
- [Skill4tu](https://skill4tu.com) (abilità ed equipaggiamento)
- [Wot guide](https://wotguide.com)

[VAI AI LEGGERI](#) - [VAI AI MEDI](#) - [VAI AI PESANTI](#) - [TORNA AI CACCIACARRI](#)