

ASSAULT PLATOON

BERLINO 1945/BATTLE BOOK

BERLIN 1945

Questo volume è il primo di una serie di supplementi per il gioco ASSAULT PLATOON, denominati BATTLE BOOK, che si propongono di farvi rivivere gli episodi più salienti della Seconda Guerra Mondiale. Ogni volume è dedicato ad un particolare periodo storico; si spazia dallo sbarco in Normandia alle distese infuocate dell'Africa Orientale. Utilizzando le regole contenute nel regolamento base e i Battle Book potrete simulare scontri e battaglie con l'utilizzo di soldatini e carri in rapporto di uno a uno, ovvero un modello equivale ad un a un fante, un carro equivale a un veicolo. Ogni supplemento è suddiviso in 3 sezioni principali: CRONACA; ESERCITI; SCENARI.

La sezione cronaca presenta una breve introduzione storica al periodo e consente una maggior comprensione degli accadimenti e delle situazioni che si andranno a riprodurre. La sezione eserciti presenta una selezione delle forze disponibili. Per ragioni di spazio ci siamo limitati ad alcune unità tralasciando l'intera struttura dell'esercito che resta comunque disponibile sul sito www.torrianimassimo.it. Nell'ultima parte del volume troverete alcuni scenari, a difficoltà crescente, che vi permetteranno di apprendere i meccanismi di gioco in modo graduale. Gli scenari sono basati su presupposti storici, ma, per ragioni di giocabilità, sono stati modificati per renderli divertenti e bilanciati. Ogni scenario comprende una breve introduzione, la mappa, la selezione delle forze disponibili, il loro schieramento, le regole speciali e opzionali da utilizzare, la durata e gli obiettivi da conseguire per ottenere la vittoria.

Questo supplemento va letto in ogni sua parte ed assimilato gradualmente. Inizialmente sarà sufficiente una rapida lettura per poi passare a giocare il primo scenario, in seguito potrete approfondire la vostra conoscenza leggendo i Box informativi o comparando le statistiche e gli armamenti dei singoli veicoli o delle unità di fanteria.

Cosa aspettate? La storia ora è nelle vostre mani.



LA FINE DEL TERZO REICH

I fasti dei primi anni di guerra sono oramai lontani. L'esercito tedesco si ritira ovunque. Sul fronte africano Hitler registra le ultime sconfitte e viene scacciato in Italia dove il fronte alleato attacca "in ventre molle". L'Operazione Overlord, con lo sbarco in Normandia, scandisce l'apertura di un nuovo fronte di guerra. La Russia, avida di vendetta preme da Est...

Gli ultimi mesi del 1944 segnarono in modo inequivocabile la disfatta del nazismo. Il 6 ottobre i russi rinnovarono la loro offensiva in Ungheria. Il generale russo Malinovskij, alla testa di cinque armate, più due gruppi di brigate meccanizzate, avanzò deciso sul fronte Orientale: obiettivo Budapest. Fermato alle porte di Debrecen dalle divisioni superstiti del generale Freissner, si ritrovò parzialmente circondato dalla sesta armata, ma già il 30 Novembre coglieva la propria rivincita grazie all'aiuto del generale Tolbuhin con il quale cingeva d'assedio la città. Oltre 100.000 uomini correvano il rischio di cadere sotto il maglio russo. Hitler, superata l'insurrezione di Varsavia e con l'inverno alle porte, decise di rispondere alla provocazione inviando la 3a e la 5a divisione SS in supporto agli assediati. Il 18 gennaio i tedeschi sfondarono a Nord penetrando per 64 km nelle linee nemiche e giungendo a 24 km da Budapest. Gli scontri si fecero durissimi e, gradualmente, l'avanzata si arrestò. Il 27 gennaio il fronte era oramai immobile; il tentativo era fallito. Il 13 febbraio, il castello di Buda, ultimo baluardo della resistenza, venne espugnato. Di fronte ai continui successi russi, i tedeschi tentarono un'ulteriore controffensiva. Il 6 Marzo, la 6a Armata Panzer SS, comandata dal generale Sepp Dietrich e coadiuvata dalle forze del generale Balck attaccò a nord del lago Balaton. Dopo quarantotto ore l'attacco tedesco si era già completamente esaurito. I mezzi corazzati erano riusciti a sfondare il fronte nemico ma i fanti, poco addestrati, non furono in grado di sfruttare il vantaggio e il 12 marzo le truppe tedesche erano ancora a 25 km dal Danubio, loro obiettivo finale. La reazione non si fece attendere e Malinovskij e Tolbuhin passarono all'attacco cercando di chiudere in una morsa d'acciaio il contingente tedesco. Malinovskij riuscì nell'intento ma Tolbuhin incontrò una resistenza molto dura da parte del 4° corpo d'Armata Corazzato SS. Il piano ingegnoso di tagliare la ritirata fallì così miseramente ma la sproporzione tra le forze sovietiche e quelle tedesche decretò l'abbandono definitivo del suolo ungherese. Il 29 marzo Tolbuhin passò il Raab e Malinovskij costeggiò l'Oder per convergere su Vienna. Il tentativo di fermare Žukov, comandante in capo delle forze armate sovietiche, ad opera del generale Otto Wohler, decretò la sconfitta definitiva del 9° Corpo d'Armata da montagna delle SS. Il piano Russo era semplice: assicurarsi il controllo dei Balcani per evitare che gli Alleati potessero rivendicarne il controllo a fine conflitto. Per questo motivo, il 2 Aprile, Malinovskij attraversò la Leitha mentre Tolbuhin, espugnato il complesso industriale di Wiener Neustadt lanciava due colonne d'attacco: una in direzione Graz e una verso la capitale Austriaca. Dopo otto giorni di aspri combattimenti i russi conquistarono Vienna. Malinovskij mosse quindi verso la Slovacchia che gradualmente fu occupata dalle truppe sovietiche. Hitler, nonostante la situazione di totale sbandamento, considerava la situazione critica ma non disastrosa e si preparava alla difesa estrema. Stalin, e gli alti comandi dell'Armata Rossa, al contrario, erano certi della sua imminente capitolazione e, il 16 Aprile 1945 diedero il via all'Operazione Berlino. Forti di 20 Armate con 41.000 mortai e pezzi d'artiglieria, 6.300 carri, 8.400 aerei e due milioni e mezzo di uomini mossero all'attacco. A Žukov vennero assegnate 10 Armate e il compito di accerchiare la capitale tedesca, alla sua sinistra era schierato il maresciallo Konev con sette Armate, mentre alla destra si trovava Rukossovskij con tre Armate. Se si considera l'intero

apparato sovietico è possibile stimare 140 Divisioni russe contro 37 Divisioni tedesche stremate e lontane da quell'efficienza che le aveva contraddistinte nei primi anni di guerra. Lungo il corso della Neisse i combattimenti si susseguirono senza sosta ma, nonostante il dispiego di mezzi, il primo giorno di battaglia, i russi colsero solo modesti successi. Anche a sera inoltrata la situazione non presentava progressi tangibili e nonostante l'impiego massiccio dei cacciabombardieri sovietici, i tedeschi contennero l'attacco. Ma lo strapotere russo, in termini di uomini e mezzi, logorò la resistenza e il 19 aprile era oramai chiaro l'esito finale. Le difese tedesche, sfondate in vari punti, persero di coerenza e si ritrovarono ad agire singolarmente incapaci di quella sinergia che era stata il loro punto di forza. Zukov approfittò della situazione e con uno slancio raggiunse Strausberg a soli 30 km da Berlino. Hitler, convinto che l'obiettivo fosse Dresda, divise le forze assegnando il 91° Corpo alla 3a Armata. Il 22 aprile i mezzi corazzati russi accerchiarono la 9a Armata tagliando l'asse Dresda-Berlino a Juteborg. Tra il 23 e il 29 aprile la 12° Armata del generale Wenck tentò l'ultima difesa disperata ma era oramai chiaro il destino della Germania e del Terzo Reich. Il suicidio di Hitler sancì in modo definitivo la capitolazione. Il 2 maggio Berlino si arrese.



ESERCITI

In questa sezione vengono presentate le unità disponibili per l'esercito Tedesco e Russo. Per ogni veicolo viene indicata la tipologia (carro, automobile, semicingolato, ecc) e l'armamento. Completano la descrizione, il numero di componenti dell'equipaggio, il Punto di Rottura (RP), il Valore Tattico e le caratteristiche tipiche del veicolo. Per le unità di fanteria viene indicato il numero di uomini, l'armamento personale, il Punto di Rottura (PR), il Valore Tattico e le eventuali caratteristiche. La sezione **varianti** comprende possibili modifiche introdotte dai vari scenari. In linea di principio è sufficiente utilizzare il tipo di unità indicata dallo scenario ma, nel caso di unità identiche, consigliamo di identificarle, con un punto colorato sotto la basetta di ogni modello; questa procedura eviterà discussioni tra i giocatori. Al termine della sezione dedicata agli scenari troverete un **Esercito Campione Tedesco** e uno **Russo**. Con il termine **Esercito Campione** si intende un'armata da 3000 punti pronta per giocare gli scenari standard inseriti nel manuale base o i tornei in 28 mm. Ogni armata è stata studiata per offrire una selezione bilanciata di modelli rispettosa della realtà storica. Dopo alcune partite sentirete la necessità di personalizzare la vostra armata inserendo alcune unità e togliendone altre.

Per procedere in questo senso vi consigliamo di scaricare il documento ARMATE presente nel sito www.torrianimassimo.it dove troverete una lista di eserciti più esaustiva. Sul sito, inoltre, verranno periodicamente aggiunti nuovi scenari.





ESERCITO TEDESCO

1945

L'esercito tedesco, nel 1944, nonostante le storiche sconfitte subite, l'anno precedente, in Russia (Stalingrado, Kursk) non aveva ancora perso totalmente la sua capacità offensiva. Le truppe sovietiche, seppur trionfanti in entrambi gli scontri avevano lasciato sul campo un'enorme tributo in termini di uomini e mezzi. La situazione si era ulteriormente complicata dopo la sconfitta sul suolo africano e la successiva invasione della Sicilia, con l'avvio della campagna d'Italia, avevano costretto l'Alto Comando Tedesco a dividere le forze su due fronti. In questo panorama già complesso, l'Operazione Overlord, ovvero lo sbarco alleato in Normandia (Francia), si rivelò fatale. Costretto a fronteggiare un nuovo fronte e a suddividere nuovamente il suo potenziale bellico Hitler, già ossessionato dal tradimento dei suoi subalterni e dalla convinzione di essere l'unico vero stratega, pose in atto una serie di direttive disastrose che portarono alla frammentazione e all'immobilismo. Quello che era stato l'esercito del Blitzkrieg si ritrovò a combattere una guerra di posizione in difesa con gli stessi risultati dei suoi nemici nei primi anni di guerra. Per questo motivo, a partire dall'autunno 1944, la situazione, già precaria, precipitò. Il numero ridotto di organici destinato al fronte russo

non fu più in grado di arginare la marea dilagante e in Italia, solo una oculata strategia di difesa a scaglioni, ritardò il piano di conquista alleato. Tutto era perduto ma, sul piano formale, la macchina bellica continuava a tenere il passo sia in termini di qualità che in termini di innovazioni; il punto dolente erano i numeri, sia in termini di uomini che di mezzi. Privata dei complessi petroliferi, della mano d'opera e subissata dai continui attacchi aerei, l'ingranaggio cominciò a incepparsi. Attingendo a giovanissimi motivati, e a vecchi reduci, vennero colmati i ranghi ma le nuove leve non potevano essere paragonate ai fanti che avevano messo in ginocchio l'Europa, pertanto, per mitigare il divario, vennero introdotte nuove armi più potenti e micidiali. Ai vecchi e obsoleti fucili Kar98K, risalenti alla prima guerra mondiale, furono gradualmente sostituiti i nuovi fucili semiautomatici G43 e i fucili d'assalto StG44 (fortemente osteggiati da Hitler e messi in produzione solo dopo avergli cambiato nome), inoltre, come a suo tempo fecero i Russi a Stalingrado, presero vita Compagnie armate interamente di armi automatiche per compensare la scarsa preparazione con il volume di fuoco. I mezzi corazzati restarono comunque all'avanguardia e al temuto Tigre si affiancò il King Tiger più corazzato e meglio armato. Privato dell'apparato amministrativo centrale, polverizzato in centinaia di uffici burocratici minori, l'esercito cominciò ad arrancare, afflitto dalla continua penuria di carburante e munizioni, aggravata dall'incapacità di gestire le poche risorse disponibili. Se si guarda il rapporto tra carri distrutti in azione e carri abbandonati è impressionante notare come l'assenza di logistica abbia inciso sull'esito della guerra in modo macroscopico. Il Panther stesso, nonostante il divario con i carri di pari categoria, venne messo in discussione per i suoi alti consumi. Si venne così a sviluppare un singolare sforzo produttivo che vedeva da una parte i super carri (King Tiger, Jagdtiger, Maus) intesi come "arma definitiva" e dall'altra i veicoli leggeri (semicingolati, autoblindo) dotati di cannoni con calibro crescente, economici da produrre e poco costosi in termini di carburante. Capitolo a parte meritano i Waffen SS. A prescindere dalle azioni di alcuni reparti, universalmente condannate, è innegabile che in termini militari essi rappresentarono, fino alla resa, uno dei corpi meglio equipaggiati e addestrati. Nella "fortezza Berlino" è però singolare scoprire che la difesa del Reichstag fu affidata a truppe straniere e precisamente alla Nordland e alla Charlemagne, che integravano rispettivamente volontari olandesi, danesi, norvegesi, svedesi e francesi uniti nel credo della crociata anti-bolscevica.



CARRI

Panzer V - Panther

Il Panther è universalmente riconosciuto come uno dei migliori carri della seconda guerra mondiale. Durante la campagna di Russia i limiti del Panzer IV tedesco, comparati al T34 russo, furono talmente evidenti da spingere l'apparato bellico di Hitler ad accelerare la produzione di un nuovo carro dotato di maggior protezione, un armamento più efficiente e una mobilità superiore. Il risultato fu il Panther, schierato con successo fin dal 1942. Anche se le prime serie erano afflitte da problemi meccanici, questo carro si affermò come un degno rivale in tutti i teatri di guerra e, anche con l'introduzione dei super carri come il Tiger o il King Tiger, rimase in servizio fino alla fine del conflitto in virtù delle sue enormi capacità offensive.



Equipaggio: 5 uomini

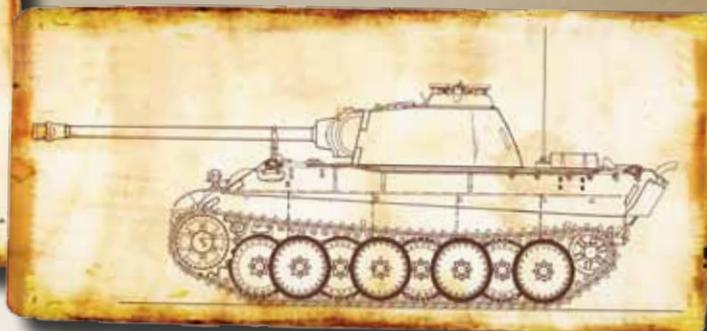
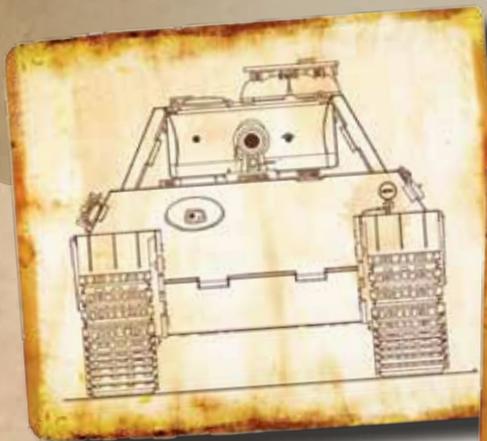
Peso: 43.500 kg

Dimensione: lunghezza 8,86 m – larghezza 3,4 m
altezza 3,1 m

Blindatura: max 110 mm

Armamento: un cannone 75 mm, due mitragliatrici Mg34 cal.7,92mm (una coassiale, una nello scafo inferiore)

Velocità su strada: 46 km/h



CARRI SDKFZ 171 PANZER V - PANTHER

Tipologia Veicolo: carro - corazzato - cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

VT: 3 (PR:1)

Armamento: cannone KwK42 cal. 75 mm (torretta)
con mitragliatrice leggera Mg34 coassiale.

Arma secondaria: mitragliatrice leggera Mg34 (scafo inferiore).

Equipaggio: 4 carristi e 1 capo carro (leader), tutti armati di pistola Walther P38. Il leader ha il binocolo.

Caratteristiche: radio, VB 7/3 - VC7

Varianti:

☉ Waffen (Combattenti temprati, Tiratori scelti, VT 4)





FANTERIA

Panzer Grenadier

La tattica del Blitzkrieg (guerra lampo) di cui il massimo esponente fu il generale Heinz Guderian, prevedeva la concentrazione di un grosso contingente corazzato che agisse come cuneo per sfondare le linee nemiche disposte, secondo le normali concezioni belliche, con l'artiglieria schierata in profondità in difesa della fanteria in prima linea. Questa tattica rivoluzionaria necessitava un rapido consolidamento delle posizioni conquistate per evitare gli attacchi sui fianchi. A tal fine era pertanto necessario convogliare, in poco tempo, e con mezzi corazzati, le unità di fanteria nel varco creato dai carri. Vennero quindi istituiti particolari unità denominate Panzer Grenadier che assolvevano in modo egregio questa funzione. Dotati di semicingolati blindati, le squadre di fanteria potevano raggiungere illese le posizioni più



avanzate sfruttando, nel contempo, le armi automatiche montate sul veicolo. Negli ultimi mesi di guerra però solo poche unità erano ancora equipaggiate di veicoli SdKfz251 convertiti in gran numero in postazioni mobili anticarro.

SQUADRA COMANDO PANZERGRENADIER (Quartier Generale)

VT: 4 (PR:2)

Caratteristiche: imbarcati su camion Opel Blitz (VT4)
Per caratteristiche vedi manuale base.

- 1 tenente (leader QG)** armato di mitra MP40 e pistola Luger. Equipaggiato con Binocolo.
 - 1 sottotenente (leader)** armato di mitra MP40.
 - 1 panzergrenadier** armato di pistola Walther P38 e lanciarazzi RPzB54 panzerschreck.
 - 1 panzergrenadier** armato di fucile Kar98k.
- Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ✦ Senza camion
- ✦ camion sostituiti con Sdkfz251/1
- ✦ Combattenti temprati



Pistola Walther P38

SQUADRA PANZERGRENADIER



VT: 4 (PR:4)

Mitragliatrice leggera Mg42

Caratteristiche: imbarcati su camion Opel Blitz (VT4)
Per caratteristiche vedi manuale base.

- 1 sergente (leader)** armato di mitra MP40.
 - 1 caporale (leader)** armato di mitra MP40.
 - 1 panzergrenadier** armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice leggera Mg34.
 - 1 panzergrenadier** armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice leggera Mg42.
 - 4 panzergrenadier** armati di fucili Kar98k
 - 1 panzergrenadier** armato di fucile Kar98k e panzerfaust.
- Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ✦ 4 fucili Kar98k sostituiti con STg44
- ✦ Senza camion
- ✦ camion sostituiti con Sdkfz251/1
- ✦ Combattenti temprati
- ✦ Panzerschreck: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.

SQUADRA COMANDO GRENADEIER (Quartier Generale)

VT: 3 (PR:2)

1 tenente (leader QG) armato di mitra MP40 e pistola Luger.
Equipaggiato con Binocolo.

1 sottotenente (leader) armato di mitra MP40.

1 grenadier armato di fucile Kar98k e panzerfaust.

1 grenadier armato di fucile Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ☛ Combattenti temprati



Grenadier

Il termine Grenadier significa Granatieri ovvero truppe d'assalto dotate di granate. Nella Wehrmacht (esercito Tedesco) la maggior parte della fanteria rientrava in questa categoria. L'organizzazione tipica di un Plotone di queste unità prevedeva una squadra comando coadiuvata da tre squadre da dieci uomini, ciascuna dotata di un'arma di supporto. L'esercito tedesco disponeva, in tal senso, dalla mitragliatrice leggera Mg 34, in termini assoluti la migliore, e in grado di sparare oltre 800/900 colpi al minuto ad una distanza effettiva di 2000 m. Con il procedere del conflitto l'organico delle squadre venne gradualmente ridotto a nove uomini ma, visto il crescere esponenziale di mezzi corazzati, ciascuna venne dotata di armi anticarro. Negli ultimi anni di guerra vennero introdotti plotoni armati di sole armi automatiche per ovviare allo scarso addestramento.

SQUADRA VOLKSGRENADEIER

VT: 3 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40.

1 caporale (leader) armato di mitra MP40.

7 Volksgrenadier armati di mitra MP40.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Caratteristiche: scarso addestramento

Varianti:

- ☛ Panzerfaust: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.
- ☛ Panzerschreck: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.

SQUADRA GRENADEIER

VT: 3 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40.

1 caporale (leader) armato di mitra MP40.

1 grenadier armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice leggera Mg 34.

6 grenadier armati di fucili Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ☛ Panzerfaust: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.
- ☛ Panzerschreck: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.
- ☛ 4 fucili Kar98k sostituiti con STg44
- ☛ Combattenti temprati



VOLKSGRENADEIER

Possiamo facilmente tradurre questo termine in "truppe del popolo", l'ultima risorsa di un paese oramai in ginocchio. Giovani con un'età compresa tra i 13 e i 15 anni, e vecchi reduci della prima guerra mondiale, vennero richiamati alle armi per costituire l'ultimo baluardo di difesa. Male armati e addestrati in modo sommario vennero utilizzati, spesso, come diversivo strategico per mascherare le unità effettive. Non mancarono episodi di grande coraggio e determinazione ma, in generale, non si dimostrarono truppe affidabili.



UNITA' di RINFORZO

CANNONE ANTICARRO PAK 40

Questo cannone anticarro cal. 75 mm fu introdotto nel 1942 a causa della crescente blindatura dei carri armati avversari. La base progettuale, da cui fu preso spunto, fu il vecchio cannone francese 1897 di pari calibro. Nella versione tedesca, realizzata da Rheinmetall, si diede particolare risalto alle sue elevate performance di tiro a scapito del peso, che rimase uno dei maggiori limiti. Il cannone disponeva di proiettili anticarro (armour piercing), deflagranti (high explosive) e blindati con anima in tungsteno (armour piercing cored round). La penetrazione dei colpi AP a 500 m era di 132 mm a un'inclinazione di 90°. Per gli APCR arrivava a 154 mm nelle medesime condizioni. Appare quindi evidente che, a patto di mantenere il sangue freddo, questo cannone era in grado di distruggere qualsiasi carro alleato purché a distanza ravvicinata.

Calibro: 75 mm

Peso: 1425 kg

Lunghezza canna: 3,702 m

Elevazione: -5° fino a +22°

Brandeggio laterale: 65°



CANNONE ANTICARRO PAK 40 (Unità di Supporto)

VT: 3 (PR:2)

1 Osservatore (leader) armato di mitra MP40. Equipaggiato con binocolo.

1 Cannoniere armato di pistola Walther P38 e cannone medio Pak 40 cal. 75 mm (capo pezzo).

2 Artiglieri armati di fucile Kar98k.

Caratteristiche: *scudo*, **VB 6/3**

Varianti:

- ✦ l'unità diventa VT 4
- ✦ Combattenti temprati



Fucile Kar98k

SQUADRA MORTAIO (Unità di Supporto)

VT: 3 (PR:2)

1 caporale (leader) armato di mitra MP40. Equipaggiato con binocolo.

1 mortarista armato di pistola Walther P38 e mortaio medio GrW34 cal. 81 mm (capo pezzo).

2 addetti al mortaio armati di fucile Kar98k.

Caratteristiche: *mortaio a tiro indiretto* (distanza minima 40 cm).

Varianti:

- ✦ l'unità diventa VT 4
- ✦ Combattenti temprati



Mortaio medio GrW34 cal.81 mm

SEZIONE PANZERSHRECK

VT: 3 (PR:1)

1 fante armato di pistola Walther P38 e RPzB 54 panzerschreck.

1 fante armato di fucile Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ✦ l'unità diventa VT 4
- ✦ Combattenti temprati

SEZIONE MITRAGLIATRICE MEDIA (Unità di Supporto)

VT: 3 (PR:2)

1 caporale (leader) armato di mitra MP40.
Equipaggiato con binocolo.

1 mitragliere armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice media Mg42 (capo pezzo, treppiede).

2 addetti alla mitragliatrice armati di fucile Kar98k.

Varianti:

- ✦ l'unità diventa VT 4
- ✦ Combattenti temprati

CECCHINO

VT: 4 (PR:-)

1 fante armato di fucile Kar98K e granate StG39.

Caratteristiche: arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino.



KÜBELWAGEN (Automobile)



Tipologia Veicolo:

Automobile - Non corazzata - Ruotata

Movimento: 35 - 45 - 50

VT: 3 (PR:1)

Armamento: -

Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (2)

Equipaggio: **1 caporale** (leader), armato di mitra MP40. **1 fante** armato di fucile Kar98k. Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ✦ Mg 34 (contraerea) montata sull'auto
- ✦ l'unità diventa VT 4





ESERCITO RUSSO

L'Armata Rossa

Dopo il Trattato di Versailles, la Germania si trovò afflitta da una grave crisi economica causata dalle drammatiche sanzioni imposte. L'ascesa di una forza politica improntata a un radicale nazionalismo favorì l'insediamento di ex caporale, Adolf Hitler, come Cancelliere nel 1933 e nell'agosto del 1934, come Führer, capo supremo. Nel 1936, contravvenendo agli accordi, le truppe tedesche invasero la Renania senza che Francia e Inghilterra si opponessero in maniera decisa. Nel 1937 in un famoso discorso tenuto al Reichstag Hitler denunciò il Trattato affermando che le condizioni imposte non erano accettabili e nel novembre varò un piano d'espansione per conquistare Lebensraum, "spazio vitale" in Europa Orientale. Nel 1938 annesse l'Austria e nel 1939 la Cecoslovacchia. Era pronto a puntare verso est ovvero la Polonia. Per evitare problemi, il 23 agosto del 1939 firmò un patto di non aggressione con l'Unione Sovietica con la quale spartì preventivamente Polonia, Lituania, Finlandia, Estonia, e Lettonia. Il 1 settembre 1939 la Germania invase la Polonia che capitolò il 16 settembre. La Russia, in virtù di quanto sancito, il 30 novembre 1939 invase la Finlandia. Nonostante la strenua difesa, il 13 marzo 1940, la Finlandia firmò la resa. Questa campagna, condotta in modo disastroso, mise in risalto tutti i limiti dell'apparato bellico Russo: 200.000 uomini dell'esercito Finlandese erano riusciti a tenere in scacco oltre 1.200.000 fanti russi uccidendone 48.000 e ferendone 158.000! L'incapacità cronica degli alti gradi dell'esercito sovietico nel coordinare le forze armate, dovuta in parte alla precedente purga staliniana, era una realtà inconfutabile di quello che un tempo era l'esercito più temuto in Europa. Stalin, in questa fase, sembrò non accorgersi della minaccia tedesca e non corse ai ripari. Per questo il 22 giugno 1941, quando le forze tedesche, forti di 140 divisioni, invasero la Russia (Operazione Barbarossa) non trovarono una valida resistenza. In una sola settimana il 2° Gruppo Panzer al comando del generale

Guderian avanzò di 500 km in territorio sovietico... Sembra strano, con queste premesse che, lo stesso esercito, in soli quattro anni sarà in grado di scacciare l'invasore e conquistare il Reichstag nel cuore della Germania. Le ragioni di questo ribaltamento sono molte. In termini di mezzi corazzati, i modelli T34 e KV 1 erano molto superiori ai Panzer III e IV inviati nei primi mesi dell'invasione. Per comprendere la reale situazione, basti pensare che i colpi del pezzo anticarro standard in dotazione all'esercito (cal. 50 mm in sostituzione del cal.37 mm in forza fino al 1941) rimbalzavano, il più delle volte, sulla corazzatura massiccia dei carri sovietici. Solo la grande preparazione dei tedeschi e le loro tattiche d'assalto innovative permisero il travolgente successo iniziale. Fermati dall'inverno, i tedeschi pianificarono lo stadio successivo dell'offensiva che ebbe inizio il 13 luglio 1942. Stalingrado divenne l'obiettivo principale, in parte per la posizione geografica e in parte per l'assonanza con il comandante supremo russo (Stalin). Il 4 ottobre i tedeschi sferrarono l'attacco finale ma nonostante i bombardamenti continui e costanti la città non cadde. Il lungo assedio porterà ad una guerra di logoramento dove le unità russe, dotate interamente di armi automatiche, prevarranno sulle meglio addestrate unità tedesche. Col tempo, sebbene surclassati, le differenze in termini di numero di uomini e il crescente impegno produttivo azzerò le differenze facendo pendere l'ago in favore della Russia. Nel novembre 1942 il contrattacco russo chiuse in una tenaglia d'acciaio l'esercito tedesco. Il 31 gennaio, il generale Paulus firmò la resa... Per la prima volta i tedeschi furono sconfitti. Non è un mistero che le enormi perdite umane e l'incredibile disponibilità di mezzi furono fattori fondamentali per la vittoria. Anche se i carri risultavano mal progettati, scomodi e suscettibili ai guasti, erano in egual misura solidi, resistenti e facilmente sostituibili. Il progredire del conflitto diede modo agli alti comandi di affinare le proprie tattiche e sviluppare unità di altissimo livello, come la Guardia, equipaggiate al meglio e addestrate in modo adeguato. Gli ultimi mesi di guerra videro dunque un esercito completamente differente da quello dei primi mesi del conflitto. La Russia era tornata agli antichi fasti e, sebbene afflitta da cariche militari legate ai valori politici, si apprestava a rivendicare il proprio ruolo dominante in Europa.



CARRI



IS-2

Lo JS -2 (Josef Stalin) è il carro emblema della caduta di Berlino. Sviluppato sulla base del carro pesante KV, presentava notevole migliorie: il peso contenuto, il nuovo design di scafo e torretta e un nuovo potente cannone in grado di competere con gli standard tedeschi. L'insieme di questi fattori lo rese uno dei carri più temuti. Il primo esemplare entrò in servizio il 1944 imponendosi immediatamente come uno dei carri meglio armati e corazzati. Le prime serie soffrivano di un rateo di fuoco limitato ma, nel complesso, seppure la qualità balistica dei proiettili non fosse comparabile con quella tedesca, il calibro del cannone compensò ampiamente tutti gli svantaggi. Praticamente invulnerabile per i piccoli calibri questo colosso russo è una delle massime espressioni di capacità produttiva dell'Armata Rossa.

Equipaggio: 4 uomini

Peso: 45.000 Kg

Dimensione: lunghezza 10,33 m – larghezza 3,36 m – altezza 2,92m

Blindatura: max 120 mm

Armamento: un cannone 122 mm, due mitragliatrici DT cal.7,92 mm (coassiale, torretta posteriore)

Velocità su strada: 37 km/h

CARRI IS2M

Tipologia Veicolo:

carro - corazzato - cingolato

Movimento: 15 - 20 - 25

VT: 3 (PR:1)

Armamento: cannone D25T cal. 122 mm (torretta) con mitragliatrice leggera DT coassiale.

Arma secondaria: mitragliatrice leggera DT (torretta retro).

Equipaggio: 3 carristi e 1 capo carro (leader), tutti armati di pistola TokarevM1933. Il leader ha il binocolo

Caratteristiche: radio, VB 10/5 - VC9

T34/85

Tipologia Veicolo:

carro - corazzato - cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

VT: 3 (PR:1)

Armamento: cannone Zis- S-53 cal. 85 mm (torretta) con mitragliatrice leggera DT coassiale.

Arma secondaria: mitragliatrice leggera DT (scafo inferiore).

Equipaggio: 4 carristi e 1 capo carro (leader), tutti armati di pistola TokarevM1933. Il leader ha il binocolo

Caratteristiche: radio, VB 8/4 - VC7

T34 - 85

Realizzato nel 1943, questo colosso era la risposta alla pressante richiesta di un carro maggiormente corazzato e meglio armato del classico T34/76. Sebbene i modelli T34 si fossero dimostrati molto validi, il modello 85 aveva una torretta completamente ridisegnata con un diametro interno di 1,56 m che permetteva di ospitare un ulteriore membro dell'equipaggio semplificando il lavoro del capocarro che, originariamente, doveva assistere il cannoniere. Il cannone montato era basato sul modello pre-guerra M-1939 antiaereo e aveva una gittata effettiva di 1000 m. Queste caratteristiche permettevano al T34/85 di competere con Panther e Tiger anche sulle lunghe distanze. Distribuito inizialmente solo alle unità della Guardia, divenne ben presto il carro base delle armate sovietiche.

Equipaggio: 5 uomini

Peso: 32.000 Kg

Dimensione: lunghezza 6,19 m – larghezza 2,99 m – altezza 2,74 m

Blindatura: max 90 mm

Armamento: un cannone 85 mm, due mitragliatrici DT cal.7,92 mm (coassiale, scafo inferiore)

Velocità su strada: 50 km/h

FANTERIA

TANKOVIIY DESANT



La diffusione di armi anticarro leggere, come i Panzerfaust o Panzerschreck, imposero l'utilizzo di nuove tattiche militari. I carri russi potevano prevalere con facilità sui carri tedeschi ma risultavano impotenti contro le unità di fanteria equipaggiate adeguatamente. Contrariamente ai tedeschi, infatti, molti semoventi e carri non erano dotati di mitragliatrici in casamatta, basti pensare alla serie SU (85, 100, etc), o a quella ISU (122, 154, etc). Anche i famigerati IS-2, dotati di una mitragliatrice coassiale sul fronte e una sul retro, non potevano competere con il volume di fuoco antiuomo di un semplice Panzer IV. Non sempre i combattimenti avvenivano a grandi distanze, dove l'utilizzo di proiettili HE avrebbe spostato l'indice in favore dei carri Russi; nelle ultime fasi di guerra i principali scontri ebbero come protagonisti le aree cittadine dove i colossi russi pativano maggiormente questo loro limite. Per ovviare all'inconveniente divenne pratica comune caricare sul retro del carro una squadra di assaltatori interamente dotata di armi automatiche. In questo modo, giunti in prossimità dell'obiettivo, questi fanti potevano sbarcare e rimuovere le sacche di resistenza con facilità, supportati a breve distanza dai potenti cannoni. Le enormi distanze da coprire durante le fasi dell'offensiva, la penuria di mezzi ruotati e la natura del terreno, spesso infangato o innevato, favorirono ulteriormente questa pratica tanto da spingere l'Alto Comando Russo a costituire intere compagnie miste di uomini e carri.



SQUADRA COMANDO COMPAGNIA D'ASSALTO (Quartier Generale)

VT: 4 (PR:2)

1 capitano (leader, QG) armato di mitra PPSH41 e pistola Tokarev M1933. Equipaggiato con Binocolo.

1 tenente (leader) armato di mitra PPSH41.

1 sottotenente (leader) armato di mitra PPSH41.

2 fanti armati di mitra PPSH41 (staffette).

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *tankoviy desant*

SQUADRA D'ASSALTO

VT: 4 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41 e pistola Tokarev M1933.

7 fanti armati di mitra PPSH41.

1 fante armato di mitra PPSH41 e RPG-1

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *tankoviy desant*



SQUADRA ANTICARRO DELLA GUARDIA

VT: 4 (PR:2)

2 fanti armati di mitra PPSH41.

2 addetti anticarro armati di mitra PPSH41 e RPG-1.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *combattenti temprati, imbarcati su camion Gaz (VT:4). Per caratteristiche vedi manuale base.*

Varianti:

⊕ senza Camion.

⊕ *tankoviy desant.*

LA GUARDIA

In ogni esercito esiste una forza armata specializzata. Nell'esercito Tedesco erano i reparti SS. Nel caso dell'esercito russo, il corpo d'élite era rappresentato dalla Guardia. I migliori combattenti, sopravvissuti ai primi anni di guerra, vennero equipaggiati al meglio e addestrati per dare l'esempio ai loro "compagni". L'idea comune che le vittorie russe siano imputabili solo al numero di uomini impiegati è assolutamente improponibile se riferito alle unità appartenenti alla Guardia. Non a caso, giusto per citarne una, l'8ª Armata della Guardia, quella che espugnò il Reichstag a Berlino, era in realtà l'ex 62ª Armata che aveva sconfitto i tedeschi a Stalingrado, al comando del

Generale Ciukov. L'ideologia politica, e le angherie subite durante l'occupazione tedesca, furono le basi su cui la STAVKA, l'alto comando sovietico, costruì le motivazioni di questo corpo in grado di spezzare l'egemonia nazista.



SQUADRA COMANDO FUCILIERI DELLA GUARDIA (Quartier Generale)

VT: 4 (PR:2)

1 tenente (leader, QG) armato di mitra PPSH41 e pistola Tokarev M1933. Equipaggiato con Binocolo.

1 addetto anticarro armato di mitra PPSH41 e RPG-1.

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche:

combattenti temprati, imbarcati su camion Gaz (VT:4). Per caratteristiche vedi manuale base.

Varianti:

- ✦ senza Camion.
- ✦ tankoviy desant.



Fucile semiautomatico SVT40

SQUADRA FUCILIERI DELLA GUARDIA

VT: 4 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41 e pistola Tokarev M1933.

1 addetto anticarro armato di fucile semiautomatico SVT40 e RPG-1.

5 fanti armati di fucile semiautomatico SVT40.

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33

Caratteristiche: combattenti temprati, imbarcati su camion Gaz (VT:4). Per caratteristiche vedi manuale base.

Varianti:

- ✦ senza Camion.
- ✦ tankoviy desant.

SQUADRA D'ASSALTO DELLA GUARDIA

VT: 4 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41.

1 addetto anticarro armato di mitra PPSH41 e RPG-1.

7 fanti armati di mitra PPSH41.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: combattenti temprati, imbarcati su camion Gaz (VT:4). Per caratteristiche vedi manuale base.

Varianti:

- ✦ senza Camion.
- ✦ tankoviy desant



UNITA' di RINFORZO

CANNONE ANTICARRO ZIS-3

Questo cannone anticarro cal. 76,2mm fu originariamente disegnato come pezzo d'artiglieria. Sviluppato nel 1935, fu inizialmente modificato per alloggiare il calibro 57mm e successivamente aggiornato nel 1942 con un nuovo munizionamento. Nella mentalità sovietica, dato che ogni cannone capace di fuoco diretto doveva essere dotato di proiettili anticarro, non mancarono le occasioni per verificare le sue prestazioni in tal senso e, gradual-

mente si affermò più in questo ruolo che in quello di artiglieria campale. Il calibro di questo cannone permetteva di penetrare la corazza del carro Tigre tedesco e per questo, gradualmente, divenne il pezzo anticarro standard dell'esercito sovietico. La dotazione standard prevedeva proiettili anticarro (armour piercing) e deflagranti (high explosive). La penetrazione era di 108mm a 1000m a un inclinazione di 90°.

Calibro: 76,2 mm
Peso: 1116 kg
Lunghezza canna: 3,24 m
Elevazione: -5° fino a +37°
Brandeggio laterale: 54°



SEZIONE MORTAIO (Unità di Supporto)

VT: 3 (PR:2)

- 1 caporale (leader)** armato di mitra PPS41. Equipaggiato con binocolo.
- 1 mortarista** armato di pistola Tokarev M1933 e mortaio medio da 81 mm (capo pezzo).
- 2 addetti al mortaio** armati di fucile Mosin Nagant.

Caratteristiche: *mortaio a tiro indiretto (distanza minima 40 cm).*

Varianti:

- ✦ l'unità diventa VT 4
- ✦ Combattenti temprati

CANNONE ANTICARRO ZIS-3 (Unità di Supporto)

VT: 3 (PR:2)

- 1 osservatore (leader)** armato di mitra PPS41. Equipaggiato con binocolo.
- 1 cannoniere** armato di pistola Tokarev M1933 e cannone medio cal. 76,2 mm (capo pezzo)
- 2 artiglieri** armati di fucile Mosin Nagant.

Caratteristiche: *scudo, VB 6/3*

Varianti:

- ✦ l'unità diventa VT 4
- ✦ Combattenti temprati



SEZIONE MITRAGLIATRICE MAXIM (Unità di Supporto)

VT: 3 (PR:2)

1 caporale (leader) armato di mitra PPSH41.
Equipaggiato con binocolo.

1 mitragliere armato di pistola Tokarev M1933 e
mitragliatrice media Maxim (capo pezzo, treppiede).

2 addetti mitragliatrice armati di fucile Mosin
Nagant.

Varianti:

- ✦ l'unità diventa VT 4
- ✦ Combattenti temprati

CECCHINO

VT: 4 (PR:-)

1 fante armato di fucile Mosin Nagant e granate RGD
33.

Caratteristiche: arma silenziosa, cecchino, fuciliere
scelto, infiltrato, mirino.



Fucile Mosin Nagant



Mitragliatrice leggera DP

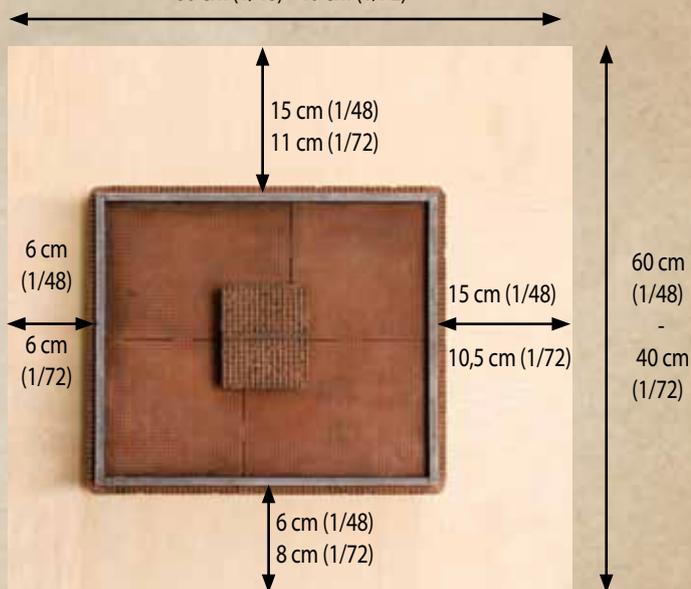


SCENARI

In questa sezione sono raccolti dodici scenari scritti appositamente per Road to Berlin. Sono basati su presupposti storici, ma, per ragioni di giocabilità, sono stati modificati per renderli divertenti e bilanciati. Vi consigliamo di giocarli nell'ordine in cui vi sono presentati perché introducono gradualmente le regole e permettono un apprendimento più semplice. Ogni scenario comprende una piccola descrizione dell'evento, le forze disponibili, le regole speciali, le regole opzionali, gli obiettivi per la vittoria, le dimensioni del tavolo e la durata espressa in turni di gioco. A fianco del nome viene indicato il numero di unità disponibili di quel tipo. Esempio: se è segnato 2 Panther significa che il giocatore tedesco dispone, per quello scenario, di 2 carri Panther. In alcuni casi vi verranno indicate alcune varianti; se, ad esempio, a fianco di un'unità Panzergrenadier viene indicato "senza camion" significa che nello scenario in corso tale unità non disporrà del mezzo di trasporto. La mappa riporta ogni aspetto scenografico; cercate di riprodurre quanto indicato nel modo più fedele possibile. Per aiutarvi nel compito le mappe sono divise in quadranti da 60 x 60 cm se giocate con modelli 1/48, 40 cm x 40 cm se giocate con modelli 1/72. Per le vostre prime partite potete utilizzare elementi semplici anziché quelli tridimensionali; un cartoncino verde può simulare un bosco, le matite possono sostituire i muretti... ovviamente, trattandosi di un wargame, più il campo da gioco sarà realistico e maggiore sarà il vostro grado di coinvolgimento e la vostra soddisfazione! Negli ultimi scenari urbani, dove è necessario ricreare una città, potete fare riferimento al diagramma sotto per posizionare gli edifici. Tutte le armi montate sui veicoli dispongono di un alzo verticale di 45°. Non è necessario che gli edifici siano tutti a due o tre piani, inizialmente, potrete utilizzare anche un solo piano per simulare l'ingombro. Una volta giocati tutti gli scenari sentitevi liberi di idearne dei nuovi con l'avvertenza di giocarli sempre in entrambi i ruoli in modo da bilanciare eventuali differenze. Buon divertimento.

SCHEMA e DIMENSIONI SUGGERITE PER LA DISPOSIZIONE

60 cm (1/48) - 40 cm (1/72)



PERLUSTRAZIONE

Data: Aprile 1945

Località: Austria

Presupposti: questo scenario si configura come il tipico ingaggio tra avanguardie avversarie.

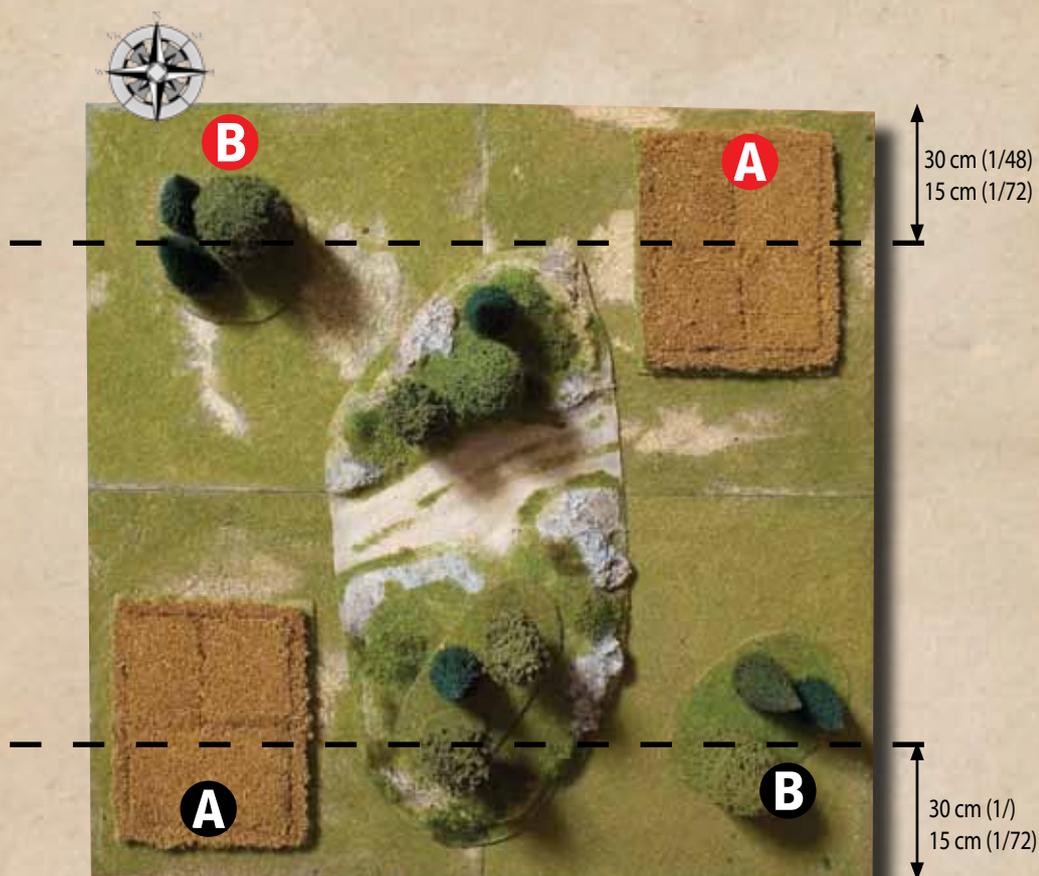
Regole speciali: questo scenario serve a comprendere le regole relative alla fanteria e deve essere giocato in entrambi i ruoli (Russo-Tedesco).

Al termine degli otto turni di ogni partita, contate il numero di unità eliminate; il giocatore che avrà eliminato il numero maggiore di unità, sommando i risultati delle due partite, sarà il vincitore.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm (1/48) - 80 x 80 cm (1/72)

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

A B 2 Squadre Grenadier

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Eliminare il numero maggiore di unità Russe.



Forze in campo

A B 2 Squadre Fucilieri della Guardia

☛ Varianti (tutti): senza camion

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Eliminare il numero maggiore di unità Tedesche.

OLTRE LE LINEE NEMICHE

Data: 6 Aprile 1945

Località: Austria, nei pressi di Vienna

Presupposti storici: l'armata di Malinovskij e quella di Tolbuhin convergono su Vienna. Nonostante l'accanita resistenza la capitale austriaca capitola in soli 8 giorni. Quello proposto è il tipico tentativo di sfondamento da parte delle squadre esplorative russe. Il totale disinteresse relativo alle perdite di vite umane, per "il bene supremo", è una delle componenti principali del successo sovietico.

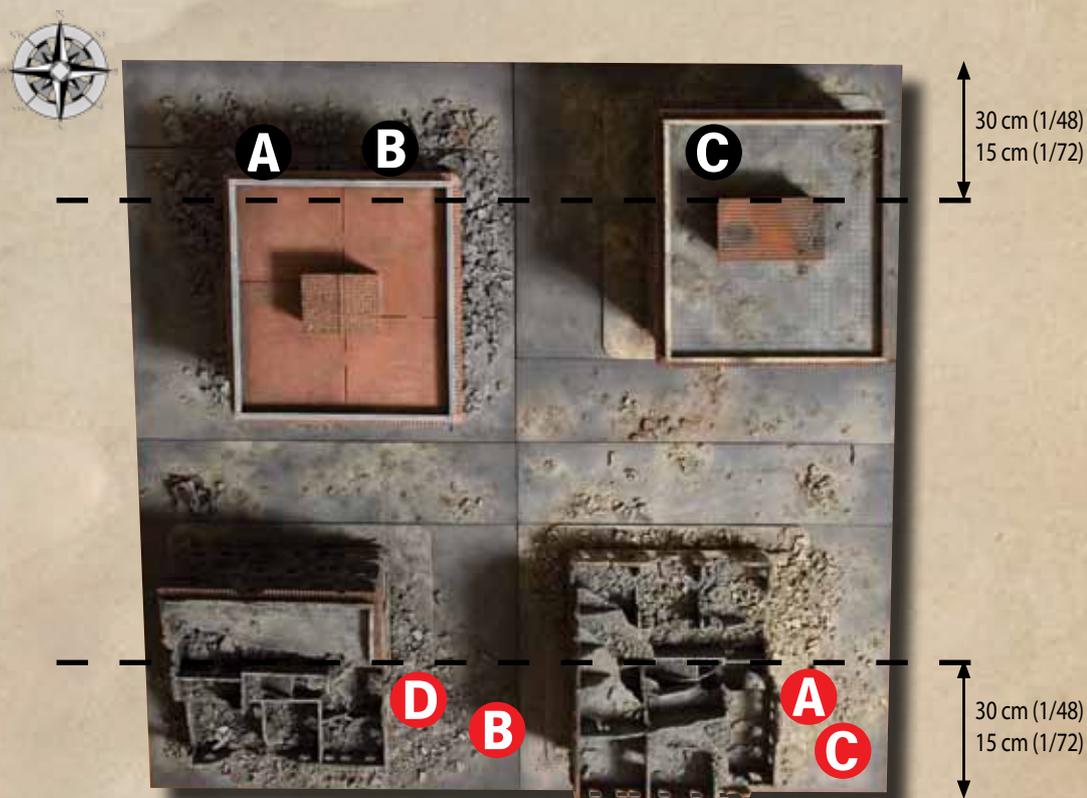
Regole speciali: questo scenario serve a comprendere le regole relative alla fanteria e deve essere giocato in entrambi i ruoli (Russo-

Tedesco). Al termine delle due partite, se uno dei due giocatori avrà vinto entrambe le partite sarà il vincitore assoluto altrimenti entrambi avranno pareggiato. Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale uscire dal campo con almeno 2 unità di fanti. A tal fine è sufficiente che il movimento consenta ad una parte della basetta di superare il bordo tavolo, non è necessario che il movimento porti fuori l'intero modello.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm (1/48) - 80 x 80 cm (1/72)

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

A B C 3 Squadre Grenadier



Forze in campo

- A** 1 Squadra Comando Fucilieri della Guardia
- ★ Varianti: senza camion
- B** 1 Squadra Fucilieri della Guardia
- ★ Varianti: senza camion
- C D** 2 Squadre d'Assalto della Guardia
- ★ Varianti (tutte): senza camion

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Impedire che 2 o più unità russe lascino il campo dal lato Nord.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Portare fuori dal lato Nord almeno 2 unità russe.

SNIDATE I CECCHINI

Data: 5 Aprile 1945

Località: Austria, nei pressi di Vienna

Presupposti storici: l'attacco russo ha scardinato le difese tedesche. L'esercito ripiega rovinosamente e per arginare l'Armata Rossa vengono lasciate sacche di resistenza disposte al sacrificio supremo. Alla periferia, nei pressi di un crocevia si sono schierati alcuni cecchini con l'ordine di resistere fino all'ultima cartuccia.

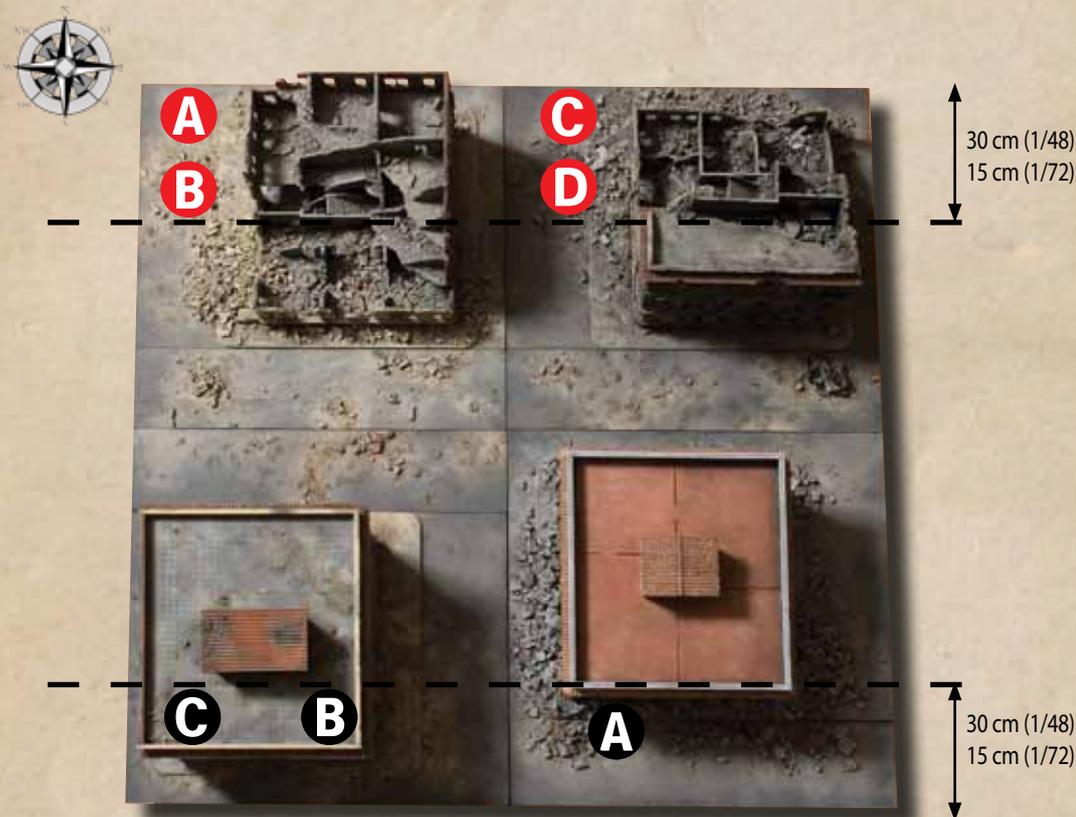
Regole speciali: i cecchini, sebbene in svantaggio numerico, possono contare sul fatto di essere difficilmente individuati e su alcune caratte-

ristiche che renderanno molto difficile il compito del giocatore Russo. Giocate questo scenario in entrambi i ruoli (Russo-Tedesco). Al termine degli 8 turni di ogni partita, contate il numero di unità eliminate; il giocatore che avrà totalizzato il numero maggiore, sommando i risultati delle due partite, sarà il vincitore.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm (1/48) - 80 x 80 cm (1/72)

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

A B C 3 Cecchini



Forze in campo

- A** 1 Squadra Comando Fucilieri della Guardia
- ★ Varianti: senza camion
- B** 1 Squadra Fucilieri della Guardia
- ★ Varianti: senza camion
- C D** 2 Squadre d'Assalto della Guardia
- ★ Varianti (tutte): senza camion

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Eliminare il numero maggiore di unità Russe.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Eliminare il numero maggiore di unità Tedesche.

SCONTRO TRA CARRI

Data: 22 gennaio 1945

Località: Polonia

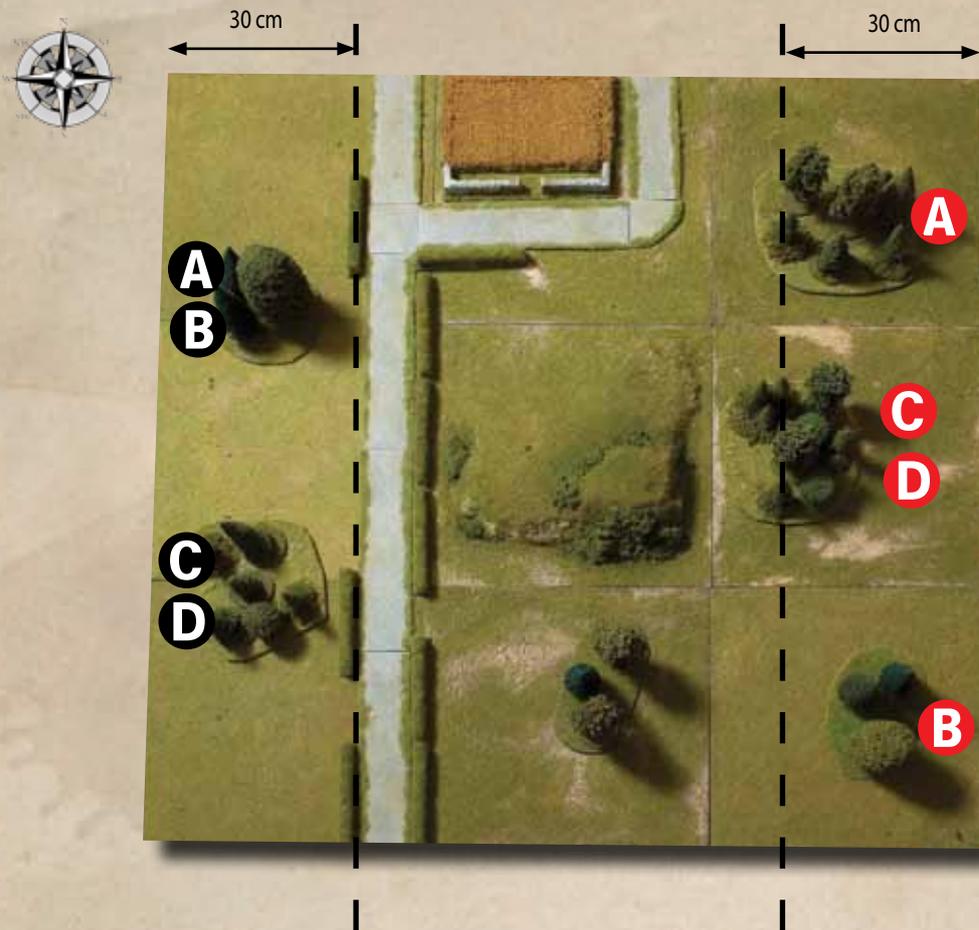
Presupposti storici: l'inarrestabile Armata Sovietica punta su Berlino. Le forze tedesche, oramai allo stremo, cercano di resistere sfruttando ogni possibile linea di difesa. La potente macchina bellica russa è in grado di travolgere ogni cosa in virtù del numero di mezzi e uomini di cui dispone. L'esito della battaglia è certo, la differenza è solo il numero di perdite che si possono infliggere al nemico...

Regole speciali: i russi dovrebbero prevalere in virtù della qualità dei loro carri. Giocate questo scenario in entrambi i ruoli (Russo-Tedesco). Al termine degli 8 turni di ogni partita, contate il numero di carri distrutti o con il cannone distrutto (ai fini della vittoria valgono entrambi allo stesso modo); il giocatore che avrà distrutto il numero maggiore di carri, sommando i risultati delle due partite, sarà il vincitore.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

A B C D 4 Carri Sdkfz 171 Panther

★ Variante: Waffen



Forze in campo

A B 2 Carri IS-2

C D 2 Carri T34/85

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Eliminare il numero maggiore di carri Russi.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Eliminare il numero maggiore di carri Tedeschi

MORSA D'ACCIAIO

Data: 14 Marzo 1945

Località: lago Balaton, Ungheria

Presupposti storici: nel Tentativo di salvare Budapest dall'accerchiamento le forze tedesche si sono spinte in profondità e ora rischiano di essere annientate dall'azione congiunta dei generali Malinovskij e Tolbuhin. Per sfuggire alla morsa d'acciaio è necessario sfondare le linee nemiche. Il 4° corpo d'Armata corazzato SS resiste disperatamente alle Forze Corazzate dell'Armata Russa ma il peso delle perdite si fa sempre più gravoso.

Regole speciali: rinforzi. Al termine del terzo turno, posizionate sul punto marcato con la lettera R1 o R2 uno dei carri IS-2 in riserva. Al termine del quarto turno, posizionate sul punto marcato con la lettera

R1 o R2 il restante carro IS-2 in riserva.

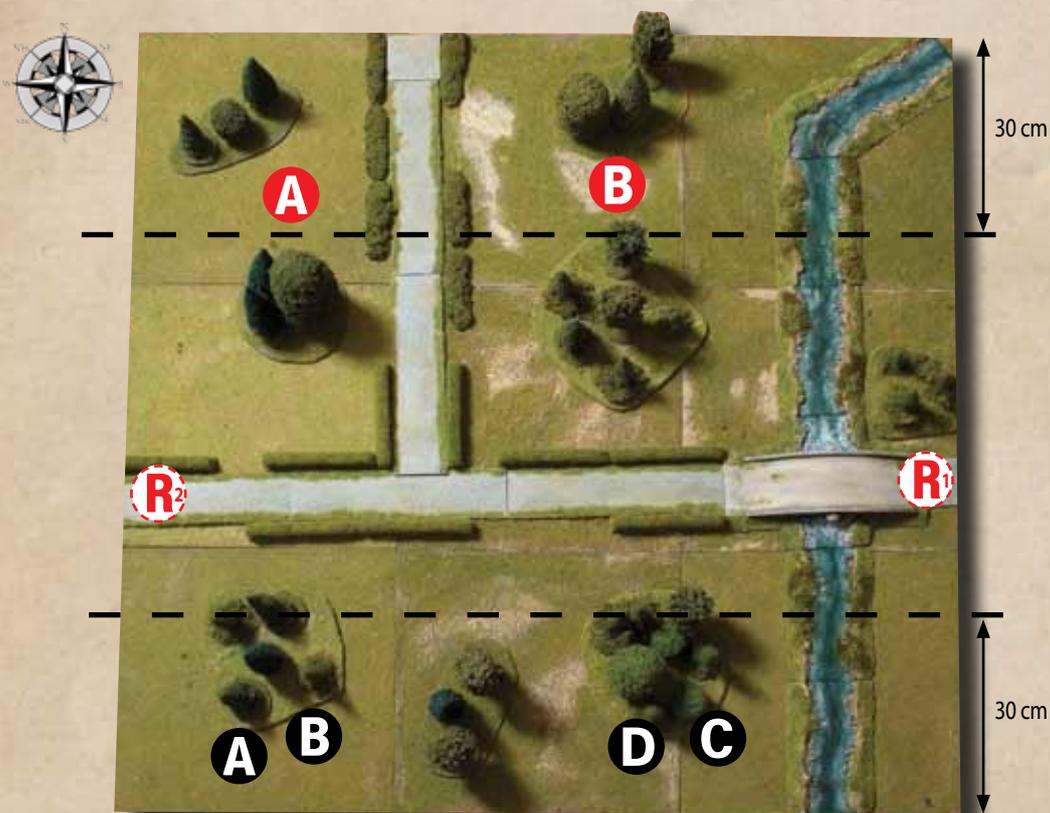
Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale uscire dal campo con i carri. A tal fine è sufficiente che il movimento consenta di superare il bordo tavolo anche con solo una parte del carro, non è necessario che il movimento porti fuori l'intero modello. Perché sia ritenuto valido, il carro deve possedere più della metà dei componenti dell'equipaggio (es. un Panther deve avere 3 componenti vivi all'interno del veicolo).

Componenti dell'equipaggio senza veicolo non contano.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

A B C D 4 Carri Sdkfz 171 Panther



Forze in campo

A B 2 Carri T34/85

• RISERVA

R1 R2 2 Carri IS-2

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Spezzare l'accerchiamento dei Russi! Uscire con almeno due Panther dal lato Nord.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Chiudere la morsa! Impedire che i tedeschi portino due Panther fuori dal lato Nord.

L'ULTIMO BALUARDO

Data: 21 gennaio 1945

Località: foce del fiume Pilica, Polonia

Presupposti storici: le truppe sovietiche hanno sfondato le difese tedesche di Kielce e stanno dilagando nel territorio polacco. Le truppe del generale tedesco Nehring si ritirano ordinatamente di fronte alla brulicante orda russa. Con coraggiose azioni di ingaggio e disimpegno rallentano l'avanzata anteposando piccole sacche di resistenza di fronte al contingente corazzato russo, in netta superiorità numerica. L'ardito compito che il generale si è posto consiste nello stabilire una linea di difesa estrema oltre il fiume Pilica. Mentre il grosso delle forze si sgancia, un piccolo Kampfgruppe riceve l'ordine di fermare i carri russi ed impedirgli di attraversare il fiume.

Regole speciali: Neve. Il campo è coperto di neve e sta nevicando. Chi tenta d'individuare applica un malus di -1 al Test Individuare. Lo IS-2 deve tirare 1d6 prima di muovere; se ottiene 1 o 2 slitta e perde

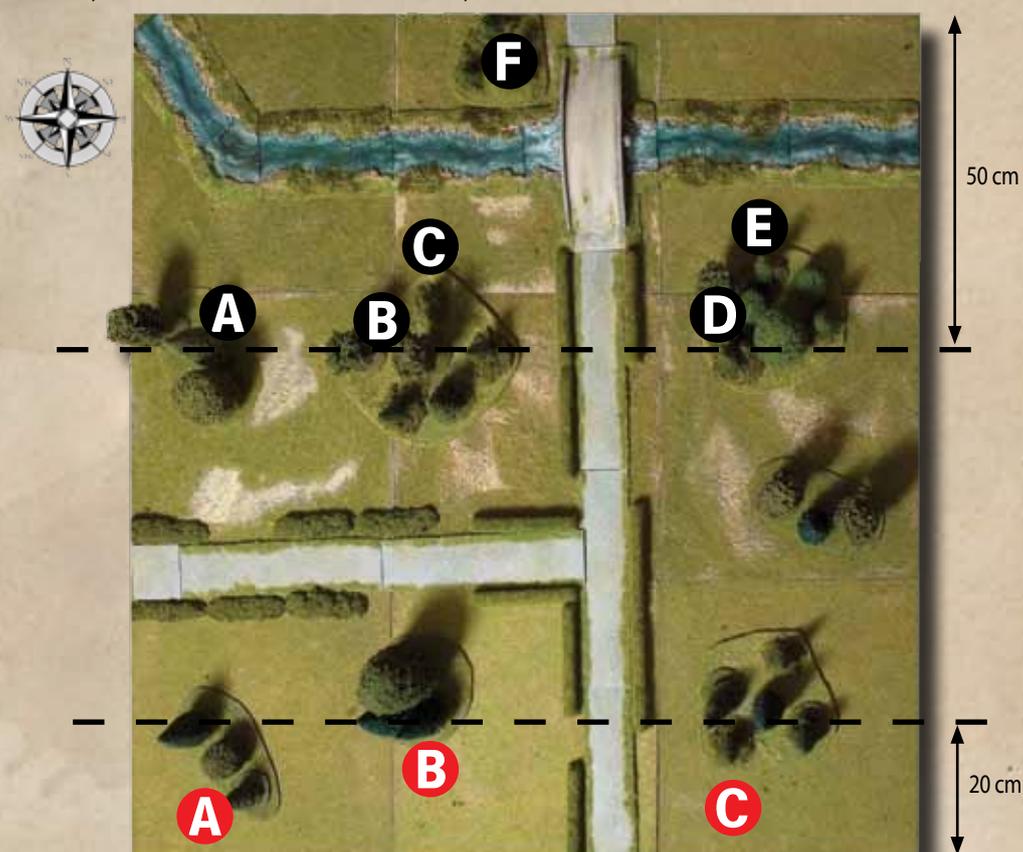
2d6 cm nel movimento. I carri T34/85 dotati di cingoli larghi, slittano solo se tirano 1 su 1d6. Tutti i veicoli possono utilizzare, al massimo, la velocità d'ingaggio (es. il T34/85 può muovere al massimo 25 cm). Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale superare il ponte con almeno 2 carri. A tal fine è sufficiente che il movimento consenta ad una parte del carro di superare il bordo finale del ponte, non è necessario che il movimento porti fuori l'intero modello. Perché sia ritenuto valido, il carro deve possedere più della metà dei componenti equipaggio iniziali (es. uno IS-2 deve avere 3 componenti vivi all'interno del veicolo).

Componenti dell'equipaggio senza veicolo non contano.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Squadra Comando Panzergrenadier
- ★ Variante: senza Camion
- Ⓑ Ⓓ 2 Squadre Panzer Grenadier
- ★ Variante (tutte): senza Camion
- Ⓒ 1 Kubelwagen
- Ⓑ Ⓕ 2 Cannoni Anticarro Pak 40
- ★ Combattenti temprati

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Impedire che 2 o più carri russi guadino il ponte. Se esce un solo carro viene considerato un pareggio.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Carro IS-2*
- Ⓑ Ⓒ 2 Carri T34/85*

* sul carro A è imbarcata: 1 Squadra Comando Compagnia d'Assalto
sul carro B e C sono imbarcate: 2 Squadre d'Assalto

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Uscire con 2 o più carri russi attraverso il ponte dal lato nord. Se esce un solo carro viene considerato un pareggio.

FESTUNG KURLAND

Data: 26 Ottobre 1944

Località: Curlandia

Presupposti storici: una formazione corazzata ed una divisione di fanteria dell'Armata Rossa penetrarono nell'ala destra dello schieramento della Brigata Nederland. L'Hauptscharfuhrer Georg Schluifelder lanciò un contrattacco per conquistare la collina. L'attacco riuscì perfettamente e la collina venne conquistata.

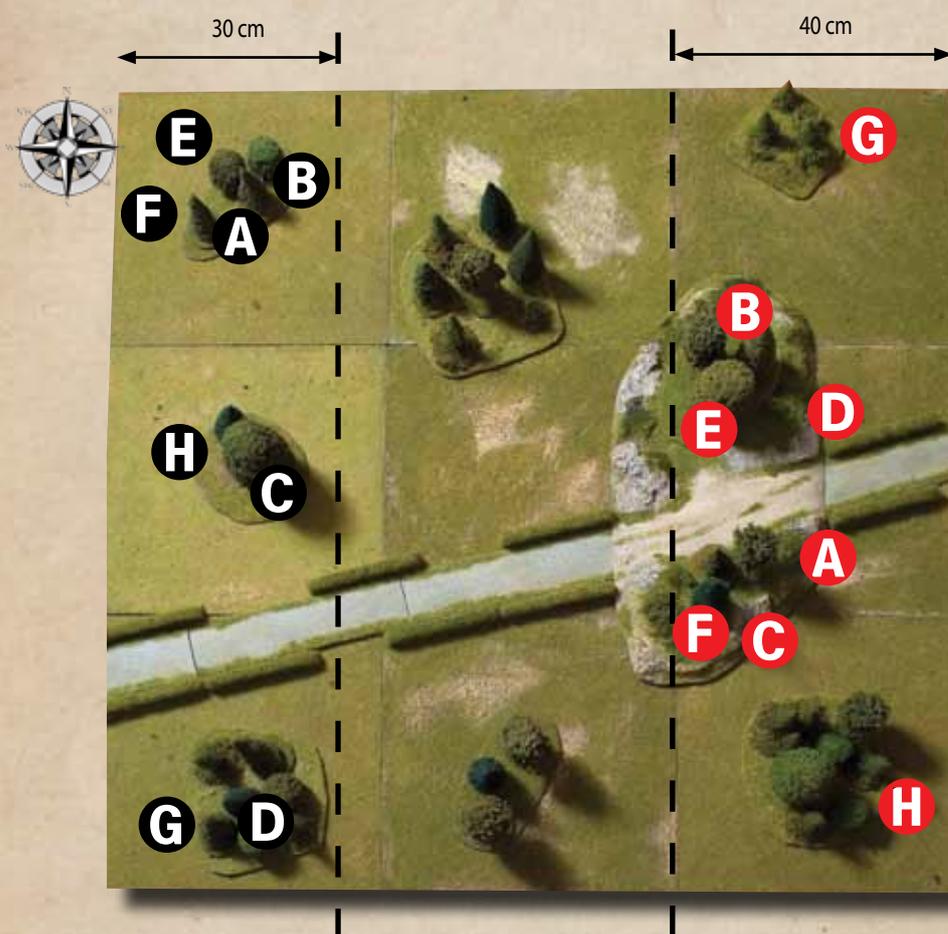
Regole speciali: per controllare la collina è necessario avere un'unità composta da almeno 5 modelli all'interno del suo perimetro, inoltre,

non devono essere presenti unità di fanteria avversarie sulla collina e/o veicoli corazzati avversari entro 5 cm dal suo perimetro. I veicoli corazzati, possono controllarla, se si trovano all'interno del perimetro e non hanno modelli di fanteria avversari sulla collina o veicoli corazzati avversari entro 5 cm dal suo perimetro. Veicoli corazzati abbandonati o distrutti non contano ai fini del controllo.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Squadra Comando Panzergrenadier
- ★ Variante: senza Camion
- Ⓑ Ⓒ Ⓓ 3 Squadre Panzergrenadier
- ★ Variante (tutte): senza Camion
- Ⓔ Ⓕ 2 Carri Sdkfz 171 Panther
- ★ Variante: Waffen
- Ⓖ 1 Squadra Mortaio
- ★ Variante: VT 4
- Ⓗ 1 Kubelwagen
- ★ Variante: Mitragliatrice Mg34, VT 4



Forze in campo

- Ⓐ 1 Squadra Comando Compagnia d'Assalto
- Ⓑ Ⓒ Ⓓ 3 Squadre d'Assalto
- Ⓔ Ⓕ 2 Cannoni Anticarro ZIS-3
- Ⓖ 1 Sezione Mortai
- Ⓗ 1 Carro ISU 122

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni
Controllare la collina.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni
Controllare la collina.

FESTUNG KURLAND - SECONDO ATTO

Data: 27 Ottobre 1944

Località: Curlandia

Presupposti storici: in considerazione dell'importanza strategica che rivestiva la collina, i russi si riorganizzarono, e appoggiati dai carri, tentarono numerose sortite ma la collina venne tenuta con coraggio e valse, al comandante tedesco, la promozione in campo a Untersturmführer.

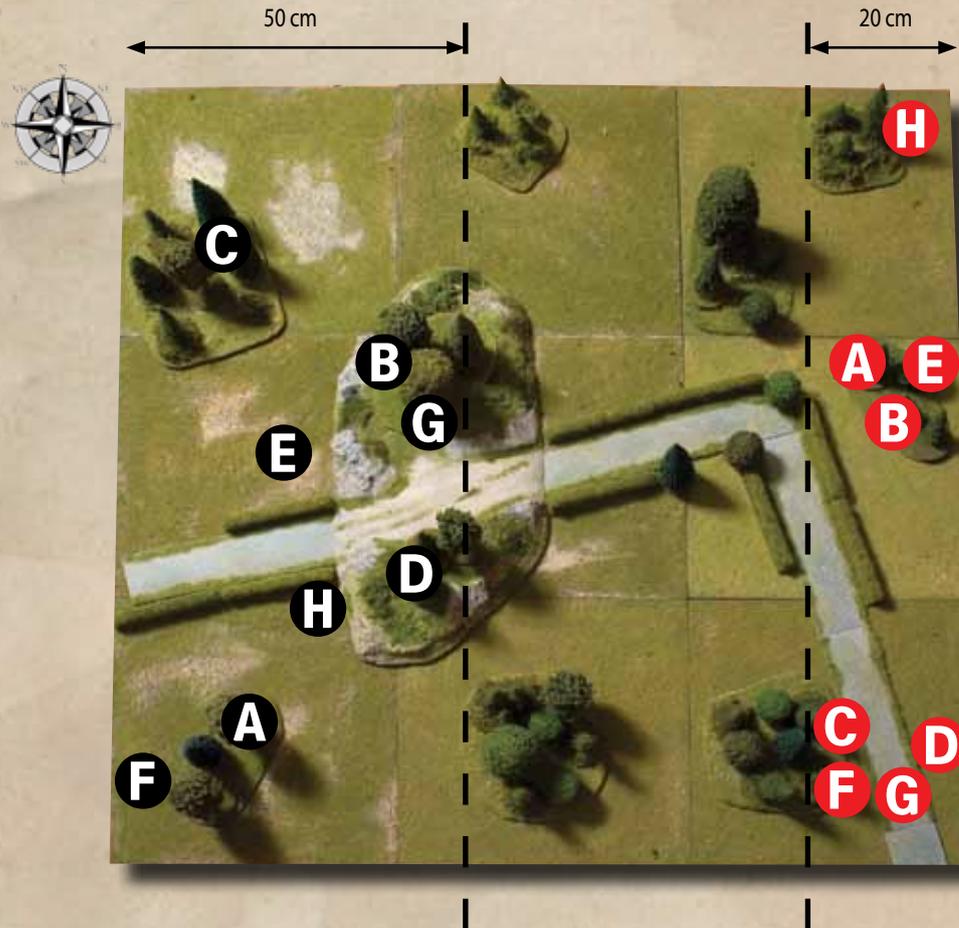
Regole speciali: per controllare la collina è necessario avere un'unità composta da almeno 5 modelli all'interno del suo perimetro, inoltre, non devono essere presenti unità di fanteria avversarie sulla collina

e/o veicoli corazzati avversari entro 5 cm dal suo perimetro. I veicoli corazzati, possono controllarla, se si trovano all'interno del perimetro e non hanno modelli di fanteria avversari sulla collina o veicoli corazzati avversari entro 5 cm dal suo perimetro. Veicoli corazzati abbandonati o distrutti non contano ai fini del controllo.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Squadra Comando Panzergrenadier
- ★ Variante: senza camion,
- Ⓑ Ⓒ Ⓓ 3 Squadre Panzergrenadier
- ★ Variante (tutte): senza camion
- Ⓔ 1 Carro Sdkfz 171 Panther
- ★ Variante: Waffen
- Ⓕ 1 Squadra Mortaio
- ★ Variante: VT 4
- Ⓖ 1 Cannone Anticarro Pak 40
- ★ Variante: VT 4
- Ⓗ 1 Kubelwagen
- ★ Variante: Mitragliatrice Mg34, VT 4

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni
Controllare la collina.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Squadra Comando Fucilieri della Guardia
- ★ Variante: Tankoviy desant, senza camion
- Ⓗ 1 Squadra Fucilieri della Guardia
- ★ Variante: Tankoviy desant, senza camion
- Ⓒ Ⓓ 2 Squadre d'Assalto della Guardia
- ★ Variante (tutte): Tankoviy desant, senza camion
- Ⓔ 1 Squadra Mortaio
- ★ Variante: VT 4
- Ⓑ Ⓕ 2 T34/85
- Ⓖ 1 IS2m

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni
Controllare la collina.

FESTUNG KURLAND - TERZO ATTO

Data: 27 Ottobre 1944

Località: Curlandia

Presupposti storici: dopo la sconfitta i Russi non si diedero per vinti e raddoppiarono gli sforzi penetrando all'altezza di Libau. L'Obersturmbannführer Friedrich Karl bloccò l'avanzata con il fuoco delle sue artiglierie. Per le gesta eroiche condotte durante lo scontro, lo Sturmbannführer Hermann Ptschka riceverà la croce di cavaliere.

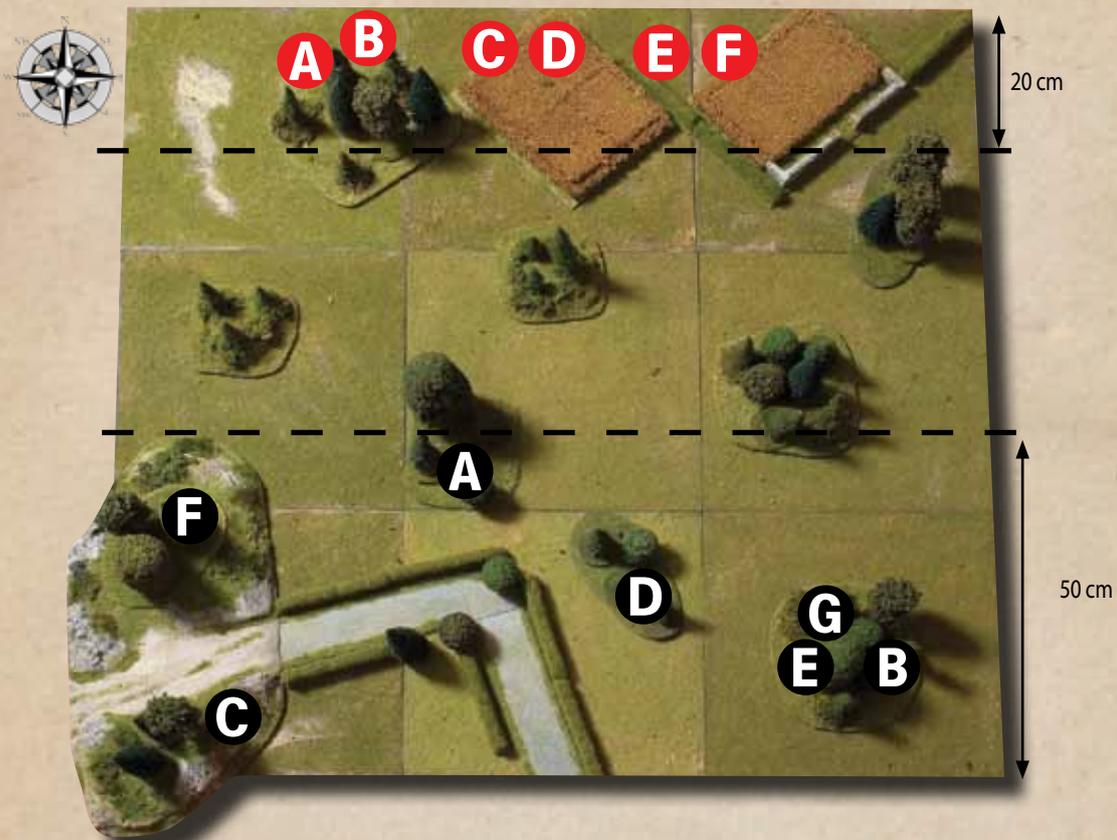
Regole speciali: Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale uscire dal campo con almeno tre unità.

A tal fine è sufficiente che il movimento consenta ad una parte del modello di superare il bordo tavolo, non è necessario che il movimento porti fuori l'intero modello. Perché sia ritenuto valido, il carro deve possedere più della metà dei modelli iniziali (es. uno IS-2 deve avere 3 componenti vivi all'interno del veicolo). Componenti dell'equipaggio senza veicolo non contano.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Squadra Comando Grenadier
- ★ Variante: *Combattenti temprati*
- Ⓑ Ⓒ 2 Squadre Grenadier
- ★ Variante (tutte): *Panzerfaust*
- Ⓓ 1 Squadra Grenadier
- ★ Variante: *combattenti temprati, panferfaust, Panzerschreck*
- Ⓔ 1 Sezione Panzerschreck
- ★ Variante: *combattenti temprati*
- Ⓕ Ⓖ 2 Cannoni Anticarro Pak 40
- ★ Variante: *combattenti temprati*



Forze in campo

- Ⓐ Ⓑ 2 Carri IS-2
- Ⓒ Ⓓ 2 Squadre d'Assalto
- Ⓔ Ⓕ 2 Carri T34/85

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Impedire che 3 o più unità russe escano dal lato Sud. Se escono due unità viene considerato un pareggio.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Far uscire dal lato Sud 3 o più unità russe. Se escono due unità viene considerato un pareggio.

CHARLEMAGNE ALL'ATTACCO!

Data: 26 Aprile 1945

Località: Berlino, Germania

Presupposti storici: alle prime luci dell'alba un Battaglione di SS Francesi venne spostato nella zona orientale della città per fronteggiare le dilaganti forze russe. Nel tentativo di stabilire una linea di difesa, venne lanciato un assalto supportato dai carri della 57° Divisione corazzata. Dopo avere respinto la Guardia Russa fino all'officina del gas la tenaglia tedesca cominciò a chiudersi. Nel resto di Berlino però le cose stavano andando diversamente...

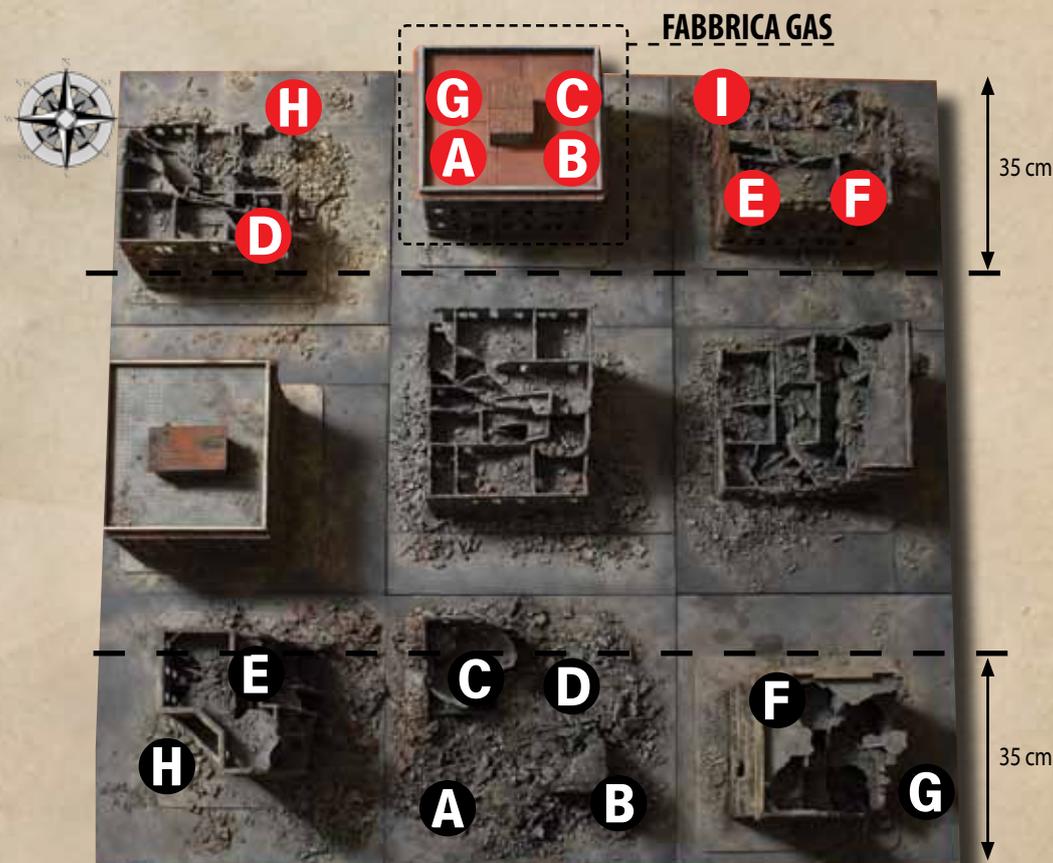
Regole speciali: per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale controllare le quattro sezioni della Fabbrica del

gas. Per controllare una sezione è necessario avere un'unità composta da almeno 5 modelli all'interno. Per controllare la sezione, inoltre, non devono essere presenti unità di fanteria avversarie all'interno e/o veicoli corazzati avversari entro 5 cm dal perimetro della sezione. I veicoli corazzati, possono controllare una sezione, se si trovano entro 5 cm dal perimetro e non hanno modelli di fanteria avversari all'interno della sezione o veicoli corazzati avversari entro 5 cm dalla sezione. Veicoli corazzati abbandonati o distrutti non contano ai fini del controllo.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ Ⓑ 2 Carri Sdkfz 171 Panther
- ★ Variante: *Waffen*
- Ⓒ 1 Squadra Comando Grenadier
- ★ Variante: *combattenti temprati*
- Ⓓ Ⓔ Ⓕ 3 Squadre Grenadier
- ★ Variante (tutte): *combattenti temprati*
- Ⓖ Ⓗ 2 Kubelwagen
- ★ Variante (tutte): *Mg 34*

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Assicurarsi il controllo di tutte e quattro le sezioni della fabbrica di Gas. Se nessuno ha il controllo o se entrambi i giocatori hanno modelli nella fabbrica lo scenario non ha vincitori ed è un pareggio.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Squadra Comando Compagnia d'Assalto
- Ⓑ Ⓒ 2 Squadre d'Assalto
- Ⓓ 1 Sezione Anticarro della Guardia
- ★ Variante: *senza camion*
- Ⓔ 1 Squadra Comando Fucilieri della Guardia
- ★ Variante: *senza camion*
- Ⓕ 1 Squadra Fucilieri della Guardia
- ★ Variante: *senza camion*
- Ⓖ 1 Squadra d'Assalto della Guardia
- ★ Variante: *senza camion*
- Ⓗ Ⓖ 2 Cannoni Anticarro

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Assicurarsi il controllo di tutte e quattro le sezioni della fabbrica di Gas. Se nessuno ha il controllo o se entrambi i giocatori hanno modelli nella fabbrica lo scenario non ha vincitori ed è un pareggio.

NEUKOLLN

Data: 26 Aprile 1945

Località: Berlino, Germania

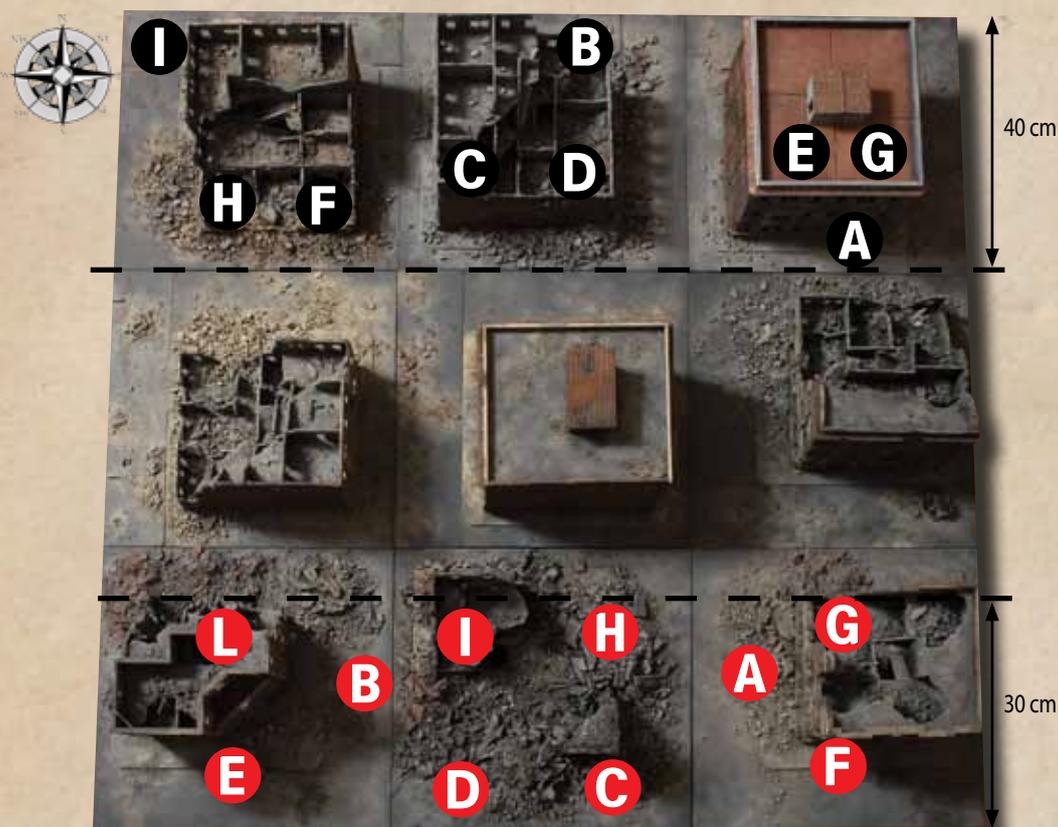
Presupposti storici: dopo il successo iniziale, la Charlemagne fu travolta dalle truppe corazzate al comando del generale Voronov, uno dei principali autori del successo di Stalingrado. Decine di carri, ruppero l'accerchiamento costringendo i tedeschi a ripiegare. Nell'impossibilità di inviare i rinforzi richiesti, lo stato Maggiore Tedesco inviò l'unica forza disponibile...circa duecento ragazzi della Gioventù Hitleriana (in termini di gioco le squadre Volksgrenadier simulano queste unità).

Regole speciali: per uscire dal campo è sufficiente che il movimento consenta ad una parte del modello di superare il bordo del tavolo. Perché sia ritenuto valido, il carro deve possedere più della metà dei modelli iniziali. Componenti dell'equipaggio senza veicolo non contano.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

1 Ordine ATTESA

- A I** 2 Carri Sdkfz 171 Panther
 - ★ Variante: Waffen
- B** 1 Squadra Comando Grenadier
 - ★ Variante: combattenti temprati
- D E** 2 Squadre Grenadier
 - ★ Variante (tutte): combattenti temprati, Panzerfaust
- F** 1 Squadra Grenadier
 - ★ Variante: combattenti temprati, Panzerschreck
- C G H** 3 Squadre Volksgrenadier
 - ★ Variante (tutti): Panzerfaust



Forze in campo

- A B** 2 Carri IS-2
- C D** 2 T34/85
- E** 1 Sezione mortaio
- F** 1 Squadra Comando Compagnia d'Assalto
- G H I L** 4 Squadre d'Assalto

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Impedire che 3 o più unità Russe escano dal lato NORD.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Far uscire dal lato NORD 3 o più unità Russe.

DIFESA ESTREMA

Data: 29 Aprile 1945

Località: Berlino, Germania

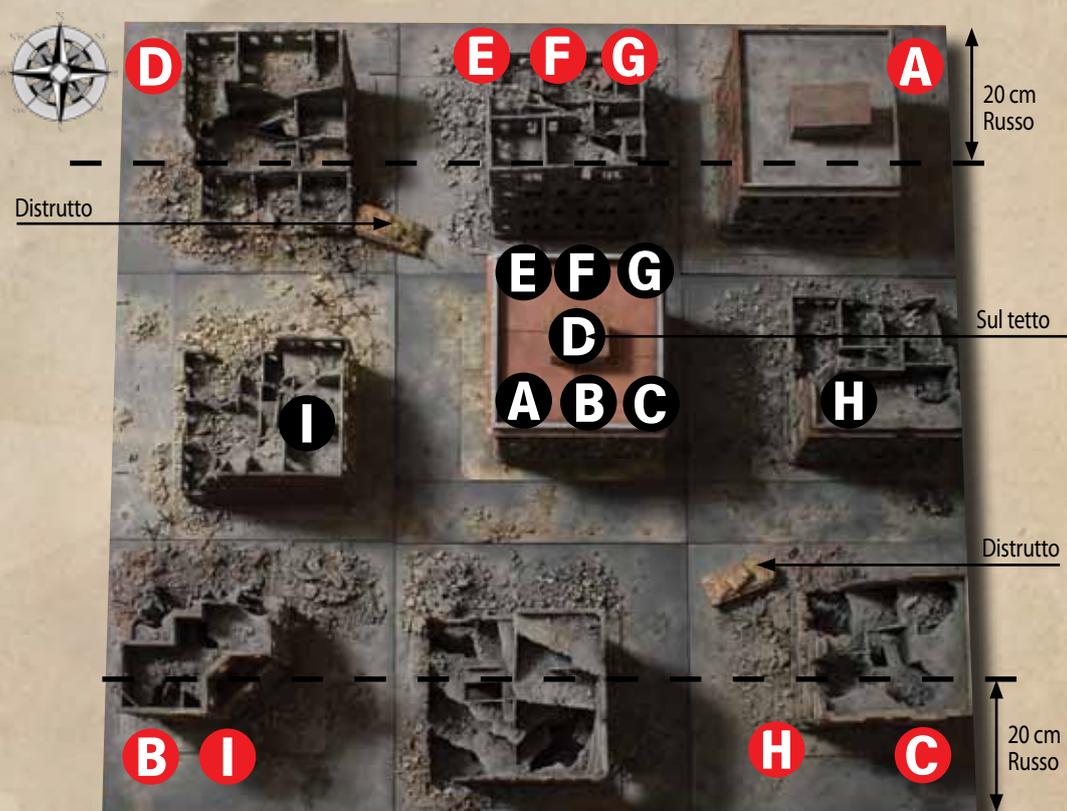
Presupposti storici: perso lo slancio iniziale e incalzati dai carri sovietici che, incuranti delle perdite, continuano ad avanzare, i resti della divisione Charlemagne si trovano praticamente circondati. Respingono valorosamente varie ondate di attacchi e con il favore delle tenebre si aprono una via di fuga. Dell'intero battaglione solo centottanta uomini riusciranno a fuggire (quasi tutti feriti).

Regole speciali: a partire dal sesto turno cala la notte. A causa delle nubi la visibilità è limitata a 3d6 x10 cm. Tirate prima di ogni turno per verificare la distanza da applicare. Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale uscire dal campo con le unità. A tal fine è sufficiente che il movimento consenta ad una parte del modello di superare il bordo tavolo, non è necessario che il movimento porti fuori l'intero modello.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

1 Ordine ATTESA

- Ⓐ 1 Gruppo Comando Grenadier
 - ★ Variante: combattenti temprati
- Ⓑ Ⓒ 2 Squadre Grenadier
 - ★ Variante (tutte): combattenti temprati, Panzerfaust
- Ⓕ 1 Squadra Comando Panzergrenadier
 - ★ Variante (tutte): combattenti temprati, senza camion
- Ⓖ Ⓗ 2 Squadre Panzergrenadier
 - ★ Variante: combattenti temprati, senza camion
- Ⓓ Ⓖ Ⓘ 3 Cecchini



Forze in campo

- Ⓐ Ⓑ 2 Carri IS-2
- Ⓒ Ⓓ 2 T34/85
- Ⓔ 1 Squadra Comando fucilieri della Guardia
 - ★ Variante: senza camion
- Ⓕ 1 Squadra Fucilieri della Guardia
 - ★ Variante: senza camion
- Ⓖ Ⓘ 2 Squadre d'Assalto della Guardia
 - ★ Variante: senza camion
- Ⓗ 1 Squadra Anticarro della Guardia
 - ★ Variante: senza camion

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Portare fuori, attraverso il lato Est o Ovest, almeno 4 unità tedesche.

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

Impedire che 4 o più unità tedesche, lascino il campo attraverso il lato Est o Ovest.

ESERCITO CAMPIONE TEDESCO (1944-1945)

Valore: 3000 punti, 8 unità.

⊠ **Carro Sdkfz 171 Panther**

Tipologia Veicolo: carro - corazzato - cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

VT: 3 (PR:1)

Armamento: cannone KwK42 cal. 75 mm (torretta) con mitragliatrice leggera Mg34 coassiale.

Arma secondaria: mitragliatrice leggera Mg34 (scafo inferiore).

Equipaggio: 4 carristi e 1 capo carro (leader), tutti armati di pistola Walther P38. Il leader è equipaggiato con *binocolo*.

Caratteristiche: *radio*, VB 7/3 - VC7

⊠ **Squadra Comando Grenadier (Quartier Generale)**

VT: 3 (PR:2)

1 tenente (leader, QG) armato di mitra MP40 e pistola Luger. Equipaggiato con *binocolo*.

1 sottotenente (leader) armato di mitra MP40.

1 grenadier armato di fucile Kar98k e panzerfaust.

1 grenadier armato di fucile Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

⊠ **Squadra Grenadier**

VT: 3 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40. Equipaggiato con *binocolo*.

1 caporale (leader) armato di mitra MP40.

1 grenadier armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice leggera Mg 34.

1 grenadier armato di fucile Kar98k e *panzerfaust*.

5 grenadier armati di fucili Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

⊠ **Squadra Grenadier**

VT: 3 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40. Equipaggiato con *Binocolo*.

1 caporale (leader) armato di mitra MP40.

1 grenadier armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice leggera Mg 34.

1 grenadier armato di fucile Kar98k e *panzerfaust*.

5 grenadier armati di fucili Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

⊗ Squadra Grenadier

VT: 3 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40.

1 caporale (leader) armato di mitra MP40.

1 grenadier armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice leggera Mg 34.

2 grenadier armato di *fucile d'assalto Stg44*.

4 grenadier armati di fucili Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

⊗ Sezione Panzerschreck

VT: 3 (PR:1)

1 grenadier armato di panzerschreck e pistola Walther P38.

1 grenadier armato di fucile Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

⊗ Sezione Cannone Anticarro Pak 40

VT: 3 (PR:2)

1 osservatore (leader) armato di mitra MP40. Equipaggiato con *binocolo*.

1 cannoniere armato di cannone Pak 40 cal. 75mm e pistola Walther P38.

2 artiglieri armati di fucile Kar98k.

Caratteristiche: *scudo, VB 6/3*

⊗ Automobile Kübelwagen

Tipologia Veicolo: automobile - non corazzato - ruotato

Movimento: 35 - 45 - 50

VT: 3 (PR:1)

Armamento: mitragliatrice leggera Mg34 (contraerea).

Equipaggio: **1 caporale** (leader), armato di mitra MP40. **1 fante** armato di fucile Kar98k.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Caratteristiche: *modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (2)*

ESERCITO CAMPIONE RUSSO (1943-1945)

Valore: 3000 punti, 8 unità.

☆ Carro T34/85

Tipologia Veicolo: carro - corazzato - cingolato

Movimento: 20 - 25 - 30

VT: 3 (PR:1)

Armamento: cannone Zis- S-53 cal. 85 mm (torretta) con mitragliatrice leggera DT coassiale.

Arma secondaria: mitragliatrice leggera DT (scafo inferiore).

Equipaggio: 4 carristi e 1 capo carro (leader), tutti armati di pistola Tokarev M1933. Il leader è equipaggiato con *binocolo*.

Caratteristiche: *radio, VB 8/4 - VC7*

☆ Squadra Comando Fucilieri della Guardia (Quartier Generale)

VT: 4 (PR:2)

1 tenente (leader, QG) armato di mitra PPSH41 e pistola Tokarev M1933. Equipaggiato con *binocolo*.

1 addetto anticarro armato di mitra PPSH41 e RPG-1.

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Il Camion GAZ è stato eliminato.

Caratteristiche: *combattenti temprati.*

☆ Squadra Fucilieri della Guardia

VT: 4 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41 e pistola Tokarev M1933. Equipaggiato con *binocolo*.

1 addetto anticarro armato di fucile semiautomatico SVT40 e RPG-1.

5 fanti armati di fucile semiautomatico SVT40.

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33

Il Camion GAZ è stato eliminato.

Caratteristiche: *combattenti temprati.*

☆ Squadra d'Assalto della Guardia

VT: 4 (PR:4)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41. Equipaggiato con *binocolo*.

1 addetto anticarro armato di mitra PPSH41 e RPG-1.

7 fanti armati di mitra PPSH41.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *combattenti temprati, imbarcati su camion Gaz (VT:4).*

☆ **Camion GAZ**

Tipologia Veicolo: camion - non corazzato - ruotato

Movimento: 30- 35 - 45

VT: 4 (PR:1)

Armamento: -

Equipaggio: **1 caporale** (leader), armato di mitra PPSH41. **1 fante** armato di fucile Mosin Nagant. Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *modelli esposti, scoperto, trasporta truppa (12)*

☆ **Squadra Anticarro della Guardia**

VT: 4 (PR:2)

2 fanti armati di mitra PPSH41.

2 addetti anticarro armati di mitra PPSH41 e RPG-1.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Il Camion GAZ è stato eliminato.

Caratteristiche: *combattenti temprati.*

☆ **Sezione Mitragliatrice Maxim**

VT: 4 (PR:2)

1 caporale (leader) armato di mitra PPSH41.

1 mitragliere armato di pistola Tokarev M1933 e mitragliatrice media Maxim (capo pezzo, treppiede).

2 addetti mitragliatrice armati di fucile Mosin Nagant.

☆ **Cecchino**

VT: 4 (PR:-)

1 fante armato di fucile Mosin Nagant e granate RGD 33.

Caratteristiche: *arma silenziosa, cecchino, fuciliere scelto, infiltrato, mirino.*