

BERLINO 1945/BATTLE BOOK

BERLIN 1945

Questo volume è il primo di una serie di supplementi per il gioco OPERATION WORLD WAR TWO, denominati BATTLEBOOK, 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.alzozero.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.



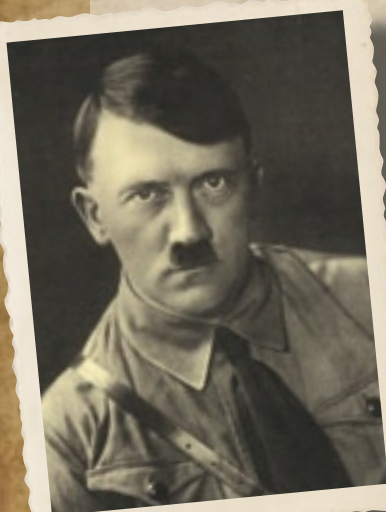
CRONACA

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 Straussberg 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), la dimensione (leggero, medio, pesante, ecc.) l'armamento espresso in mm e le eventuali mitragliatrici coassiali o indipendenti. Completano la descrizione, il numero di componenti dell'equipaggio, le loro mansioni, la resistenza al panico (RP), il grado di addestramento e le caratteristiche tipiche del veicolo. Per le unità di fanteria viene indicato il numero di uomini, le funzioni, l'armamento personale, la resistenza al panico (RP), il grado di addestramento 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. In ogni scenario viene indicato il codice delle unità e la quantità da acquistare per poterlo giocare. 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 3500 punti pronta per giocare gli scenari standard inseriti nel manuale base o i tornei. 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.alzozero.it dove troverete tutti i punteggi e le metodiche da seguire per costruire esercito bilanciato. Sul sito, inoltre, verranno periodicamente aggiunti nuovi Eserciti Campione e 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 (carro medio)

Addestramento: 3+

(RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio KwK42 cal. 75 mm (L70) con mitragliatrice leggera Mg34 coassiale.

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34 con supporto.

Equipaggio: 4 fanti e 1 sergente (leader), tutti armati di mitra MP40.

Mansioni: comandante, mitragliere/operatore radio, cannoniere, assistente, autista.

Caratteristiche: arma coassiale, canna extra lunga (arma principale), corazza pesante, operatore radio, supporto per arma.



Varianti:

- ★ Nahverteidigungswaffe
- ★ Proiettili migliorati
- ★ Waffen Korps



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.

GRUPPO COMANDO PANZERGRENADIER (Quartier Generale)

Addestramento: 3+ (RP:3)

1 tenente (leader) armato di mitra MP40 e pistola Luger.
1 sottotenente (leader) armato di mitra MP40.
1 panzergrenadier armato di pistola Walther P38 e lanciafucili RPzB54 panzerschreck.
2 panzergrenadier armati di fucili semiautomatici G43 (staffette).
Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ★ Cacciacarri
- ★ Waffen Korps
- ★ Tiratori scelti



Pistola Walther P38

SQUADRA PANZERGRENADIER

Addestramento: 3+ (RP:4)

Mitragliatrice leggera Mg42

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.
5 panzergrenadier armati di fucili d'assalto Stg44
1 panzergrenadier armato di fucile Kar98k e panzerfaust.
Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ★ Cacciacarri
- ★ Waffen Korps
- ★ Tiratori scelti
- ★ Panzerschreck: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.

GRUPPO COMANDO GRENADEIER (Quartier Generale)

Addestramento: 4+

(RP:2)

- 1 tenente (leader)** armato di mitra MP40 e pistola Luger.
 - 1 sottotenente (leader)** armato di mitra MP40.
 - 1 grenadier** armato di fucile Kar98k e panzerfaust.
 - 2 grenadier** armati di fucili semiautomatici G43 (staffette).
- Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ✱ Waffen Korps
- ✱ Tiratori scelti



Mitra MP40

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 FUCILIERI VOLKSGRENADEIER

Addestramento: vedi Battesimo del Fuoco

(RP:3)

- 1 sergente (leader)** armato di mitra MP40.
 - 1 caporale (leader)** armato di mitra MP40.
 - 1 Volksgrenadier** armato di pistola Walther P38 e mitragliatrice leggera Mg 34.
 - 6 Volksgrenadier** armati di fucile Kar98k.
- Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Caratteristiche: battesimo del fuoco, milizia

Varianti:

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

SQUADRA GRENADEIER

Addestramento: 4+

(RP:3)

- 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.
 - 3 grenadier** armati di fucili semiautomatici G43
 - 3 grenadier** armati di fucili d'assalto Stg44
- Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Varianti:

- ✱ Waffen Korps
- ✱ Tiratori scelti
- ✱ Panzerfaust: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.
- ✱ Panzerschreck: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro.



Fucile d'assalto Stg44

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.

UNITÀ di SUPPORTO

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 (artiglieria)

Addestramento: 4+ (RP:2)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40.

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

2 fanti armati di fucile Kar98k.

2 fanti armati di pistola Walther P38.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate StG 39.

Caratteristiche: canna lunga (cannone), scudo, serventi al pezzo.

Varianti:

- ★ Proiettili migliorati
- ★ Waffen Korps
- ★ Addestramento 3+



Fucile Kar98k

SQUADRA MORTAIO

Addestramento: 4+ (RP:2)

1 caporale (leader) armato di mitra MP40.

1 fante armato di pistola Walther P38 e mortaio medio GrW34 cal. 81 mm.

1 fante armato di pistola Walther P38.

1 fante armato di fucile semiautomatico G43

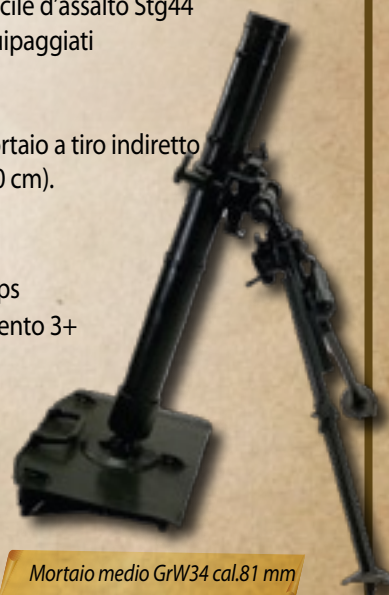
1 fante armato di fucile d'assalto StG44

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate StG39.

Caratteristiche: mortaio a tiro indiretto (distanza minima 50 cm).

Varianti:

- ★ Waffen Korps
- ★ Addestramento 3+



Mortaio medio GrW34 cal.81 mm

SQUADRA PANZER JAGER

Addestramento: +3 (RP:1)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40.

2 fanti armati di pistola Walther P38 e RPzB 54 panzerschreck.

2 fanti armati di mitra MP40.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Caratteristiche: caccia carri

Varianti:

☛ Waffen Korps

SQUADRA CECCHINI

Addestramento: +3 (RP:1)

2 fanti armati di fucile Kar98K e granate StG39.

Caratteristiche: mirino, tiratore scelto, tiro preciso.

Note: non sono soggetti alla regola modello solitario.

Vedi Team Cecchini nel paragrafo relativo a pag. 45 del manuale.



CECCHINO SOLITARIO

Addestramento: +3 (RP:1)

1 fante armato di fucile Kar98K e granate StG39.

Caratteristiche: cecchino, mirino, tiratore scelto, tiro preciso, infiltrato.

Note: non è soggetto alla regola modello solitario.



KÜBELWAGEN (Automobile)



Addestramento: +4 (RP:1)

Arma principale: nessuna.

Equipaggio: 2 fanti (staffette) e 1 sergente (autista), tutti armati di mitra MP40 e granate Stg39.

Mansioni: autista, truppa, operatore radio.

Caratteristiche: basso profilo, operatore radio, veicolo scoperto.

Varianti:

- ☛ Panzerfaust: un modello viene equipaggiato con quest'arma anticarro
- ☛ Mitragliatrice leggera Mg34 con supporto: il veicolo viene equipaggiato con quest'arma. Arma principale (contraerea). Mansione aggiuntiva: mitragliere contraerea (esposto).





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: 46.000 Kg

Dimensione: lunghezza 9,9 m – larghezza 3,09 m – altezza 2,73 m

Blindatura: max 132 mm

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

Velocità su strada: 37 km/h

CARRI IS2M (Carro pesante)

Addestramento: 5+ (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone pesante D25T cal. 122 mm (L43) con mitragliatrice leggera DT coassiale.

Arma secondaria (postazione fissa, torretta retro): mitragliatrice leggera DT con supporto.

Equipaggio: 3 fanti e 1sergente (leader), tutti armati di mitra PPSH41.

Mansioni: comandante/mitragliere, assistente, cannoniere, autista/operatore radio.

Caratteristiche: arma coassiale, canna lunga (arma principale), corazza extra pesante, ignora copertura (L), operatore radio, serbatoi esterni, scarso addestramento, supporto per arma.

Note: I proiettili perforanti cal. 122 mm sono meno efficaci di un pari calibro di altra nazionalità. Verifica i dati direttamente sulla Tabella delle Armi Russe.

Varianti:

- ✪ Guardia Russa
- ✪ Elimina scarso addestramento
- ✪ Addestramento 4+

ISU 152 (Carro pesante)

Addestramento: 5+ (RP:1)

Arma principale (scafo superiore): cannone pesante M43 cal. 152mm (obice)

Arma secondaria: nessuna.

Equipaggio: 4 fanti +1 sergente (leader) armati di mitra PPSH41.

Mansioni: comandante/operatore radio, cannoniere, 2 assistenti, autista.

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, cingoli larghi, corazza pesante, ignora copertura (L), obice (distanza minima 100 cm), operatore radio, scarso addestramento, semovente d'assalto, serbatoi esterni.

Note: La distanza minima indicata fa riferimento alle regole Opzionali da gioco.

Varianti:

- ✪ Guardia Russa
- ✪ Elimina scarso addestramento
- ✪ Addestramento 4+

ISU 152

Realizzato sul finire del 1943, questo colosso era la risposta alla pressante richiesta di un carro maggiormente corazzato. Sebbene i modelli SU si fossero dimostrati molto validi, l'ISU presentava una blindatura quasi doppia rispetto a quella del suo predecessore. Il principale impiego di questo carro fu come batteria semovente. L'assenza di qualsiasi arma anti fanteria ne sconsigliava l'utilizzo in ambienti urbani pertanto, venne spesso appoggiato ad unità di fanteria dotate di armi automatiche. Sullo stesso scafo venne sviluppato l'ISU 122, con la funzione di caccia carri e dotato di un cannone cal. 122 mm.

Equipaggio: 5 uomini

Peso: 41.800 Kg

Dimensione: lunghezza 9,05 m – larghezza 3,07 m – altezza 2,46 m

Blindatura: max 110 mm

Armamento: un cannone 152 mm

Velocità su strada: 37 km/h



FANTERIA

TANKOVYI 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.



GRUPPO COMANDO COMPAGNIA D'ASSALTO (Quartier Generale)

Addestramento: 4+ (RP:2)

1 capitano (leader) armato di mitra PPS41 e pistola Tokarev M1933.

1 tenente (leader) armato di mitra PPS41.

1 sottotenente (leader) armato di mitra PPS41.

2 fanti armati di mitra PPS41 (staffette).

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Varianti:

- ★ Caccia carri
- ★ Tankoviy desant

SEZIONE D'ASSALTO

Addestramento: 4+ (RP:3)

1 sergente (leader) armato di mitra PPS41.

8 fanti armati di mitra PPS41.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Varianti:

- ★ Caccia carri
- ★ Tankoviy desant
- ★ Mitragliatrice leggera DP: un modello viene equipaggiato con quest'arma.



Mitra PPS41

SQUADRA ANTICARRO

Addestramento: 4+ (RP:2)

2 fanti armati di mitra PPS41 (serventi).

2 fanti armati di pistola Tokarev M1933 e fucile anticarro PTRD.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: Caccia carri

Varianti:

- ★ 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 Ciuikov. 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.



GRUPPO COMANDO FUCILIERI DELLA GUARDIA (Quartier Generale)

Addestramento: 4+ (RP:2)

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

2 fanti armati di mitra PPSH41 e fucile anticarro PTRD

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant (staffette).

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *Guardia Russa.*

Varianti:

- ★ Caccia carri.
- ★ Tankoviy desant



Fucile semiautomatico SVT40

SQUADRA FUCILIERI DELLA GUARDIA

Addestramento: 4+ (RP:3)

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

6 fanti armati di fucile semiautomatico SVT40.

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33

Caratteristiche: *Guardia Russa.*

Varianti:

- ★ Caccia carri
- ★ Tankoviy desant
- ★ Mitragliatrice leggera DP: un modello viene equipaggiato con quest'arma.

SQUADRA D'ASSALTO DELLA GUARDIA

Addestramento: 4+ (RP:3)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41.

8 fanti armati di mitra PPSH41.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *Guardia Russa.*

Varianti:

- ★ Caccia carri
- ★ Tankoviy desant
- ★ Mitragliatrice leggera DP: un modello viene equipaggiato con quest'arma.



UNITÀ di SUPPORTO

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°



SQUADRA MORTAIO

Addestramento: 5+ (RP:2)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41.

1 fante armato di pistola Tokarev M1933 e mortaio medio da 81 mm.

1 fante armato di pistola Tokarev M1933.

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *mortaio a tiro indiretto (distanza minima 50 cm).*

Varianti:

★ Guardia Russa

★ Addestramento 4+

CANNONE ANTICARRO ZIS-3 (artiglieria)

Addestramento: 5+ (RP:2)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41.

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.

1 fante armato di pistola Tokarev M1933 e cannone medio cal. 76,2 mm

2 fanti armati di pistola Tokarev M1933.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *canna lunga, scudo, serventi al pezzo*

Varianti:

★ Guardia Russa

★ Addestramento 4+



SQUADRA CECCHINI

Addestramento: 3+ (RP:1)

2 fanti armati di fucile Mosin Nagant.
Tutti i fanti sono equipaggiati con baionette e granate RGD 33.

Caratteristiche: mirino, tiratori scelti, tiro preciso.

*Note: non sono soggetti alla regola modello solitario.
Vedi Team Cecchini nel paragrafo relativo a pag 45 del manuale.*

CECCHINO SOLITARIO

Addestramento: 3+ (RP:1)

1 fante armato di fucile Mosin Nagant.

Caratteristiche: cecchino, infiltrato, mirino, tiratore scelto, tiro preciso

Note: non sono soggetti alla regola modello solitario.



Fucile Mosin Nagant

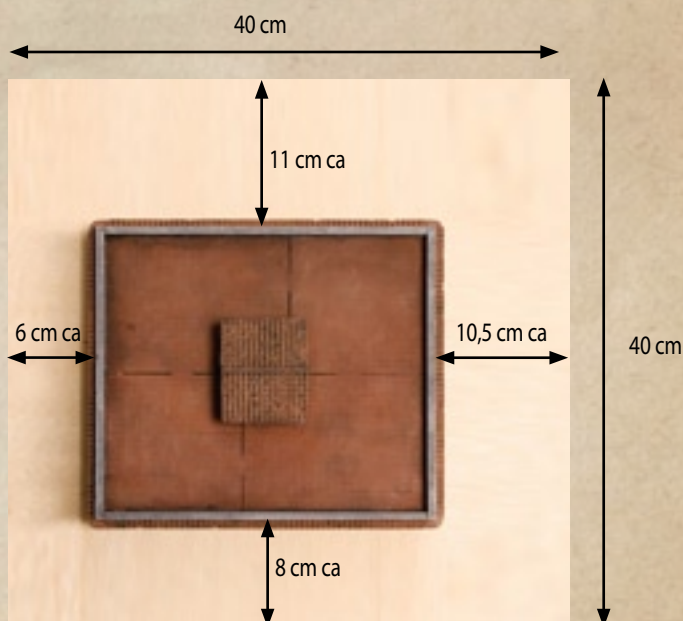


Mitragliatrice leggera DP

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. 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 "caccia carri" significa che nello scenario in corso tale unità disporrà di questa caratteristica. Verificate nella sezione relativa il significato. 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 40 cm x 40 cm. 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, fate 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 SUGGERITO PER LA DISPOSIZIONE



PERLUSTRAZIONE

Data: Aprile 1945

Località: Austria

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

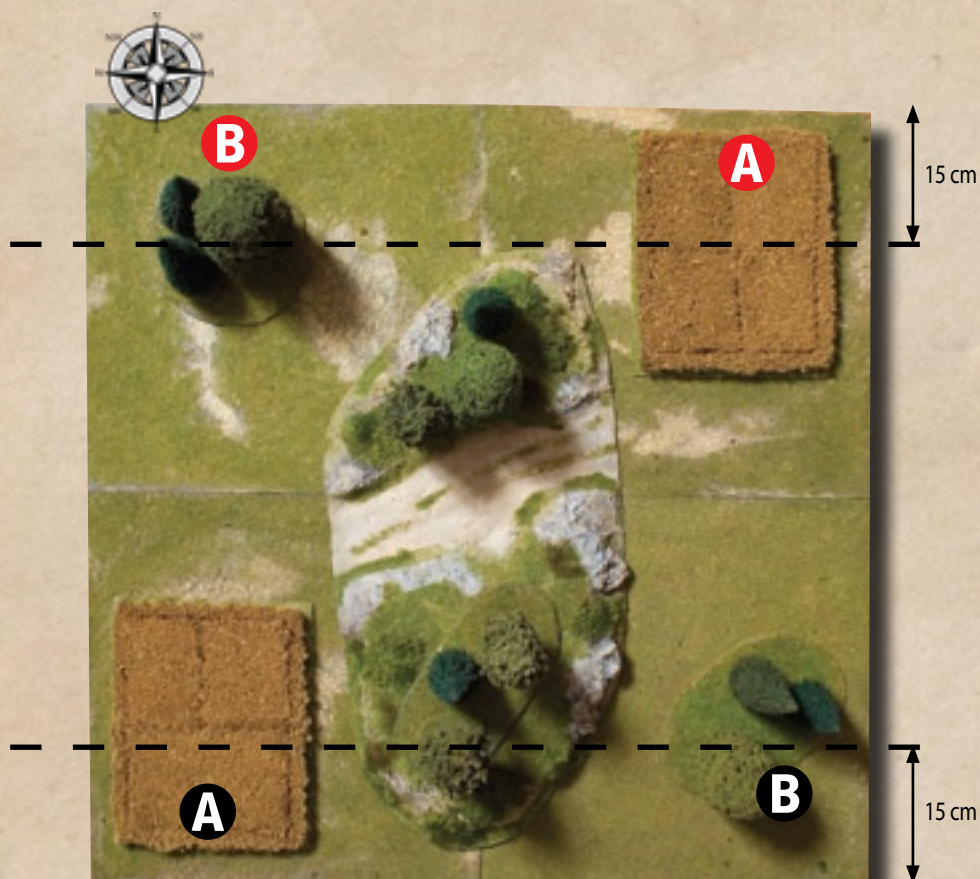
Regole speciali: questo scenario serve a comprendere le regole relative alla fanteria e deve essere giocato in entrambi i ruoli (Russo-Tedesco). Al termine dei sei turni di ogni partita, contate il numero di

modelli uccisi o in *Panico* (ai fini della vittoria valgono entrambi allo stesso modo); il giocatore che avrà totalizzato il numero di perdite maggiore, sommando i risultati delle due partite, sarà il vincitore.

Dimensione Tavolo: 80 x 80 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.

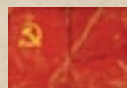


Forze in campo

A B 2 Squadre Fucilieri Volksgrenadier

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Eliminare il numero maggiore di fanti Russi.



Forze in campo

A B 2 Squadre d'Assalto della Guardia

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Eliminare il numero maggiore di fanti Tedeschi.

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 capitolò 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 opzionali: mazzo personalizzato (consigliato a entrambi i giocatori).

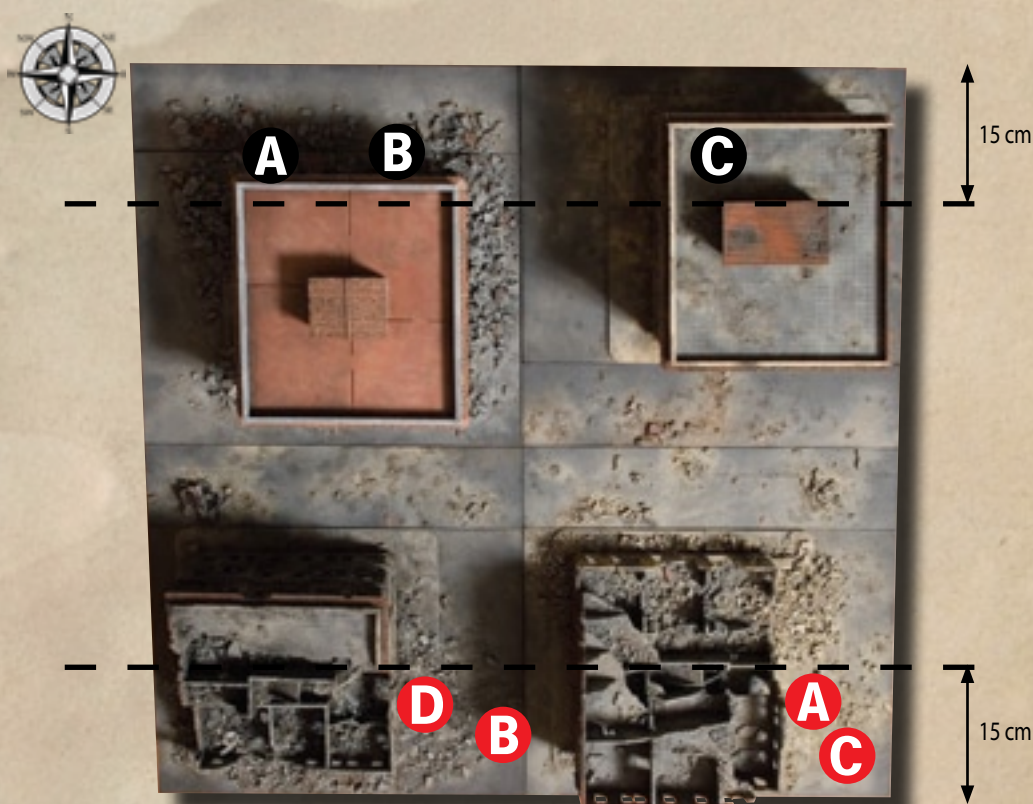
Regole speciali: questo scenario serve a comprendere le regole re-

lative 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 i fanti. A tal fine è sufficiente che il movimento consenta ad una parte del fante di superare il bordo tavolo, non è necessario che il movimento porti fuori l'intero modello.

Dimensione Tavolo: 80 x 80 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

A B C 3 Squadre Fucilieri Volksgrenadier



Forze in campo

A B 2 Squadre Fucilieri della Guardia
C D 2 Squadre d'Assalto della Guardia

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Impedire che 15 o più fanti russi lascino il campo dal lato Nord.

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Portare fuori dal lato Nord almeno 15 fanti russi.

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.

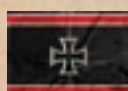
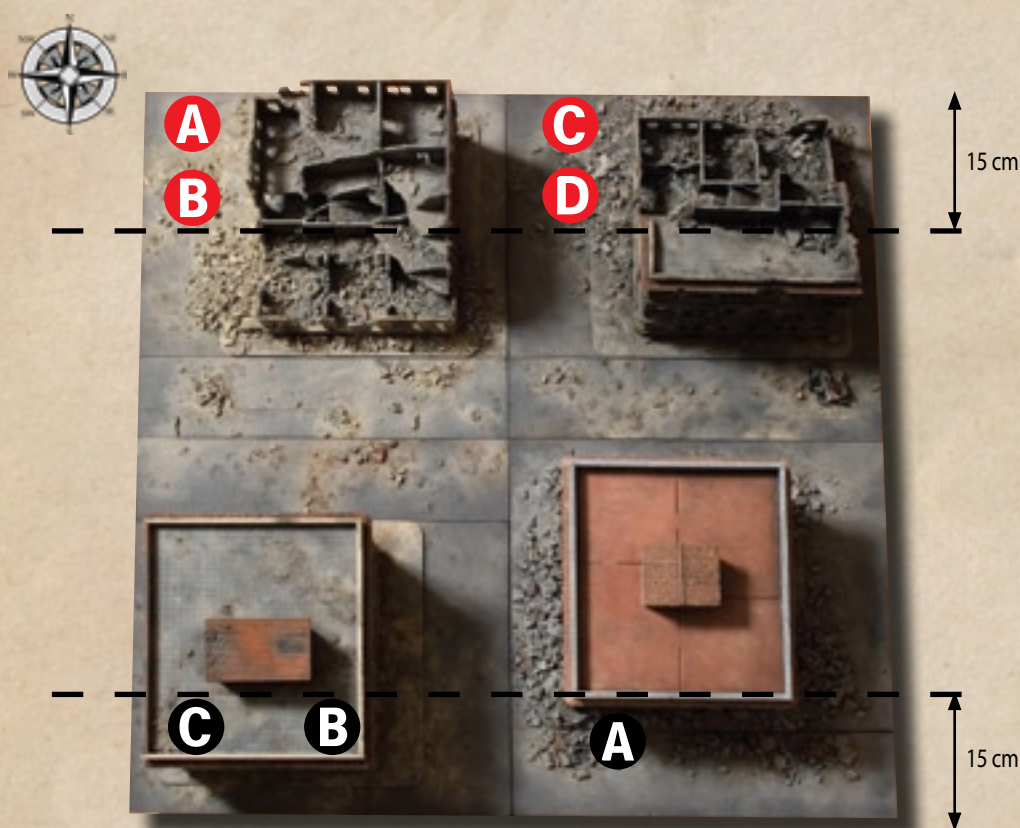
Regole speciali: i cecchini, sebbene in svantaggio numerico, possono contare sul fatto di essere difficilmente individuati e su alcune caratteristiche

che renderanno molto difficile il compito del giocatore Russo. Giocate questo scenario in entrambi i ruoli (Russo-Tedesco). Al termine dei sei turni di ogni partita, contate il numero di modelli uccisi o in panico (ai fini della vittoria valgono entrambi allo stesso modo); il giocatore che avrà totalizzato il numero di perdite maggiore, sommando i risultati delle due partite, sarà il vincitore.

Dimensione Tavolo: 80 x 80 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.

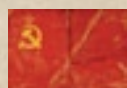


Forze in campo

A B C 3 Squadre Cecchini

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Eliminare il numero maggiore di fanti Russi.



Forze in campo

A 1 Gruppo Comando Fucilieri della Guardia
B C 2 Squadre Fucilieri della Guardia
D 1 Squadra d'Assalto della Guardia

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Eliminare il numero maggiore di fanti Tedeschi.

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...

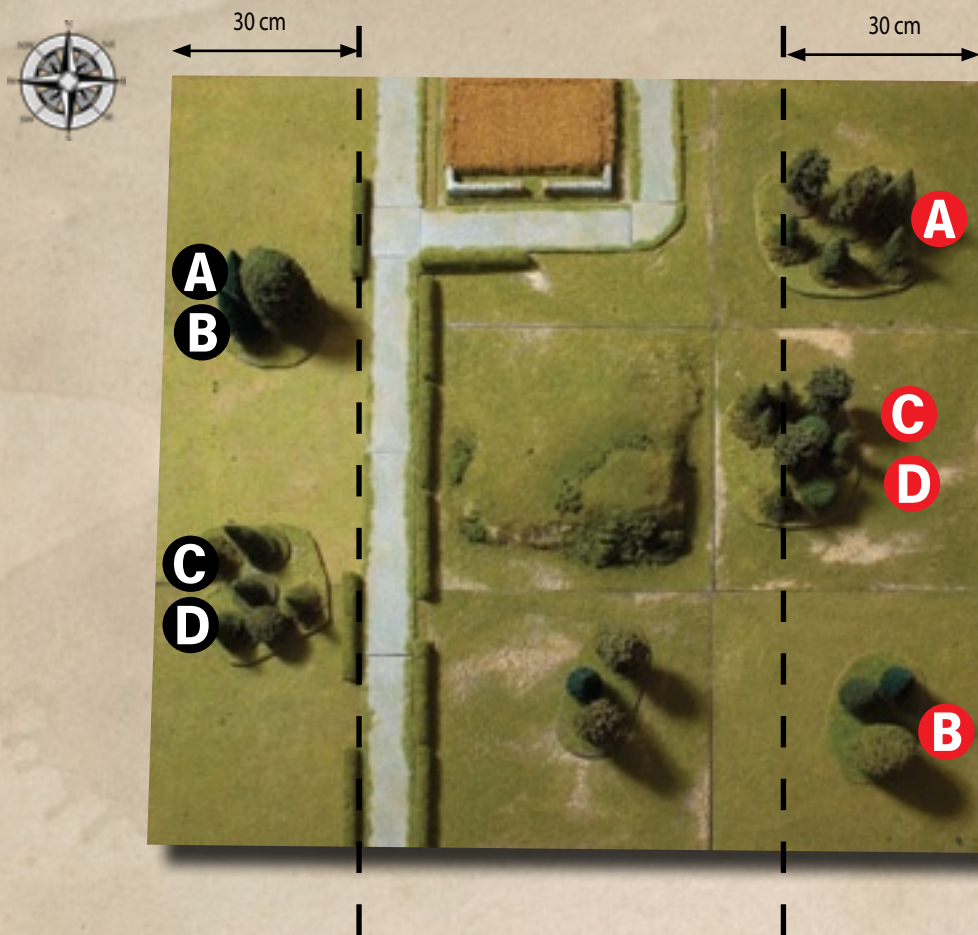
Regole speciali: i russi dovrebbero prevalere in virtù della qualità dei

loro carri. Giocate questo scenario in entrambi i ruoli (Russo-Tedesco). Al termine dei sei turni di ogni partita, contate il numero di carri distrutti o con l'equipaggio in *Panico* (ai fini della vittoria valgono entrambi allo stesso modo); il giocatore che avrà totalizzato il numero di perdite maggiore, sommando i risultati delle due partite, sarà il vincitore.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

A B C D 4 Carri Sdkfz 171 Panther

★ Variante: Waffen Korps



Forze in campo

A B 2 Carri IS-2

C D 2 Carri ISU 152

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Eliminare il numero maggiore di carri Russi.

Condizione di vittoria al termine dei 6 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 opzionali: mazzo personalizzato (consigliato al giocatore tedesco).

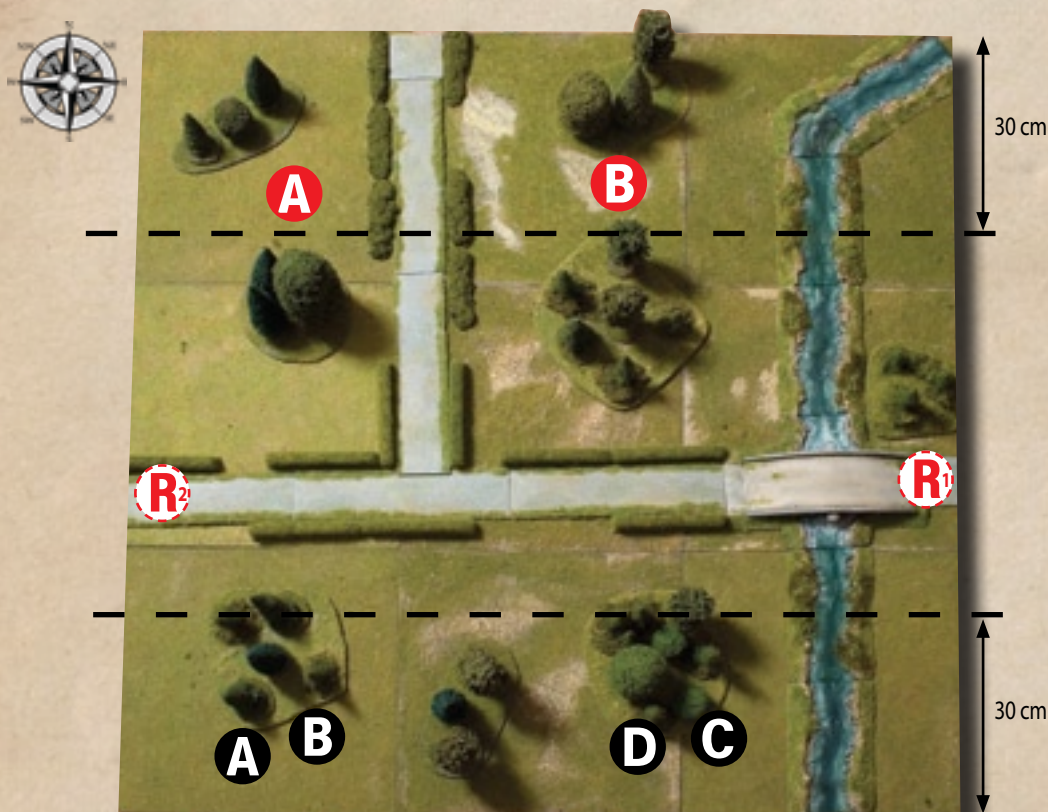
Regole speciali: rinforzi. Al termine del terzo turno, posizionate sul punto marcato con la lettera R1 o R2 uno dei carri IS-2 in riserva. All'inizio del quarto turno pescherete una carta ordini aggiuntiva relativa

alla nuova unità. Al termine del quarto turno, posizionate sul punto marcato con la lettera R1 o R2 il restante carro IS-2 in riserva. All'inizio del quinto turno pescherete una carta ordini aggiuntiva relativa alla nuova unità. 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 ad una parte del carro 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. un Panther deve avere 3 componenti vivi all'interno del veicolo). Componenti dell'equipaggi senza veicolo non contano.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.

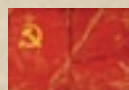


Forze in campo

A B C D 4 Carri Sdkfz 171 Panther

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

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



Forze in campo

A B 2 Carri ISU 152

• **RISERVA**

R1 R2 2 Carri IS-2

⚡ **Variante:** Guardia Russa, Addestramento 4+, Elimina scarso addestramento

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

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

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'arduo 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 opzionali: mazzo personalizzato (consigliato al giocatore russo), carri armati come veicolo di trasporto.

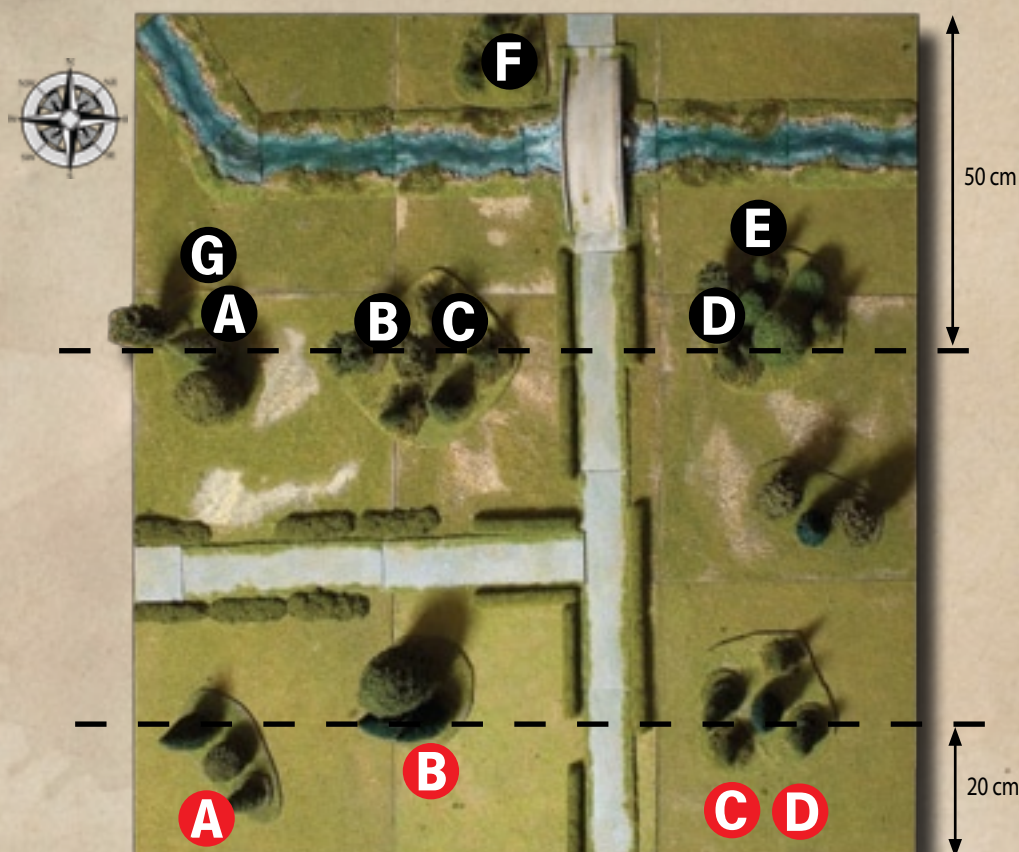
Regole speciali: Neve. Il campo è coperto di neve e sta nevicando. La consapevolezza e si riduce di -5 cm. I Panther e gli IS-2 devono tirare

1d10 prima di muovere; se ottengono 1 o 2 slittano e non possono muovere nel turno in corso. I carri russi ISU122 dotati di cingoli larghi, slittano solo se tirano 1 su 1d10. Tutti i veicoli possono utilizzare, al massimo, il movimento d'Assalto (es. il Panther può muovere al massimo 25 cm). Lo schieramento libero segue le regole del manuale base. Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale superare il ponte con i 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 modelli iniziali (es. uno IS-2 deve avere 3 componenti vivi all'interno del veicolo). Componenti dell'equipaggi senza veicolo non contano.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Gruppo Comando Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti, Caccia Carri*
- Ⓑ Ⓒ Ⓓ 3 Squadre Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti, Caccia Carri*
- Ⓔ 1 Kubelwagen
- ★ Variante: *Panzerfaust*
- Ⓕ Ⓖ 2 Cannoni Anticarro Pak 40
- ★ Variante: *Proiettili Migliorati (2 cad.)*

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

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



Forze in campo

- Ⓐ Ⓑ 2 Carri IS-2
- Ⓒ Ⓓ 2 Carri ISU 122
- 1 Gruppo Comando Compagnia d'Assalto
- ★ Variante: *Tankoviy desant*
- 3 Sezioni d'Assalto
- ★ Variante: *Tankoviy desant*

Nota: Il primo turno, ogni Sezione d'Assalto e il Gruppo Comando Compagnia d'Assalto sono trasportati da un carro (aggregati temporaneamente)

Condizione di vittoria al termine dei 6 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

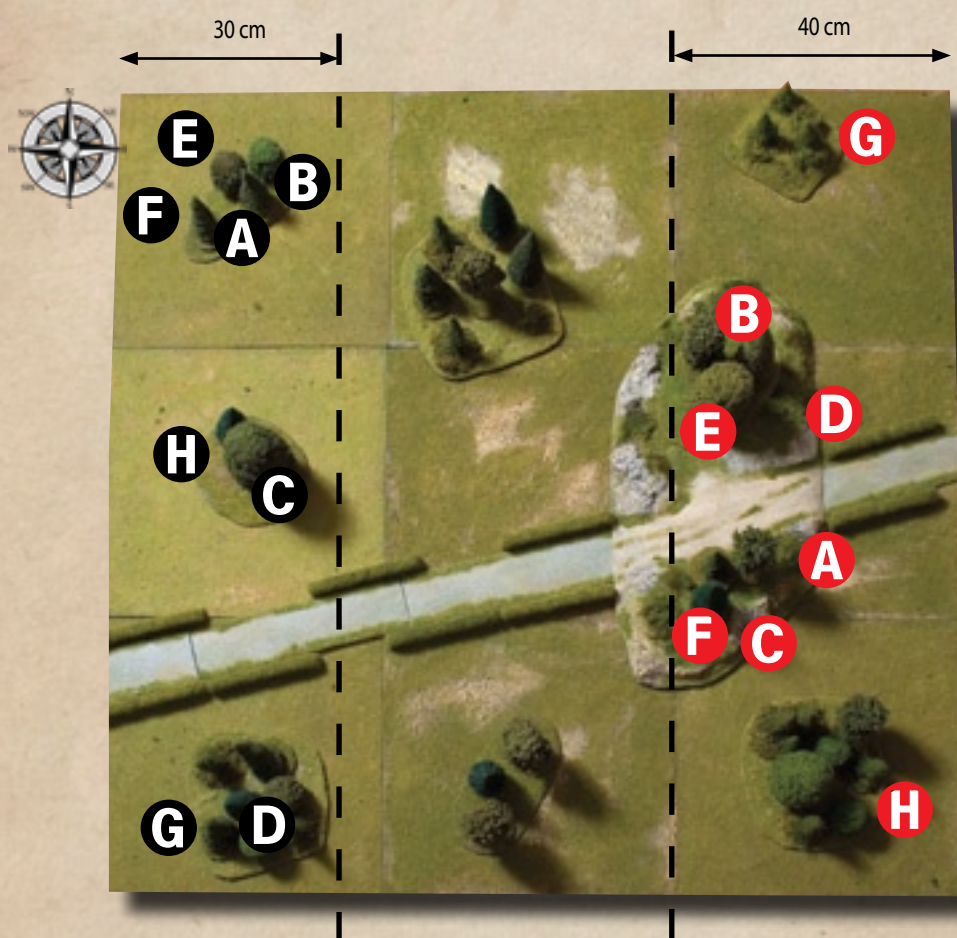
Presupposti storici: una formazione corazzata ed una divisione di fanteria dell'Armata Rossa penetrarono nell'ala destra dello schieramento della Brigata Nederland. L'Hauptscharfuhrer Georg Schluifelder lanciò un contrattacco per conquistare la collina. L'attacco riuscì perfettamente e la collina venne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

Regole speciali: per controllare la collina è necessario avere un'unità (non in panico) 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. Modelli in panico e veicoli corazzati abbandonati o distrutti non contano ai fini del controllo.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Gruppo Comando Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- Ⓑ Ⓒ Ⓓ 3 Squadre Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- Ⓔ Ⓕ 2 Carri Sdkfz 171 Panther
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- Ⓖ 1 Squadra Mortai
- Ⓗ 1 Kubelwagen
- ★ Variante: *Mitragliatrice Mg34*

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni
Controllare la collina.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Gruppo Comando Compagnia d'Assalto
- ★ Variante: *Caccia Carri*
- Ⓑ Ⓒ Ⓓ 3 Sezioni d'Assalto
- ★ Variante: *Caccia carri, Mitragliatrice leggera DP*
- Ⓔ Ⓕ 2 Cannoni Anticarro ZIS-3
- Ⓖ 1 Squadra Mortai
- Ⓗ 1 Carro ISU 122
- ★ Variante: *Guardia Russa, Addestramento 4+*

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni
Controllare la collina.

FEST'UNG 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.

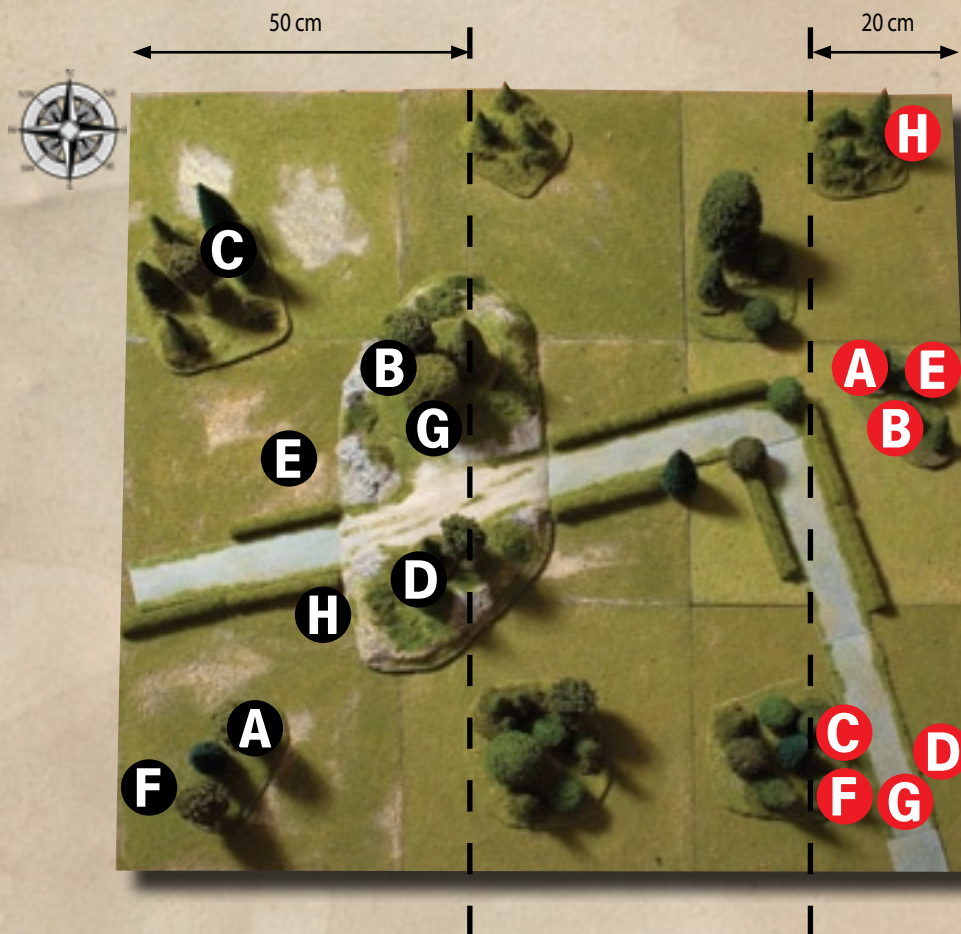
Regole speciali: per controllare la collina è necessario avere un'unità (non in panico) composta da almeno 5 modelli all'interno del suo perimetro, inoltre, non devono essere presenti unità di fanteria avversaria

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. Modelli in panico e veicoli corazzati abbandonati o distrutti non contano ai fini del controllo.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- Ⓐ 1 Gruppo Comando Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- Ⓑ Ⓒ Ⓓ 3 Squadre Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- Ⓔ 1 Carro Sdkfz 171 Panther
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- Ⓕ 1 Squadra Mortai
- Ⓖ 1 Cannone Anticarro Pak 40
- Ⓗ 1 Kubelwagen
- ★ Variante: *Mitragliatrice Mg34, Panzerfaust*



Controllare la collina.

Forze in campo

- Ⓐ 1 Gruppo Comando Fucilieri della Guardia
- Ⓑ 1 Squadra Fucilieri della Guardia
- ★ Variante: *Tankoviy desant*
- Ⓒ Ⓓ 2 Squadre d'Assalto della Guardia
- ★ Variante: *Tankoviy desant*
- Ⓔ 1 Squadra Mortaio
- Ⓕ Ⓖ Ⓗ 3 ISU 152

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Condizione di vittoria al termine dei 6 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 opzionali: mazzo personalizzato, carri armati come veicolo da trasporto.

Regole speciali: Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo sce-

nario è fondamentale uscire dal campo con i carri. A tal fine è sufficiente che il movimento consenta ad una parte del carro 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'equipaggi senza veicolo non contano.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- ⓐ 1 Gruppo Comando Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti, Caccia Carri*
- ⓑ ⓐ 2 Squadre Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti, Caccia Carri, Panzerfaust*
- ⓓ 1 Squadra Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti, Caccia Carri Panzerschreck*
- ⓔ 1 Squadra Panzer Jäger
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- ⓕ ⓖ 2 Cannoni Anticarro Pak 40
- ★ Variante: *Proiettili migliorati (3 cad.)*

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

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



Forze in campo

- ⓐ ⓑ 2 Carri IS-2
- ★ Variante: *Guardia Russa, Addestramento 4+, elimina Scarso Addestramento*
- ⓒ ⓓ ⓔ ⓕ 4 ISU 152
- 2 Sezioni d'Assalto
- Nota:** *Il primo turno, le Sezioni d'Assalto sono trasportate dai 2 carri IS-2 (aggregate temporaneamente).*

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Far uscire dal lato Sud 3 o più carri russi. Se escono due carri 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 57ª 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...

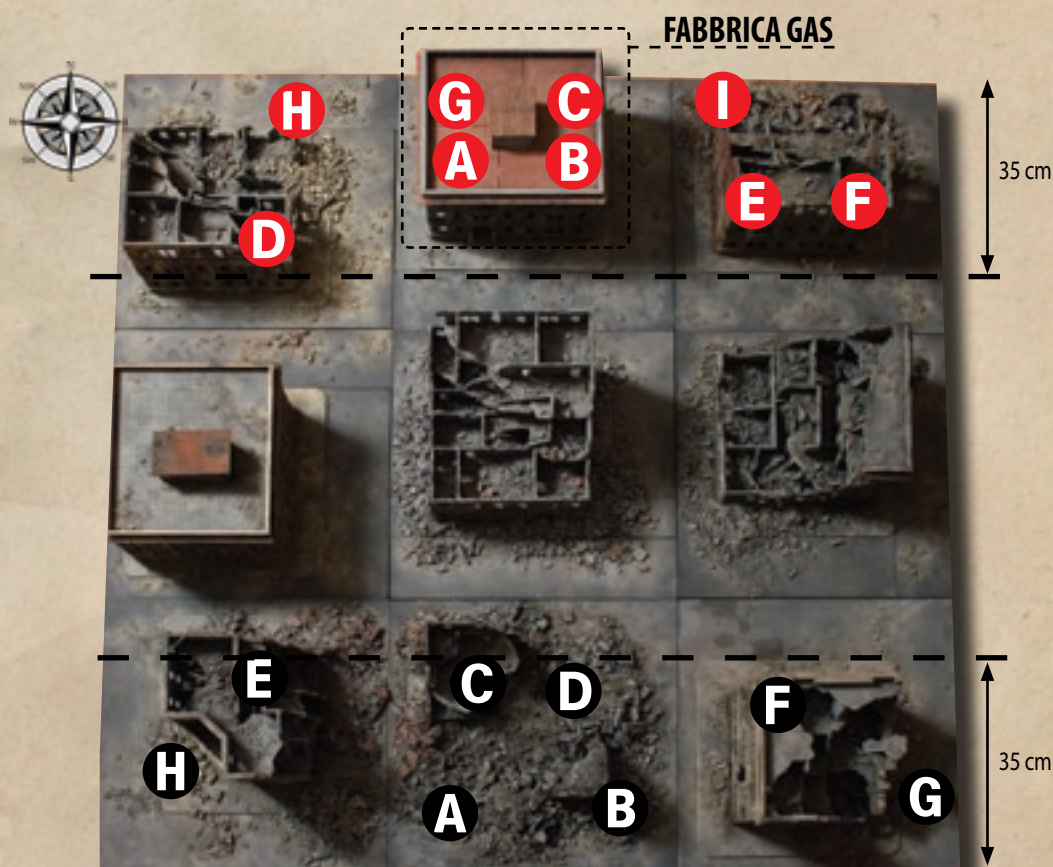
Regole speciali: per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale controllare le quattro sezioni della Fabbrica del gas. Per controllare una sezione è necessario avere un'unità (non in

panico) 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. Modelli in panico e veicoli corazzati abbandonati o distrutti non contano ai fini del controllo.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

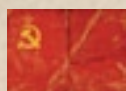
Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

- A B** 2 Carri Sdkfz 171 Panther
- ★ Variante: *Waffen Korps*
- C** 1 Gruppo Comando Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti*
- D E F** 3 Squadre Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti*
- G H** 2 Kubelwagen



Forze in campo

- A** 1 Gruppo Comando Compagnia d'Assalto
- B C** 2 Sezioni d'Assalto
- ★ Variante: *Caccia Carri*
- D** 1 Squadra Anticarro
- ★ Variante: *Caccia Carri*
- E** 1 Gruppo Comando Fucilieri della Guardia
- F** 1 Squadra Fucilieri della Guardia
- G** 1 Squadra d'Assalto della Guardia
- ★ Variante: *Caccia Carri*
- H I** 2 Cannoni Anticarro

Condizione di vittoria al termine dei 6 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.

Condizione di vittoria al termine dei 6 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 i Panzer Jager simulano queste unità).

Regole opzionali: mazzo personalizzato, spostare i veicoli.

Regole obbligatorie e speciali: carri armati come veicoli da trasporto.

Per uscire dal campo è sufficiente che il movimento consenta ad una

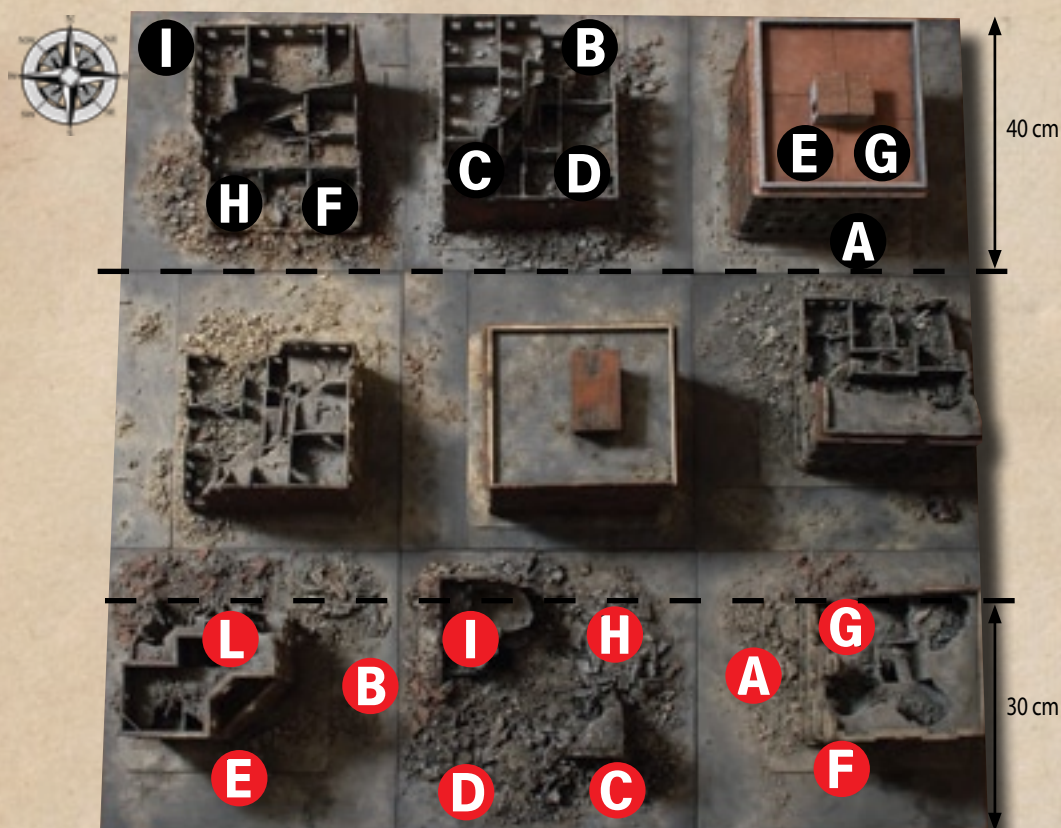
parte del carro di superare il bordo tavolo. Perché sia ritenuto valido, il carro deve possedere più della metà dei modelli iniziali. Componenti dell'equipaggi senza veicolo non contano.

Tempismo: eserciti con questa caratteristica ricevono un numero variabile di azioni ATTESA indicato nello scenario. Nella fase di Assegnazione degli ordini, si può spendere un'azione ATTESA per passare la mano al proprio avversario senza agire. Durante un singolo turno possono essere spese al massimo 2 azioni Attesa. Una volta spese, le azioni ATTESA non possono essere più recuperate.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

Tempismo: 3 azioni ATTESA

A B 2 Carri Sdkfz 171 Panther

★ Variante: Waffen Korps.

C 1 Gruppo Comando Grenadier

★ Variante: Waffen Korps, Tiratori Scelti

D E 2 Squadre Grenadier

★ Variante: Waffen Korps, Caccia Carri, Panzerfaust

F 1 Squadra Grenadier

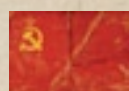
★ Variante: Waffen Korps, Caccia Carri, Panzerschreck

G H 2 Squadre Panzer Jager

★ Variante: Waffen Korps

I 1 Kubelwagen

★ Variante: Panzerfaust



Forze in campo

A B 2 Carri IS-2

★ Variante: Guardia Russa, Addestramento 4+, elimina Scarso Addestramento

C D E F 4 ISU 152

G 1 Gruppo Comando Compagnia d'Assalto

★ Variante: Tankoviy desant

H I L 3 Sezioni d'Assalto

★ Variante: Tankoviy desant

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Impedire che 3 o più carri Russi escano dal lato NORD.

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Far uscire dal lato NORD 3 o più carri Russi.

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 opzionali: mazzo personalizzato, carri armati come veicoli da trasporto.

Tempismo: eserciti con questa caratteristica ricevono un numero variabile di azioni ATTESA indicato nello scenario.

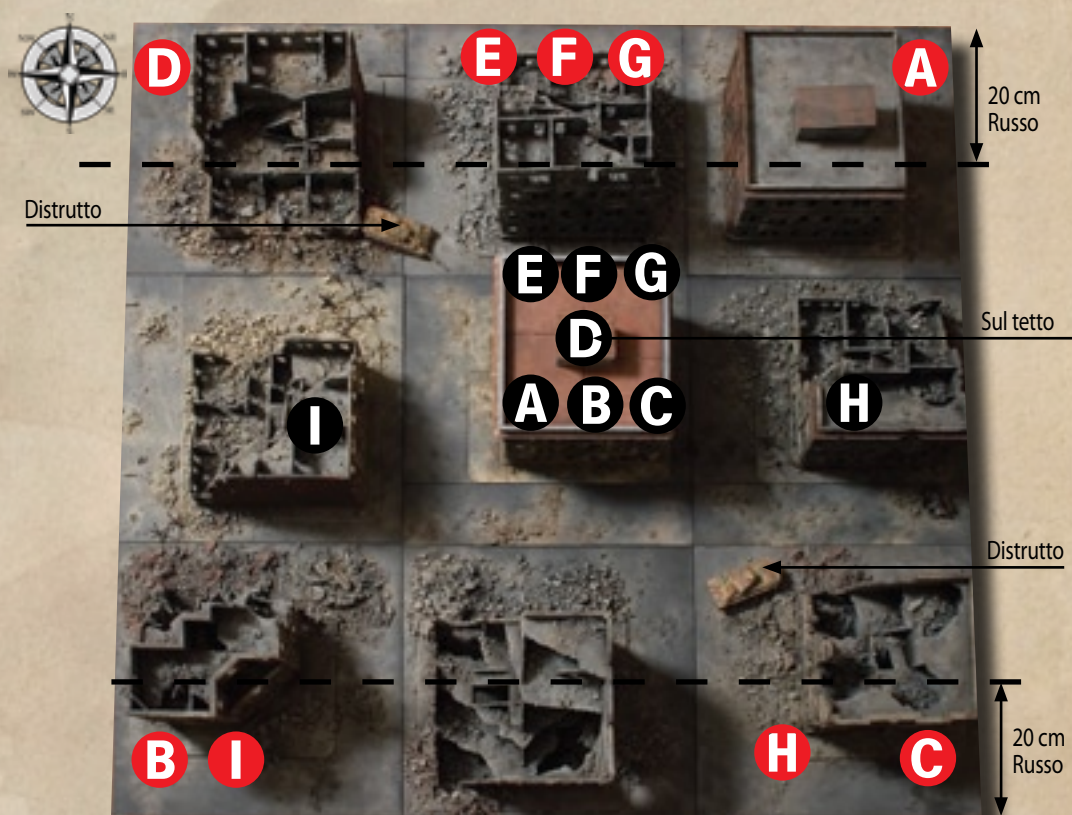
Nella fase di Assegnazione degli ordini, si può spendere un'azione ATTESA per passare la mano al proprio avversario senza agire. Durante un singolo turno possono essere spese al massimo 2 azioni ATTESA. Una volta spese, non possono essere più recuperate.

Regole speciali: il 5 e il 6 turno si utilizza la consapevolezza notturna. Per soddisfare le condizioni di vittoria di questo scenario è fondamentale uscire dal campo con i fanti. A tal fine è sufficiente che il movimento consenta ad una parte del fante di superare il bordo tavolo, non è necessario che il movimento porti fuori l'intero modello.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento: come da mappa.



Forze in campo

Tempismo: 3 azioni ATTESA

- A** 1 Gruppo Comando Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori scelti*
- B C** 2 Squadre Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori Scelti, Panzerfaust*
- D** 1 Gruppo Comando Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori scelti, Caccia Carri*
- E F G** 3 Squadre Panzer Grenadier
- ★ Variante: *Waffen Korps, Tiratori scelti, Caccia Carri*
- H I** 2 Squadre Panzer Jager
- ★ Variante: *Waffen Korps*

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Portare fuori, attraverso il lato Est o Ovest, almeno 25 modelli tedeschi.



Forze in campo

- A B** 2 Carri IS-2
- ★ Variante: *Guardia Russa, Addestramento 4+, elimina Scarso Addestramento*
- C D** 2 ISU 152
- E** 1 Gruppo Comando fucilieri della Guardia
- F G** 2 Squadre Fucilieri della Guardia
- ★ Variante: *mitragliatrice leggera DP*
- H I** 2 Squadre d'Assalto della Guardia
- ★ Variante: *mitragliatrice leggera DP*

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Impedire che 25 o più modelli tedeschi, lascino il campo attraverso il lato Est o Ovest.

ESERCITO CAMPIONE TEDESCO (1944-1945)

Valore: 3500 punti, 8 unità.

✖ 2 Carri Sdkfz 171 Panzer V - Panther (carro medio)

Addestramento: 3+ (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio KwK42 cal. 75mm (L70) con mitragliatrice leggera Mg34 coassiale.

Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34 con supporto.

Equipaggio: 4 fanti e 1 sergente (leader), tutti armati di mitra MP40.

Mansioni: comandante, mitragliere/operatore radio, cannoniere, assistente, autista.

Caratteristiche: arma coassiale, canna extra lunga (arma principale), corazza pesante, operatore radio, supporto per arma.

✖ 1 Gruppo Comando Grenadier (Quartier Generale)

Addestramento: 4+ (RP:2)

1 tenente (leader) armato di mitra MP40 e pistola Luger.

1 sottotenente (leader) armato di mitra MP40.

1 grenadier armato di fucile Kar98k e panzerfaust.

2 grenadier armati di fucili semiautomatici G43 (staffette).

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

✖ 2 Squadre Grenadier

Addestramento: 4+ (RP:3)

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.

3 grenadier armati di fucili semiautomatici G43

3 grenadier armati di fucili d'assalto Stg44

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

✖ 1 Squadra Grenadier

Addestramento: 4+ (RP:3)

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.

3 grenadier armati di fucili semiautomatici G43

3 grenadier armati di fucili d'assalto Stg44

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Variante: panzerschreck

✖ 1 Squadra Panzer Jager

Addestramento: 3+ (RP:1)

1 sergente (leader) armato di mitra MP40.

2 fanti armati di pistola Walther P38 e RPzB 54 panzerschreck.

2 fanti armati di mitra MP40.

Tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39.

Caratteristiche: caccia carri

✖ 1 Kübelwagen (Automobile)

Addestramento: 4+ (RP:1)

Arma principale: nessuna.

Equipaggio: 2 fanti (staffette) e 1 sergente (autista), tutti armati di mitra MP40 e granate Stg39.

Mansioni: autista, truppa, operatore radio.

Caratteristiche: basso profilo, operatore radio, veicolo scoperto.

Variante: panzerfaust

TABELLA ARMI TEDESCHE

Armi leggere	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Pistola Walther P38	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Pistola Luger	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra MP40	tiro diretto	7	14	28	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile Kar98k	tiro diretto	60	120	240	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile semiautomatico G43	tiro diretto	50	100	200	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile d'assalto MP44 o Stg44	tiro diretto	25	50	100	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera/media Mg34	tiro diretto	125	250	500	7	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera/media Mg42	tiro diretto	175	350	700	8	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Granata SFG39 (standard)	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	NE/9#	NE/8#	NE/7#	NE/7#	NE/7#	7	7	7	7	7
Armi Pesanti	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Panzerfaust	carica cava, tiro diretto	-	20	-	1/A(3)	7	6	5	4	4	4	4	7	7	7
Panzerschreck	carica cava, tiro diretto	-	30	-	1/A(3)	7	6	5	4	4	4	4	7	7	7
Cannone medio cal. 75mm	perforante, tiro diretto	150	300	600	1	8	7	6	5	4	4	4	7	7	7
Cannone medio cal 75mm	esplosivo, tiro diretto	250	500	1000	A(5)	NE	10	9	8	7	6	6	7	7	7
Mortaio da cal. 61mm a 81mm	esplosivo, tiro indiretto	100	200	400	A(5)	NE	NE	7/10	7/9	7/8	7	7	7	7	7

NOTE - Mitra MP40: applicate un malus di -1 sulla Tabella degli Effetti - #: solo fanteria in assalto sui veicoli - *: la granata a tiro diretto se manca, devia

ESERCITO CAMPIONE RUSSO (1944-1945)

Valore: 3500 punti, 8 unità.

☆ 1 Carro IS2m (Carro pesante)

Addestramento: 5+ (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone pesante D25T cal. 122mm (L43) con mitragliatrice leggera DT coassiale.

Arma secondaria (postazione fissa, torretta retro): mitragliatrice leggera DT con supporto.

Equipaggio: 3 fanti e 1 sergente (leader), tutti armati di mitra PPSH41.

Mansioni: comandante/mitragliere, assistente, cannoniere, autista/operatore radio.

Caratteristiche: *arma coassiale, canna lunga (arma principale), corazza extra pesante, ignora copertura (L), operatore radio, serbatoi esterni, scarso addestramento, supporto per arma.*

Variante: elimina Scarso Addestramento

☆ 1 Carro ISU 152 (Carro pesante)

Addestramento: 5+ (RP:1)

Arma principale (scafo superiore): cannone pesante cal. 152 M43 (obice).

Arma secondaria: nessuna.

Equipaggio: 4 fanti +1 sergente (leader) armati di mitra PPSH41.

Mansioni: comandante/operatore radio, cannoniere, 2 assistenti, autista.

Caratteristiche: *arma a brandeggio limitato, cingoli larghi, corazza pesante, ignora copertura (L), obice ((tiro indiretto minimo 100 cm), operatore radio, scarso addestramento, semovente d'assalto, serbatoi esterni.*

Variante: elimina Scarso Addestramento

☆ 1 Gruppo Comando Compagnia d'Assalto (Quartier Generale)

Addestramento: 4+ (RP:2)

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

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.

☆ 4 Sezioni d'Assalto

Addestramento: 4+ (RP:3)

1 sergente (leader) armato di mitra PPSH41.

8 fanti armati di mitra PPSH41.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

☆ 1 Squadra Anticarro

Addestramento: 4+ (RP:2)

2 fanti armati di mitra PPSH41 (serventi).

2 fanti armati di pistola Tokarev M1933 e fucile anticarro PTRD.

Tutti i fanti sono equipaggiati con granate RGD 33.

Caratteristiche: *caccia carri.*

TABELLA ARMI RUSSE

Armi Leggere	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Pistola Tula Tokarev 1933	tiro diretto	3	6	12	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitra PSh-41/43	tiro diretto	7	14	28	3	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile Mosin-Nagant 1891/30	tiro diretto	60	120	240	1	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Fucile semiauto-matico SVT 38/40	tiro diretto	30	60	120	2	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera DP	tiro diretto	125	250	500	4	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Mitragliatrice leggera DI	tiro diretto	125	250	500	5	NE	NE	NE	NE	NE	7	7	7	7	7
Granata RGD 33 (standard)	esplosivo, tiro diretto* e indiretto	-	5	10	A(3)	NE/9#	NE/8#	NE/7#	NE/7#	NE/7#	7	7	7	7	7
Armi Pesanti	Munizionamento e modalità	gittata corta	gittata normale	gittata estrema	cadenza	carro pesante	carro medio	carro leggero	autoblindo	semi-cingolato	camion	automobile	moto	artiglieria	fanteria
Fucile anticarro PTRD cal. 14,5 mm	tiro diretto	25	50	100	1	NE	NE	10	9	8	6	6	7	7	7
Cannone medio cal.76,2mm	perforante, tiro diretto	150	300	600	1	8	7	6	5	4	4	4	7	7	7
Cannone medio cal.76,2mm	esplosivo, tiro diretto	250	500	1000	A(5)	NE	10	9	8	7	6	6	7	7	7
Cannone Pesante cal.122mm	perforante, tiro diretto	300	600	1200	1	6	5	4	4	4	4	4	7	7	7
Cannone Pesante cal.122mm	esplosivo, tiro diretto	500	1000	2000	A(10)	8	7	6	5	4	4	4	5	5	6
Cannone pesante cal. 152mm	esplosivo, tiro diretto	500	1000	2000	A(10)	7	6	5	4	4	4	4	5	5	6
Cannone pesante cal. 152mm	esplosivo, tiro indiretto	1000	2000	4000	A(10)	7/6	7/5	7/4	7/4	7/4	6	6	6	6	6
Mortaiο da cal. 61mm a 81mm	esplosivo, tiro indiretto	100	200	400	A(5)	NE	NE	7/10	7/9	7/8	7	7	7	5	6

NOTE: Mitragliatrice leggera DP: non necessita di servente - #: solo fanteria in corpo a corpo sui veicoli - *: la granata a tiro diretto se manca, dev'ia