

SQUADRA KRIEGSMARINE

Composta da:

1 Capitano Kriegsmarine, 1 Sergente Kriegsmarine, 0-1 Marinaio Mitragliere, 5-7 Marinai, 0-1 Ufficiale Medico

Unità/Sezione	VT	Armamento	Caratteristiche	Costo
Capitano Kriegsmarine	4	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, occhio di falco, veterano	75
Sergente Kriegsmarine	3	Mitra MP40, Granate Stg39	forzuto, leader, occhio di falco, veterano	75
Marinaio Mitragliere	3	Mitragliatrice leggera Mg34, Granate Stg39	occhio di falco	95
Marinaio	3	Fucile Kar98k, Granate Stg39	occhio di falco	35
Ufficiale Medico	3	Pistola Walther P38	dottore, occhio di falco, veterano	65

VARIANTI UNITÁ:

- ⊛ I *leader* possono aggiungere una Pistola Walther P38 al costo di +10 punti cad.
- ⊛ I *leader* possono aggiungere un *binocolo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Uno dei *leader* può acquisire la caratteristica *appoggio navale* al costo di +200 punti.
- ⊛ Il Marinaio Mitragliere può sostituire la Mitragliatrice leggera Mg34 con una Mitragliatrice leggera Mg42 al costo di +10 punti.
- ⊛ Fino a due Marinai possono diventare *assistenti* del Mitragliere al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a due Marinai possono aggiungere all'equipaggiamento un Panzerfaust al costo di +70 punti cad.
- ⊛ Ogni modello può acquisire la caratteristica *combattente temprato* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni modello può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

NUOVE CARATTERISTICHE:

• **Appoggio navale:** se nella Squadra è presente un modello con questa caratteristica dovrete considerare lo scenario adiacente una zona di mare (il giocatore potrà piazzare una striscia di mare sul bordo della propria zona di schieramento). Un modello con questa caratteristica acquisisce la caratteristica *operatore radio* e può chiedere, con una comunicazione riuscita, il fuoco navale. Nel turno successivo alla comunicazione riuscita si potrà assegnare l'Azione *Sparare* alla nave fuori campo per far fuoco sulle coordinate con un cannone di bordo. L'*operatore radio* che ha effettuato la comunicazione svolgerà un'Azione autonoma. Il cannone potrà utilizzare soltanto proiettili esplosivi e considererà il bersaglio fuori vista e a gittata estrema. Il cannone applicherà la seguente tabella.

TABELLA FUOCO NAVALE (PROIETTILI ESPLOSIVI) BERSAGLIO: FANTERIA/VEICOLI NON CORAZZATI/VEICOLI CORAZZATI

Tipologia	Modificatori di gittata					Caratteristiche
	Corta 0-20 cm	Normale >20-40 cm	Lunga >40-60 cm	Estrema illimitata	Cadenza	
Cannone per fuoco navale	NE	NE	NE	3/3/1	A+	devastante

Il cannone di *appoggio navale* si ricarica automaticamente e può far fuoco ogni turno. Non è consentito trasmettere contemporaneamente più coordinate. Se viene comunicato un nuovo bersaglio si cancellano automaticamente le coordinate precedenti. Non è consentito indicare come bersaglio un'unità avversaria distante meno di 25 cm da un modello amico.