

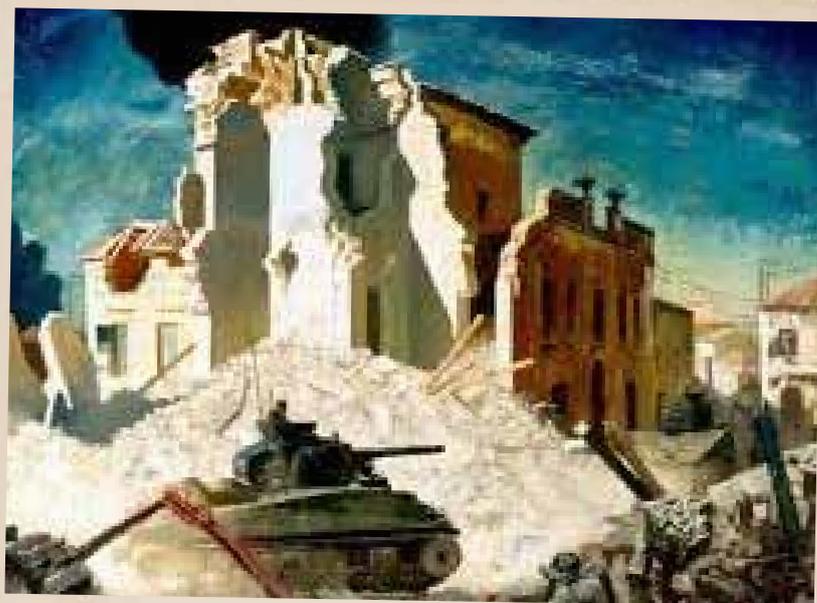
ASSAULT PLATOON

ORTONA 1943/BATTLE BOOK

ORTONA 1943

Questo nuovo volume contiene uno scenario per il gioco ASSAULT PLATOON che si propongono di farvi rivivere uno gli episodi più importanti che si sono svolti sul suolo italiano durante la Seconda Guerra Mondiale: la battaglia di Ortona, avvenuta fra il 20 e il 27 Dicembre 1943 . A differenza dei precedenti, questo volume è dedicato ad una specifica battaglia e lo scenario è stato inizialmente pubblicato sul numero 52 della rivista italiana di Wargame Dadi & Piombo. Nello scenario si utilizzano le regole contenute nel regolamento base ASSAULT PLATOON e nelle successive Army List per 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. Anche questo supplemento è suddiviso in 3 sezioni principali: CRONACA; ESERCITI; SCENARIO.

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 la selezione delle forze utilizzate nello scenario. L'intera struttura dell'esercito che resta comunque disponibile sul sito www.torrianimassimo.it. Nell'ultima parte del volume troverete lo scenario comprendente una breve introduzione, la mappa, lo schieramento delle forze disponibili, le regole speciali e opzionali da utilizzare, la durata e gli obiettivi da conseguire per ottenere la vittoria.



ASSAULT PLATOON

ORTONA 1943



MASSIMO TORRIANI – VALENTINO DEL CASTELLO - Copyright 2014

*Per il playtest si ringrazia: Adriano Giacomo Losi, Andrew Carless, Massimo De Luca,
Giovanni Taverna, Marco Guarnieri e il Mediolanum Wargames club
Scenario pubblicato per la prima volta sul n. 52 della rivista Dadi & Piombo
Ricostruzione Storica a cura di Andrea Grilli
Traduzione inglese a cura di Andrew Carless*

*Per le foto e le immagini si ringrazia il MUBA - Museo Storico della Battaglia di Ortona
info@battagliadiortona.it*

*Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico,
senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.*

Per aggiornamenti: www.torrianimassimo.it

CRONACA

La battaglia di Ortona è un buco nero nella Storia
(M. Patricelli, storico e autore del libro *La Stalingrado d'Italia*).

LA BATTAGLIA DI ORTONA

Il 20 dicembre 1943 per otto giorni si è combattuta la più inutile battaglia del fronte occidentale. A oggi gli storici non capiscono perché la I divisione canadese al comando del maggior generale Chris Vokes si scontrò con la I divisione paracadutisti al comando del Generaleleutnant Richard Heidrich.

La divisione canadese faceva parte dell'VIII armata di Montgomery che sul fronte adriatico stava risalendo lo stivale. Le ipotesi possono essere le più diverse sui motivi di tale battaglia. Sicuramente Ortona era l'unico porto nell'Adriatico a metà strada tra il binomio nordico Venezia e Trieste con i porti del sud Italia. Un altro aspetto più tecnico era di non lasciarsi sfuggire una divisione paracadutisti tedesca, noti per l'alto livello di preparazione e addestramento. Inoltre bisogna ricordare che la cittadina era l'estremo est della linea Gustav, dall'altra parte Cassino ne era quello ovest. Un'altra ipotesi più politica e umanamente triste, potrebbe essere il fatto che l'esercito canadese fino a quel momento non aveva avuto vittorie particolarmente rilevanti. Aveva partecipato a tante battaglie e a un disastroso sbarco a Dieppe, voluto proprio per avere una prima vittoria sotto il comando canadese. E se anche questa volta si cercò l'evento bellico per vantarsi dell'esercito canadese?

L'aspetto più incredibile è che tutti i capi delle maggiori nazioni in guerra, compreso Stalin, si interessarono agli esiti dello scontro. Hitler giornalmente chiedeva informazioni. La stampa alleata seguì con toni epici la battaglia e si possono riscontrare resoconti sia durante che dopo gli scontri.

*Combattimenti di grande ferocia continuarono per quattro giorni prima che Ortona fosse definitivamente presa e la città era ormai un "ammasso di macerie" con mucchi di tedeschi morti che giacevano dappertutto. (da *The Sphere* del 15 gennaio 1944)*

Winston Churchill la definì la "Little Stalingrad".

Le perdite furono altissime da entrambi le parti. Per l'esattezza a oggi sono sconosciute quelle naziste, mentre si sa che 1548 canadesi morirono nella battaglia all'interno della cittadina, e 1314 civili, pari al 10% della popolazione, persero la vita.

La città di Ortona oggi è considerato luogo di valore storico nazionale per lo stato canadese e gli è stata conferita la Medaglia d'Oro al valor civile da parte dello Stato Italiano.

Ricostruire una battaglia come questa ha senza dubbio le sue difficoltà, prima di tutto a livello di scenario, ma anche per la varietà di armi ed equipaggiamenti che furono utilizzati da entrambe le parti.



Come da buona tradizione conosciamo i comandanti delle due parti. Come si diceva al comando dei canadesi abbiamo il maggior generale Chris Vokes. Nato in Irlanda nel 1904 era entrato nel 1921 nella Royal Military College of Canada e ne era uscito come ingegnere. Prima di essere promosso brigadiere aveva ottenuto una laurea in Scienze.

Nel 1942 entra nella Seconda divisione canadese e partecipa allo sbarco in Sicilia. Successivamente viene promosso Maggiore generale e prende il comando della Prima divisione canadese che combatté a Ortona.

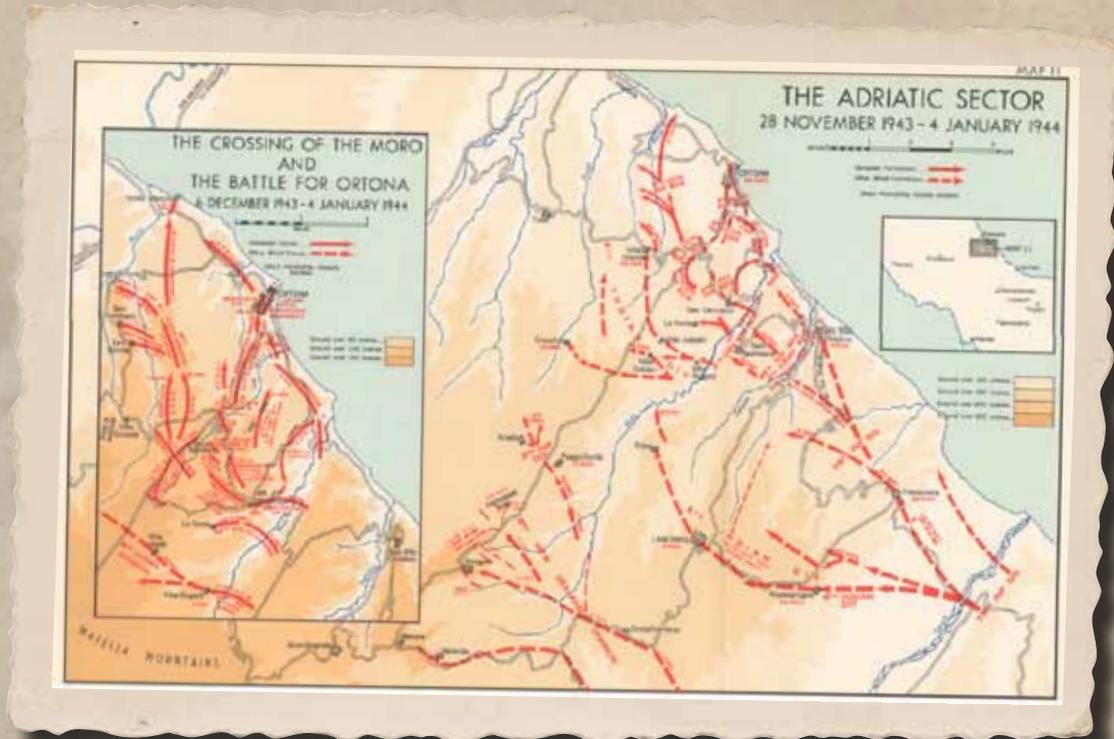
Per la strategia con cui condusse questa battaglia, scontro frontale senza molte altre idee, fu aspramente criticato. Nel 1944 comandò la Quarta divisione fino a prendere la guida di tutte le forze di occupazione canadesi in Europa.

Contro di lui troviamo Richard Heidrich, volontario nella Prima Guerra Mondiale, entrò nella Luftwaffe quando fu ricostituita e nel 1938 prese il comando del primo battaglione paracadutisti. Partecipò alla battaglia di Francia, Creta, fronte orientale, difesa della Sicilia, Ortona e infine la battaglia di Cassino. Tra i più decorati tra gli ufficiali nazisti, comandò sempre la Prima divisione paracadutisti durante la guerra, tranne poche eccezioni.

LA BATTAGLIA

I segnali che si sta preparando un periodo difficile e sanguinoso, appaiono già agli inizi di novembre. Il 2 novembre i tedeschi ordinano di sfollare la città. Non tutti obbediranno agli ordini e vanno segnalati diversi atti di coraggio da parte delle suore dell'Ospedale per assistere i feriti, malati e chiunque avesse bisogno nei giorni degli scontri.

Il 5 dicembre gli Alleati iniziano a colpire la città con l'artiglieria, mentre le truppe canadesi avanzano nella campagna e guadagnano i piccoli centri a sud e ovest di Ortona:



Il 21 dicembre iniziano gli scontri. I tedeschi fanno saltare la Basilica, come da giorni stavano demolendo diversi palazzi per rendere difficile l'ingresso nella cittadina. Lo stesso giorno segue un bombardamento a tappeto degli Alleati e la sera stessa reparti canadesi prendono le prime case di via Costantinopoli. Se a qualcuno sembrò facile, beh, si era sbagliato.

Una fotografia aerea mostra i luoghi più importanti:



Dove è indicata la chiesa di Santa Maria di Costantinopoli è l'inizio degli scontri del 21 dicembre. La strada era un groviglio di natura selvaggia a ridosso del mare. Difficile immaginare come apparì ai soldati canadesi l'ingresso in questo piccolo centro anticipato da una chiesa che celebrava eventi strettamente collegati all'ex capitale dell'Impero d'Oriente.

Dal diario dell'Edmonton Regiment canadese:

The unit renewed its attack on Ortona at 0700 hrs. Street fighting continued throughout the day. The enemy is well supplied with MMGs in dug in positions behind stone barricades. Hand grenades are being used to a great extent by both sides. Tanks are hampered by demolitions and mines but they are providing covering fire. Two enemy A/Tk guns and one 81 mm Mortar have been captured. Three POW have been taken. At nightfall, consolidation of the first city square at MR 331165 is organized and very active patrolling continues.

L'unità ha rinnovato l'attacco su Ortona alla ore 7. I combattimenti in strada hanno proseguito per tutto il giorno. Il nemico è supportato da MMG ben trincerati nelle loro posizioni dietro barricate di pietra. Bombe a mano vengono usate da entrambe le parti. I carri armati sono ostacolati dalle macerie degli edifici demoliti e dalle mine, ma offrono una copertura al fuoco nemico. Due pezzi di artiglieria anti carro e un mortaio da 81 mm sono stati catturati. Tre prigionieri catturati. Durante la notte le posizioni sono state consolidate e prosegue l'attività di pattugliamento.

La breve nota tratta dal diario di uno dei reggimenti più falciati da questa battaglia, chiarisce anche come i tedeschi si erano schierati. Al fine di rallentare l'avanzata dei carri armati, si erano costruite delle postazioni ben nascoste o coperte da macerie, ecco il motivo delle demolizioni fin dai primi giorni di dicembre, ma soprattutto il posizionamento di artiglieria anti carro in modo da bloccare l'avanzata lungo le strade maestre della città.

Nelle immagini d'epoca è spesso frequente vedere mezzi blindati e tank fermi, usati più per coprire l'avanzata della fanteria che per dar battaglia dentro quelle stradine anguste già nelle loro costruzione originaria.

Ancora oggi via Costantinopoli e poi dritti fino a via Garibaldi, attraverso via Ceccario, risulta piccola anche per un SUV, immaginatevi per uno Sherman.

Ma già il 22 dicembre la situazione acquista il drammatico scenario di quelli che saranno i prossimi giorni di scontri e soprattutto che daranno il nome al Natale del 1943. The Bloody Christmas.

Sempre dal diario dell'Edmonton Regiment:

Street and house to house fighting continues. The enemy is showing a desperate resistance. Our 6 Pdr guns are engaging barricades and strong points to clear a passage for tanks.

La battaglia casa per casa prosegue. Il nemico sta mostrando una resistenza disperata. I nostri cannoni da 6 pdr stanno colpendo le barricate e i punti più difficili per aprire un passaggio ai carri armati.

Quel giorno si conquista via Garibaldi fino all'Orientale, storico passeggio degli ortonesi, ma solo della piazzetta dedicata al compositore Francesco Paolo Tosti, nato proprio a Ortona. A misurare lo spazio si è camminato veramente poco.

Il 23 dicembre i canadesi avanzano fino a Palazzo Farnese, raggiungendo quello che oggi è il cuore della città.

Ma quello stesso giorno la Prima divisione paracadutisti tedesca riceve rinforzi.

Il comando canadese divide le aree di competenza: la The Seaforth Highlanders of Canada attacca sul lato a sinistra della strada principale, cioè quella che oggi è Corso Vittorio Emanuele. Sulla destra la Edmonton prosegue a conquistarsi la strada verso Palazzo Farnese. Causa perdite i reparti calano a 60 effettivi per ciascuna compagnia.

Quel giorno si avanza per via della Pace e via Sofia, mentre i carri armati risalgono via Cavour aprendosi la strada con l'aiuto dei cannoni da 6 pdr. L'ospedale è l'obiettivo.

La vigilia inizia con due diversi fronti: sul lato sinistro dell'avanzata si combatte per l'ospedale. Così racconta un testimone, un civile, di quello scontro:

I tedeschi incoraggiati dai rinforzi, piantarono due mitragliatrici sulle finestre dei bagni che davano sulla piazza. Non lo avessero mai fatto! i carri armati iniziarono un fuoco di file contro i bagni. Fu una vera carneficina della povera gente ivi rifugiata: 12 morti e circa 50 feriti. I superstiti, folli di paura, gridando ed invocando corsero a rifugiarsi nelle sale dell'Ospizio e dall'Ospedale trascinandosi i feriti, i vecchi e bambini. (da Antologia di testimonianze della battaglia di Ortona - Comune di Ortona, dicembre 1973).

Il secondo fronte si è mosso dal Palazzo Farnese verso piazza San Tommaso, da dove un cespuglio di mitragliatrici tedesche frena l'avanzata. Sfruttando la posizione elevata che guarda il palazzo delle Poste.

Il Natale di sangue ha doppie scenari, da una parte le truppe hanno razioni per la cena, dall'altra si combatte all'altezza dell'Ospedale. I tedeschi sono riusciti a fermare i canadesi.

Così il pasto della cena:

In the evening a very good Christmas dinner consisting of roast pork and trimmings and Christmas pudding was enjoyed. Chocolate bars, cigarettes and bottled beer was also distributed to the troops.

In serata è stata apprezzata una cena molto buona di Natale, composta da arrosto di maiale e ritagli di carne e budino di Natale. Barrette di cioccolato, sigarette e birra in bottiglia sono stati distribuiti alle truppe.

Le truppe apprezzano lo sforzo dei loro ufficiali. Natale è sempre Natale. Questo è il segno di una umanità ancora viva.

Il 26 dicembre è chiara la linea del fronte: Piazza Risorgimento, ex Piazzetta del Pesce e Piazza San Tommaso.

La svolta è il 27 dicembre. Gli Alleati decidono di intensificare i bombardamenti via terra e via mare.

Così i canadesi commentano nel loro diario:

Since we now control by fire the third city square, opposite the doomed cathedral, the end of the battle is now in sight. The Hun has not many remaining buildings from which to manoeuvre or make a major stand.

Da quando abbiamo il controllo della terza piazza della città, sul lato opposto della cattedrale condannata, la fine della battaglia è in vista. I tedeschi non hanno molti edifici dai quali muoversi o prendere posizioni favorevoli.

Ormai la vittoria è vicina. La notte stessa i tedeschi iniziano la ritirata, il 28 dicembre le truppe canadesi completano la liberazione di Ortona.

Si dovrà comunque aspettare il 10 giugno dello stesso anno per la totale liberazione del territorio ortonese.

L'80% degli edifici della città è andato distrutto. Negli anni successivi diversi studi di psicologia cercheranno di analizzare il trauma dei soldati che parteciparono a quella battaglia. Tra gli elementi più caratterizzanti, lo scontro all'arma bianca fu il più traumatico. I tedeschi sbucavano da ogni parete e stanza di edificio conquistato. Si parlò di combattimento stanza per stanza.

Lo stesso Churchill sottolineò che "si era imparato molto da quella battaglia".

LE TRUPPE IN CAMPO

Come si diceva i tedeschi sono rappresentati dalla Prima divisione Fallschirmjäger che era stata la prima a essere formata nel nuovo esercito tedesco. La meglio addestrata e soprattutto con un altissimo livello di esperienza. Iniziò con l'invasione della Polonia e proseguì le sue attività fino al 2 maggio 1945 quando si arrese agli Alleati in Italia.

Quando i canadesi la incontrano è composta da tre reggimenti di truppa, e poi artiglieria, genieri, anticarro e mitragliatrici. Gran parte di queste truppe vengono schierate nella città per organizzare la resistenza. Probabilmente non nella loro intenzione.

Dall'altra parte troviamo una vasta composizione di truppe canadesi, ma due unità furono coinvolte negli scontri: The Seaforth Highlanders of Canada e The Loyal Edmonton Regiment. A cui furono affiancati carri armati, artiglieria, mortai. Mentre altre unità della Prima divisione canadese completavano l'accerchiamento della città, probabilmente causando la ritirata delle truppe tedesche che temevano un accerchiamento.

LO SCENARIO

Nel caso di uno scenario per un wargame bisogna tener conto di diversi elementi:

- le truppe canadesi affrontarono un terreno in salita, spesso subendo il fuoco delle mitragliatrici tedesche
- le strade erano strette, salvo le piazze, e piene di macerie. I tedeschi distrussero i palazzi più importanti creare ostacoli ai carri armati alleati
- si fece un gran uso di trappole e mine. Gli edifici e le strade erano minate
- l'anticarro fa da padrone per rallentare l'avanzata canadese.
- i tedeschi erano senza mezzi corazzati nella città di Ortona. Ma il loro livello di addestramento era superiore. Si tratta di truppe altamente esperte
- i combattimenti furono casa per casa, ma anche stanza per stanza. Spesso le truppe tedesche si nascondevano per riattaccare dopo essere state superate dai canadesi.

Alcuni momenti della battaglia sono sicuramente i più interessanti:

- 1) l'avanzata per via Cavour, consente di ricostruire scontri in strade strette.
- 2) l'ospedale può suggerire anche l'introduzione di regole per gestire i civili
- 3) i combattimenti all'interni degli edifici, possono stimolare scenari piccoli, in spazi ricchi di elementi scenici, con truppe nascoste.



ESERCITI

In questa sezione vengono presentate le unità disponibili per l'esercito Tedesco e Canadese da utilizzare nello scenario. 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. Gli eserciti comprendono già le singole varianti utilizzate per lo scenario. Nel caso di unità identiche, consigliamo di identificarle, con un punto colorato sotto la bassetta di ogni modello; questa procedura eviterà discussioni tra i giocatori. Per creare ulteriori scenari utilizzando altre tipologie di unità 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.



FORZE IN CAMPO

Esercito Canadese – 2° Canadian Infantry Brigade

- 2 Plotoni completi di Fanteria
- 1 Sezione Cacciacarri Piat
- 1 Sezione Mortaio medio 3pdr
- 2 Carri Universal Carrier
- 3 Carri Sherman

Esercito Tedesco – 1° Divisione Fallschirmjäger

- 2 Plotoni completi di Fallschirmjäger
- 2 Sezioni Cannoni anticarro Pak 38
- 1 Sezione Mortaio medio Grw34 cal. 81mm
- 4 Ordini Attesa

ESERCITO TEDESCO

1° DIVISIONE FALLSCHIRMJÄGER (2 PLOTONI)

Ogni Plotone Fallschirmjäger è composto da: 1 Gruppo Comando Fallschirmjäger e 3 Squadre Fallschirmjäger

SQUADRA COMANDO FALLSCHIRMJÄGER

Unità di Fanteria, QG

Punto Rottura: 3

VT: 4

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39	leader QG, esperto con la baionetta
1	Sottotenente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader QG, esperto con la baionetta
1	Fallschirmjäger	Panzerschreck, Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperto con la baionetta
1	Fallschirmjäger	Panzerfaust, Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperto con la baionetta
3	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperti con la baionetta

SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER 1

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 4

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, esperto con la baionetta
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, esperto con la baionetta
1	Mitragliere Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera MG34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	esperto con la baionetta
1	Fallschirmjäger	Lanciafiamme leggero Flammenwerfer 41, Pistola Walther P38, Granate Stg39	esperto con la baionetta
1	Fallschirmjäger	Panzerfaust, Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperto con la baionetta
6	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperti con la baionetta

SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER 2

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 4

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, esperto con la baionetta
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, esperto con la baionetta
1	Mitragliere Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera MG34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	esperto con la baionetta
1	Fallschirmjäger	Panzerfaust, Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperto con la baionetta
7	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperti con la baionetta

SQUADRA FALLSCHIRMJÄGER 3

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 4

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, esperto con la baionetta
1	Caporale	Mitra MP40, Granate Stg39	leader, esperto con la baionetta
1	Mitragliere Fallschirmjäger	Mitragliatrice leggera MG34, Pistola Walther P38, Granate Stg39	esperto con la baionetta
1	Fallschirmjäger	Panzerfaust, Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperto con la baionetta
7	Fallschirmjäger	Fucile Kar98k, Granate Stg39	esperti con la baionetta

SEZIONE CANNONE ANTICARRO PAK 38 FALLSCHIRMJÄGER

Unità di Supporto (Artiglieria)

Punto Rottura: 2

VT: 4

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, scudo, VB 4/3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Osservatore Fallschirmjäger	Mitra MP40	leader, binocolo
1	Cannoniere Fallschirmjäger	Cannone Pak 38 cal. 50mm, Pistola Walther P38	capo pezzo
2	Artiglieri Fallschirmjäger	Fucile Kar98k	

SEZIONE CANNONE ANTICARRO PAK 38 FALLSCHIRMJÄGER

Unità di Supporto (Artiglieria)

Punto Rottura: 2

VT: 4

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, scudo, VB 4/3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Osservatore Fallschirmjäger	Mitra MP40	leader, binocolo
1	Cannoniere Fallschirmjäger	Cannone Pak 38 cal. 50mm, Pistola Walther P38	capo pezzo
2	Artiglieri Fallschirmjäger	Fucile Kar98k	

SEZIONE MORTAIO MEDIO GRW34 cal. 81mm FALLSCHIRMJÄGER

Unità di Supporto

Punto Rottura: 2

VT: 3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale Fallschirmjäger	Mitra MP40	leader, binocolo
1	Mortarista Fallschirmjäger	Mortaio medio GrW34 cal. 81mm, Pistola Walther P38	capo pezzo
2	Fallschirmjäger Addetti Mortaio	Fucile Kar98k	

4 ORDINI ATTESA FALLSCHIRMJÄGER



ESERCITO CANADESE

2° BRIGATA FANTERIA CANADESE (2 PLOTONI)

Ogni Plotone Fanteria Canadese è composto da: 1 Gruppo Comando Fanteria e 3 Squadre Fanteria

SQUADRA COMANDO FANTERIA

Unità di Supporto, QG

Punto Rottura: 3

VT: 3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Tenente	Mitra Thompson M1, Pistola Revolver Webley, Granate n.36 Mills Bomb	leader QG
1	Sergente	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader QG
1	Mortarista	Mortaiolo leggero da 2" Mk.VIII, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	capo pezzo
4	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SQUADRA FANTERIA 1

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Caporale	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
7	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SQUADRA FANTERIA 2

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Caporale	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
7	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SQUADRA FANTERIA 3

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 4

VT: 3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Sergente	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Caporale	Mitra Thompson M1, Granate n.36 Mills Bomb	leader
1	Mitragliere	Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
7	Fucilieri	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SEZIONE CACCIACARRI PIAT

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 1

VT: 3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Fante	Piat, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb	
1	Fante	Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb	

SEZIONE MORTAIO MEDIO 3PDR**Unità di Supporto****Punto Rottura:** 2**VT:** 3

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Caporale	Mitra Sten Mk.V	leader, binocolo
1	Mortarista	Mortaio medio 3pdr, Pistola Colt 1911A1	capo pezzo
2	Addetti Mortaio	Fucile N.4 Mk.1 Enfield	

CARRO UNIVERSAL CARRIER**Tipologia Veicolo:** Carro - Corazzato - Cingolato**Movimento:** 25 - 30 - 35**VT:** 3**Armamento:** mitragliatrice leggera Bren (scafo inferiore)**Caratteristiche:** modelli esposti, radio, scoperto, trasporta truppa (2), VC 1**Componenti equipaggio**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
1	Carrista	Pistola Colt 1911A1	

CARRO UNIVERSAL CARRIER**Tipologia Veicolo:** Carro - Corazzato - Cingolato**Movimento:** 25 - 30 - 35**VT:** 3**Armamento:** mitragliatrice leggera Bren (scafo inferiore)**Caratteristiche:** modelli esposti, radio, scoperto, trasporta truppa (2), VC 1**Componenti equipaggio**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
1	Carrista	Pistola Colt 1911A1	

CARRO SHERMAN**Tipologia Veicolo:** Carro - Corazzato - Cingolato**Movimento:** 20 - 25 - 30**VT:** 3**Armamento:** cannone M3 cal. 75mm (torretta) con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)
mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (scafo inferiore)**Caratteristiche:** radio, ronson, VB 5/3, VC 5**Componenti equipaggio**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	Pistola Colt 1911A1	

CARRO SHERMAN**Tipologia Veicolo:** Carro - Corazzato - Cingolato**Movimento:** 20 - 25 - 30**VT:** 3**Armamento:** cannone M3 cal. 75mm (torretta) con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)
mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (scafo inferiore)**Caratteristiche:** radio, ronson, VB 5/3, VC 5**Componenti equipaggio**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	Pistola Colt 1911A1	

CARRO SHERMAN**Tipologia Veicolo:** Carro - Corazzato - Cingolato**Movimento:** 20 - 25 - 30**VT:** 3**Armamento:** cannone M3 cal. 75mm (torretta) con mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (coassiale)
mitragliatrice media M1919A4 cal. .30 (scafo inferiore)**Caratteristiche:** radio, ronson, VB 5/3, VC 5**Componenti equipaggio**

N.	Modello	Armamento	Caratteristiche
1	Capo Carro	Pistola Colt 1911A1	leader, binocolo
4	Carristi	Pistola Colt 1911A1	

ORTONA: LA PICCOLA STALINGRADO

Data: 20-27 Dicembre 1943

Località: Ortona (CH) - Italia

Presupposti storici: A cavallo del periodo di Natale le forze canadesi del 2° Canadian Infantry Brigade si scontrarono con le forze della prima divisione paracadutisti tedesca per il controllo della città di Ortona. Fu una battaglia estremamente cruenta caratterizzata da scontri casa per casa con l'utilizzo di mine antiuomo e grandi quantità d'esplosivo trasformare gli edifici in trappole mortali. La conquista della statale che congiungeva la costa era però vitale e lo scontro inevitabile. La storia ci racconta che la notte del 27 Dicembre le forze tedesche abbandonarono le posizioni dopo aver combattuto in inferiorità numerica schiacciante una delle più drammatiche pagine del conflitto mondiale.

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (1/48) - 120 x 80 cm (1/72)

Durata: 8 turni

Schieramento: I tedeschi schierano entro 40 cm dal lato Nord, i canadesi a 20 cm dal lato Sud.

Regole speciali: I tedeschi dispongono di 4 mine a pressione antiuomo e 4 campi minati (vedi sotto).

Mine a pressione

Il giocatore tedesco dispone di queste trappole che può piazzare in un edificio nella terra di nessuno (max 4 edifici). Marcate l'elemento con un segnalino apposito. Un modello che muove entro il suo perimetro, dopo 5 cm deve effettuare un *Test Addestramento*; tira 2d6 e somma il VT (non sono ammessi *Ritira* e non si può utilizzare il bonus del *leader*).

Bersaglio fanteria - Se ottiene 11 o più non accade nulla e il *modello di riferimento* può continuare il movimento; se ottiene 10 o meno la mina esplose e coinvolge 2d6 modelli. Tirare per gli effetti sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando la mina con VT 4. Gli eventuali modelli *soppressi* vanno posizionati applicando la regola a pag 26 "Interrompere il movimento di un'unità per sparare con un'arma ad area". Solo il *modello di riferimento* testa l'addestramento gli altri sono immuni (lui li avverte). Se il *modello di riferimento* transita fuori dall'area con le mine i modelli della sua unità non possono entrare nell'area minata.

Bersaglio veicoli - Se ottiene 11 o più non accade nulla e il *modello di riferimento* può continuare il movimento; se ottiene 10 o meno la mina esplose e il movimento s'interrompe. Tirate 1d6 per gli effetti sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli* senza considerare alcun modificatore.

Campo Minato

Il giocatore tedesco dispone di 4 Campi Minati. In questo caso, quando il giocatore canadese muove un'unità nella terra di nessuno può interrompere il movimento per piazzare, sul suo percorso, un segnalino campo minato (base 2,5 cm). Tutte le unità (amiche e nemiche) che muovono uno o più modelli entro 5 cm dal segnalino devono tirare 2d6 e consultare la *Tabella Campi Minati*:

2 - 4 = nessun effetto (NE)

5 - 6 = una mina antiuomo esplose; le unità di fanti subiscono 1d3 colpi sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando la mina come VT 3.

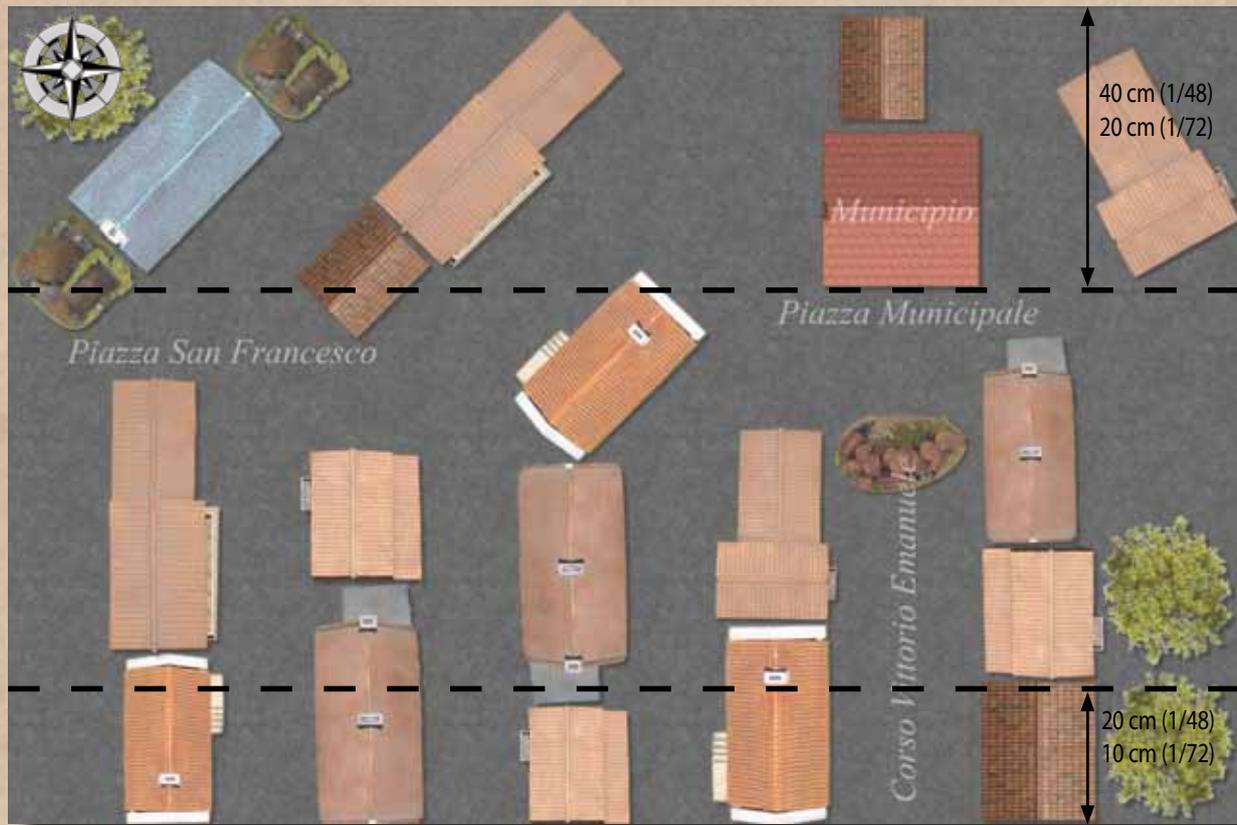
7 - 8 = si innesca una reazione a catena e più mine antiuomo esplodono; le unità di fanti subiscono 1d6 colpi sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando la mina come VT 3. I veicoli non corazzati tirano 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli*.

9 - 10 = nel campo minato sono presenti anche mine anticarro; le unità di fanti subiscono 2d6 colpi sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando la mina come VT 3. I veicoli non corazzati tirano 1d3 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli*. I veicoli corazzati tirano 1d6 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli*.

11 - 12 = si innesca una reazione a catena e più mine anticarro e antiuomo esplodono; le unità di fanti subiscono 2d6 colpi sulla *Tabella Danni Fanteria* considerando la mina come VT 4. I veicoli corazzati e non corazzati tirano 1d3 sulla *Tabella Danni Leggeri Veicoli*.

Si tira una sola volta per unità per turno.

ORTONA: LA PICCOLA STALINGRADO



Obiettivi dello scenario

Le forze canadesi devono assicurarsi il controllo della piazza controllando il municipio (edificio a 2 piani) e l'edificio a nord della Piazza S. Francesco (2 piani).

Controllare gli obiettivi

Per controllare una casa, si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno dell'edificio. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dalla casa si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio la casa è contesa (non è controllata da nessuno).

Condizione di vittoria al termine degli 8 turni

12 punti per ogni casa obiettivo controllata

1 punto per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di Ritirata dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti degli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità.