



FINAL ASSAULT



PEGASUS BRIDGE



Scenario

Classificato: Late war



FINAL ASSAULT

TOP SECRET FILES:

PEGASUS BRIDGE

Scritto da
VALENTINO DEL CASTELLO E MASSIMO TORRIANI

Con la collaborazione di
MASSIMO DE LUCA

Copyright 2017

*Scenario presentato dall'Associazione Ludus Magnus di Roma
in occasione della manifestazione Empoli Wargames 2017*

Miniature:
**Black Tree Design, North Star Military Figures,
Artizan Design, Warlord Games**

Foto e collezione:
Massimo De Luca, Valentino Del Castello

Elementi scenici MDF:
Warlord Games, Sarissa Precision Ltd

Tutti i diritti riservati.

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

PEGASUS BRIDGE

L'Operazione Overlord, oltre a pianificare gli sbarchi, prevedeva un piano accurato di penetrazione nella penisola. Per garantire il successo dell'attacco e scongiurare il rischio di trovarsi bloccati nelle spiagge era vitale impadronirsi di alcuni ponti e distruggerne altri per bloccare gli eventuali contrattacchi dei tedeschi. Alla 6° divisione aerotrasportata britannica venne affidato il compito di impadronirsi di due ponti: quello sul canale Caen e quello sul fiume Orne, distanti 700 metri l'uno dall'altro. Per sfruttare la sorpresa vennero impiegati 6 alianti Horsa trainati da Bombardieri Halifax.

Questi due scenari sono focalizzati sull'operazione Deadstick: la conquista del ponte sul canale Caen. Storicamente i tre alianti assegnati alla Landing Zone X (zona d'atterraggio X) arrivarono con precisione sull'obiettivo e i 90 paracadutisti inglesi ebbero facilmente la meglio sui 50 tedeschi di guarnigione. Colti nel mezzo della notte totalmente impreparati i tedeschi reagirono alle prime luci dell'alba ma senza il vigore necessario a far sgombrare i tenaci difensori.

Nelle prime ore del 6 giugno 1944, le truppe britanniche aviotrasportate sbarcarono e conquistarono il ponte Bénouville (successivamente ribattezzato Pegasus Bridge) e il ponte Ranville. L'operazione ebbe successo e le parole di codice "prosciutto e marmellata" vennero trasmesse al comando, per indicare che entrambi i ponti erano stati presi intatti.

Per simulare questa operazione, nel volume sono presenti due scenari: nel primo ci focalizziamo sull'effettivo assalto al ponte; nel secondo, attenendoci alle fonti storiche, abbiamo ipotizzato, oltre al carro effettivamente inviato in perlustrazione, l'arrivo di un intero distaccamento tedesco, in quanto il "contrattacco" effettivo fu più che altro una semplice ricognizione.

Nel primo scenario, quello che prende in esame l'"assalto" al ponte, dalla prospettiva del wargame era necessario un maggiore equilibrio in quanto l'evento storico fu estremamente favorevole agli alleati. La guarnigione tedesca non si era svegliata durante l'assalto (le esercitazioni tedesche e i normali bombardamenti di Bénouville lungo la strada li avevano abituati agli spari e alle esplosioni notturne). Questo non vuol dire che non ci furono combattimenti, ma solo una battaglia molto breve. Per questo motivo abbiamo ridotto in percentuale le forze storiche: per creare uno scenario più equilibrato e divertente che conservasse ancora gli obiettivi e le azioni chiave dell'evento storico.

SCENARIO 1: PEGASUS BRIDGE - ASSALTO

Obiettivi e Fine della partita

Ci sono 2 obiettivi come indicato nella mappa (vedere la sezione Tavolo e Terreno di seguito).

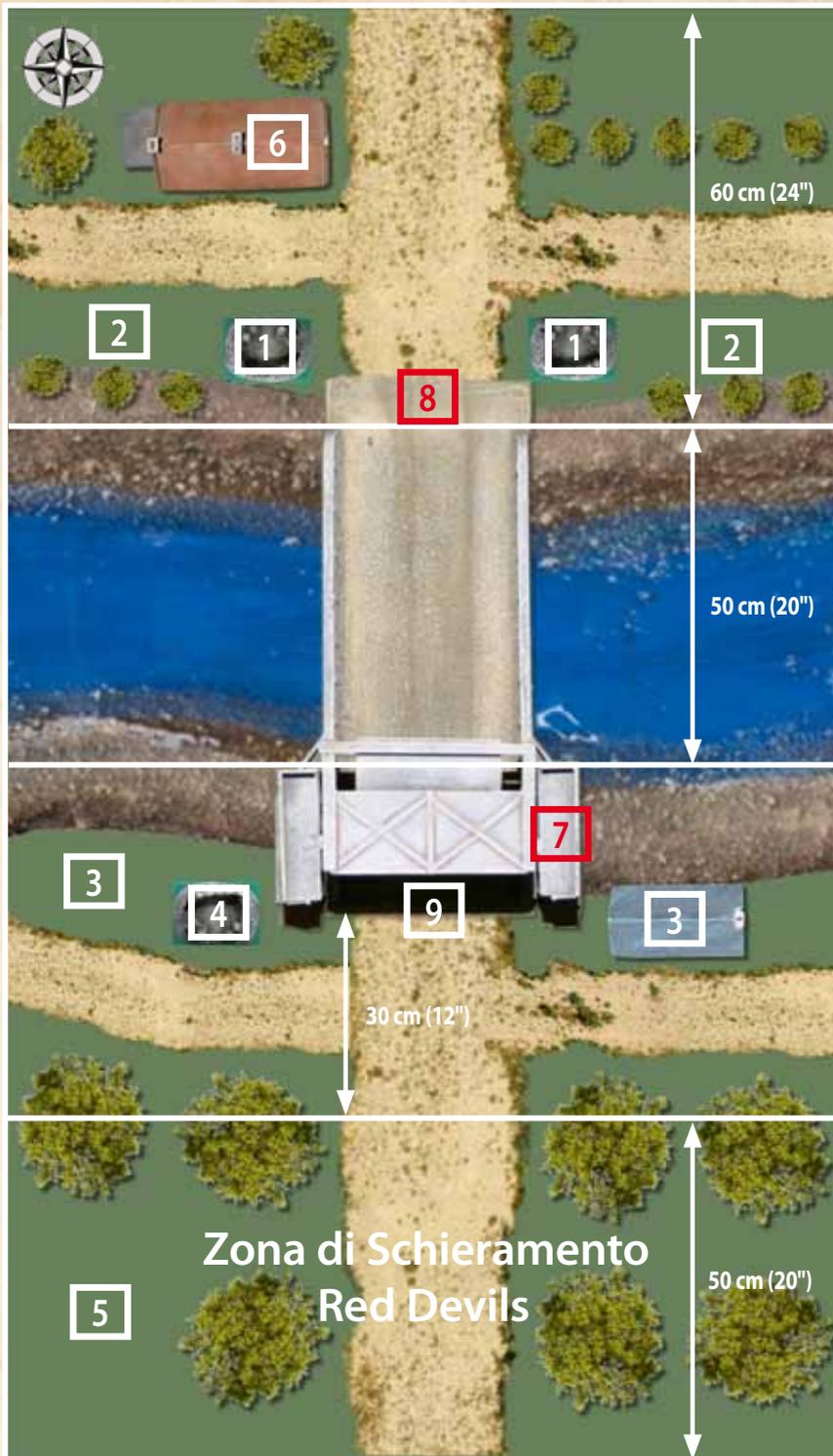
Condizioni di vittoria al termine dei 10 turni

Occupare i 2 obiettivi con almeno un modello, senza modelli avversari presenti. Qualsiasi altra condizione è un pareggio.

Tavolo & Terreno

L'immagine nella pagina seguente mostra la mappa, gli obiettivi e gli elementi del terreno utilizzati per questo scenario. Lo scenario deve essere giocato su un tavolo 120 cm x 210 cm (4' x 7') e il gioco viene giocato sulla "lunghezza" del tavolo.

MAPPA SCENARIO PEGASUS BRIDGE - ASSALTO



- 1 - Postazioni Mitragliatrici (Schieramento Squadre Mitragliatrici)
- 2 - Schieramento Squadra Grenadier 2
- 3 - Schieramento Squadra Grenadier 3
- 4 - Postazione Cannone Anticarro 50mm
- 5 - Horsa (il Team Red Devils 2 deve essere schierato adiacente l'aliante)
- 6 - Cafè Gondree (Schieramento Squadra Comando Grenadier e Squadra Grenadier 1)
- 7 - Torre Controllo Ponte (Obiettivo 1)
- 8 - Rampa Accesso Ovest (Obiettivo 2) - Schieramento Sentinella Ovest
- 9 - Rampa Accesso Est - Schieramento Sentinella Est

REGOLE SPECIALI SCENARIO

Allarme

Le sentinelle possono *dare l'allarme* eseguendo una *comunicazione a voce* a qualsiasi distanza. Non occorre lanciare il dado: la comunicazione è automatica (un urlo nel silenzio della notte è molto semplice da udire). La comunicazione può essere fatta solo se c'è un'unità in *linea di tiro non nascosta*. Se l'unità avversaria è *nascosta* occorrerà individuarla per eseguire la *comunicazione a voce*.

Se una qualsiasi delle unità in campo fa fuoco (non con armi con caratteristica *silenziosa*) viene *dato l'allarme* automaticamente.

Se un'unità britannica *assalta* senza fare fuoco non viene *dato l'allarme* a meno che l'unità avversaria sopravviva al combattimento: anche in questo caso viene *dato l'allarme* automaticamente.

Dormono

All'inizio dello scenario tutte le unità tedesche, tranne le sentinelle, dormono. Finché non viene *dato l'allarme* o un'unità spara, è possibile assegnare alle unità tedesche solo Ordini *Muovere Cautamente* (rimangono ferme, non possono muoversi). Le sentinelle sono considerate *unità indipendenti* e possono essere attivate normalmente: se avvistano/individuano un'unità possono fare fuoco, ma finché non hanno unità avversarie in *linea di tiro* possono solo *muoversi cautamente*. Devono rimanere comunque all'interno del perimetro del ponte finché non viene *dato l'allarme*.

Le altre unità, finché non viene dato *l'allarme*, possono effettuare un Test Individuare nel momento in cui eseguono l'Ordine assegnato, se un'unità nemica (anche non *nascosta*) è posizionata entro 10 cm (4"). Non applicare nessun modificatore previsto per i normali Test Individuare.

Al verificarsi di una delle due condizioni (allarme/spari) viene *dato l'allarme* e tutte le unità tedesche potranno agire normalmente, senza limitazioni.

Pistole lanciarazzi

Sia il Tenente che le due sentinelle tedesche sono equipaggiati con una pistola lanciarazzi illuminanti (vedi regole specifiche).

Postazione AT 50mm

La postazione non ha serventi tedeschi, un'unità britannica può occupare e utilizzare la postazione (360 ° LOS).

Combattimento Notturno

Per salvaguardare l'incolumità dei fanti e dei mezzi, durante la fase di avvicinamento al nemico, alcune operazioni venivano effettuate di notte. Ovviamente, in questi casi, gli uomini operavano in condizioni di visibilità ridotta. Ai fini del gioco occorre applicare le seguenti regole specifiche:

★ La *linea di tiro* si estende al massimo per 30 cm (12") al quale dovranno essere sommati ogni turno 3d10 di cm (se si utilizzano i polli arrotondare per eccesso dopo aver calcolato i cm). Il tiro per determinare la distanza massima di visibilità dovrà essere effettuato all'inizio di ogni turno, prima della *Fase Iniziativa* (i giocatori si alterneranno ogni turno per effettuarlo). Modelli che si trovano oltre la distanza stabilita non saranno considerati visibili. Se un'unità ha alcuni modelli visibili e altri non visibili applicate le normali regole per la *linea di tiro*: soltanto i modelli visibili potranno essere colpiti.

All'inizio del primo turno Massimo lancia 3d10 per determinare la distanza massima di visibilità notturna. Ottiene un totale di 17 per cui la distanza massima di visibilità, per il turno, sarà di 47 cm (19"). Oltre questo limite i modelli saranno considerati non visibili.

⊛ Tutti i modelli spariranno considerando il VT con un modificatore di -1. Se il modello che spara, oppure il bersaglio, sono posizionati in una zona illuminata (anche a causa di un faro o un razzo) il malus non sarà applicato.

⊛ La massima distanza percorribile è quella relativa agli Ordini *Assalto/Fuoco in Movimento*. Le unità di fanteria, all'interno di strutture illuminate, possono ignorare questa limitazione.

⊛ I modelli possono *nascondersi* approfittando delle tenebre. Sono considerati *nascosti* anche se non sono al riparo di alcuna copertura. Applicare comunque tutte le normali regole (compreso il modificatore di -1 per sparare a modelli *nascosti*, che diventerà cumulativo con il modificatore di -1 per i combattimenti notturni). È applicabile anche il bonus della caratteristica *esperto del territorio*.

⊛ I modelli con caratteristica *addestrati a corpo a corpo* non perdono il segnalino *Nascosta* se *assaltano* senza fare fuoco. Devono avere il segnalino già assegnato all'inizio del turno.

⊛ I veicoli sono obbligati a esporre il comandante se muovono ad una distanza superiore al movimento cauto.

Un M8 potrà quindi muovere al massimo 40 cm (16"), anche se sta utilizzando un Ordine Muovere Velocemente. Se muove più di 30 cm (12") è obbligato ad esporre il comandante.

Fari notturni e razzi illuminanti

Negli scenari notturni è possibile utilizzare fari notturni e razzi illuminanti. La procedura è la seguente:

⊛ **Faro notturno.** Durante la fase di *dichiarazione delle intenzioni*, un modello di fanteria adiacente al faro, con qualsiasi Ordine, può posizionare la sagoma M su qualunque modello in *linea di tiro* entro 100 cm (40"), senza tenere conto delle limitazioni di visibilità previste per i combattimenti notturni. Nel caso l'unità bersaglio non sia in *linea di tiro* è possibile anche ricevere una comunicazione. Tirate 1d10; se ottenete un valore uguale o inferiore al VT del modello che ha attivato il faro, il bersaglio è centrato; se ottenete un valore superiore la sagoma devia. Applicate le normali regole per la deviazione raddoppiando la distanza. Considerate l'unità bersaglio e tutti i modelli compresi nella sagoma, come in situazione diurna. L'unità che ha attivato il faro è considerata in linea di tiro normale (non applicare le limitazioni previste per i combattimenti notturni) e perde l'eventuale segnalino *Nascosta*. Se un'unità avversaria fa fuoco contro l'unità che ha attivato il faro può, sacrificando due colpi a segno non annullati, distruggere il faro.

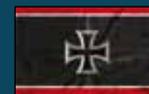
Una squadra americana spara a una postazione tedesca dotata di faro notturno, centrando l'unità 2 volte. Decide di eliminare il faro, quindi sacrifica 2 colpi e rinuncia a tirare sulla truppa.

⊛ **Razzi illuminanti.** Mortai e pistole possono essere dotati di razzi illuminanti. Un modello equipaggiato con un razzo illuminante può sparare ad un modello in linea di tiro, utilizzando la sagoma L. Nel caso l'unità bersaglio non sia in linea di tiro è possibile anche ricevere una comunicazione. Per le pistole considerate una gittata massima di 40 cm (16") con una distanza minima di 20 cm (8"), per i mortai considerate le caratteristiche dell'arma stessa.

Tirate 1d10; se ottenete un valore uguale o inferiore al VT del modello che sta utilizzando il razzo, il bersaglio è centrato; se ottenete un valore superiore il razzo devia. Applicate le normali regole per la deviazione, raddoppiando la distanza se l'unità sta utilizzando un mortaio. Considerate l'unità bersaglio e tutti i modelli compresi nella sagoma, come in situazione diurna. Gli altri modelli dell'unità che ha utilizzato il razzo illuminante possono sparare al bersaglio utilizzando lo stesso Ordine. Al termine del turno in corso rimuovete la sagoma: il razzo non è più attivo.



ORDINE DI BATTAGLIA GUARNIGIONE TEDESCA



PLOTONE GRENADEIER

Composto da: 1 Squadra Comando Grenadier, 3 Squadre Grenadier, 2 Sentinelle

SQUADRA COMANDO GRENADEIER

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------|--|---|
| 1 | Tenente | Mitra MP40, Pistola Luger, Granate Stg39 | comandante, leader, pistola lanciarazzi |
| 1 | Sottotenente | Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Grenadier Anticarro | Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |
| 1 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |

SQUADRA GRENADEIER 1

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-----------------------|---|-----------------|
| 1 | Sergente | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Caporale | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Mitragliere Grenadier | Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39 | |
| 6 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |

SQUADRA GRENADEIER 2

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-----------------------|---|-----------------|
| 1 | Sergente | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Caporale | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Mitragliere Grenadier | Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39 | |
| 6 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |

SQUADRA GRENADEIER 3 - SEZIONE COMANDO

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-----------|------------------------------|-----------------|
| 1 | Sergente | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 3 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |

SQUADRA GRENADEIER 3 - SEZIONE MG

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-----------------------|---|-----------------|
| 1 | Caporale | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Mitragliere Grenadier | Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39 | |
| 2 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |

SENTINELLA RAMPA ACCESSO OVEST

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 1
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-----------|------------------------------|---------------------|
| 1 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | pistola lanciarazzi |

SENTINELLA RAMPA ACCESSO EST

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 1
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-----------|------------------------------|---------------------|
| 1 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | pistola lanciarazzi |

LOTONE MITRAGLIATRICI

Composto da: 2 Squadre Mitragliatrici

SQUADRA MITRAGLIATRICI 1

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-------------|---|-----------------------|
| 1 | Sergente | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Mitragliere | Mitragliatrice media MG42, Pistola Walther P38, | capo pezzo, treppiede |
| 2 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |

SQUADRA MITRAGLIATRICI 2

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2
VT: 6

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|-------------|---|-----------------------|
| 1 | Sergente | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Mitragliere | Mitragliatrice media MG42, Pistola Walther P38, | capo pezzo, treppiede |
| 2 | Grenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |

NOTE GUARNIGIONE TEDESCA

- ✳ Totale 9 unità (comprese le sentinelle).
- ✳ Totale 40 modelli.
- ✳ Totale 1845 punti (PRT 14).
- ✳ La Squadra Comando Grenadier e la Squadra Grenadier 1 vengono schierati all'interno del Cafè Gondree.
- ✳ Le due Squadre Mitragliatrici vengono schierate nelle due postazioni MG come da indicazioni della mappa.
- ✳ Le due Sentinelle vengono schierate nelle due rampe di accesso come da indicazioni dalla mappa.
- ✳ La Squadra Grenadier 2 viene schierata nella zona Ovest come da indicazioni della mappa.
- ✳ Le due Sezioni della Squadra Grenadier 3 vengono schierate nella zona Est come da indicazioni della mappa.





ORDINE DI BATTAGLIA RED DEVILS



LOTONE PARACADUTISTI "RED DEVILS"

Composto da: 1 Squadra Comando, 3 Squadre Paracadutisti, 3 Squadre Esploratori Paracadutati

LOTONE RED DEVILS - TEAM ALIANTE 1

SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|--------------------------------------|---|---|
| 1 | Maggiore Paracadutista (John Howard) | Mitra Sten Mk.V, Pistola Revolver Webley, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, comandante, leader |
| 1 | Tenente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 2 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA ESPLORATORI PARACADUTATI 1

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|------------------------|---|--|
| 1 | Sergente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader, mimetismo |
| 1 | Caporale Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader, mimetismo |
| 7 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills | addestrato al corpo a corpo, mimetismo |

SQUADRA ESPLORATORI PARACADUTATI 2

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|------------------------|---|--|
| 1 | Sergente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader, mimetismo |
| 1 | Caporale Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader, mimetismo |
| 7 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills | addestrato al corpo a corpo, mimetismo |

SQUADRA ESPLORATORI PARACADUTATI 3

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 5
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|------------------------|---|--|
| 1 | Sergente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, binocolo, leader, mimetismo |
| 1 | Caporale Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader, mimetismo |
| 7 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills | addestrato al corpo a corpo, mimetismo |

PLOTONE RED DEVILS - TEAM ALIANTE 2**SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE PIAT**

Unità di Fanteria
 Punto Rottura: 3
 VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------------------|---|---|
| 1 | Sergente Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Paracadutista Addetto Anticarro | Piat, Pistola Colt 1911A1 Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, caccia carri |
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA PARACADUTISTI 1 - SEZIONE BREN

Unità di Fanteria
 Punto Rottura: 2
 VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------------|---|-------------------------------------|
| 1 | Caporale Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Mitragliere Paracadutisti | Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 2 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA PARACADUTISTI 2 - SEZIONE FUCILIERI

Unità di Fanteria
 Punto Rottura: 3
 VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|------------------------|--|-------------------------------------|
| 1 | Sergente Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 5 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA PARACADUTISTI 2 - SEZIONE BREN

Unità di Fanteria
 Punto Rottura: 2
 VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------------|---|-------------------------------------|
| 1 | Caporale Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Mitragliere Paracadutisti | Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 2 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA PARACADUTISTI 3

Unità di Fanteria
 Punto Rottura: 5
 VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------------|---|-------------------------------------|
| 1 | Sergente Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Caporale Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Mitragliere Paracadutisti | Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 7 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

NOTE RED DEVILS

- ✪ Totale 9 unità (2 Squadre Paracadutisti divise in Sezioni).
- ✪ Totale 61 modelli.
- ✪ Totale 3340 punti (PRT 22).
- ✪ Tutti i Paracadutisti possono sostituire liberamente il Fucile con un Mitra Sten.
- ✪ Tutte le unità vengono schierate nella zona indicata sulla mappa.
- ✪ Tutte le unità del Team Aliante 2 devo essere schierate adiacente l'Aliante stesso.

SCENARIO 2: PEGASUS BRIDGE - CONTRATTACCO

Qualche ora dopo la conquista del ponte da parte dei paracadutisti britannici, i tedeschi inviarono una pattuglia di ricognizione della 21° Divisione Panzer costituita da due carri Panzer IV. I paracadutisti erano in attesa dell'arrivo dei due carri e riuscirono a distruggere il primo con un fortunato colpo di un lanciarazzi Piat che centrò il deposito munizioni del carro. Il secondo carro a quel punto si ritirò nelle retrovie.

In questo secondo scenario, abbiamo ipotizzato un'azione che storicamente non avvenne: lo spostamento, oltre dei carri effettivamente inviati, di unità della 125° Panzergrenadier comandata dal Colonnello Hans Von Luck.

Dalla prospettiva del wargame abbiamo quindi deciso di ricreare un effettivo "contrattacco" immediato tedesco con lo scopo di riconquistare il ponte, invece di una semplice ricognizione.

Obiettivi e Fine della partita

Ci sono 2 obiettivi come indicato nella mappa (vedere la sezione Tavolo e Terreno di seguito).

Condizioni di vittoria al termine dei 10 turni

Occupare i 2 obiettivi con almeno un modello, senza modelli avversari presenti. Qualsiasi altra condizione è un pareggio.

Condizioni di vittoria opzionali

Potete aggiungere questa condizione di vittoria che avvantaggia il giocatore britannico: tutte le unità tedesche si ritirano immediatamente se viene eliminato uno dei due carri.

Schieramento Truppe Tedesche

Durante la *Fase di Schieramento*, ogni unità tedesca (insieme a quelle eventualmente trasportate) viene dichiarata ma non si posiziona in campo. Il giocatore tedesco dovrà dichiarare da quale delle entrate indicate sulla mappa intende far entrare l'unità. Il giocatore britannico sarà a conoscenza del punto di entrata in quanto messo in allerta dal rumore dei motori o dagli esploratori.

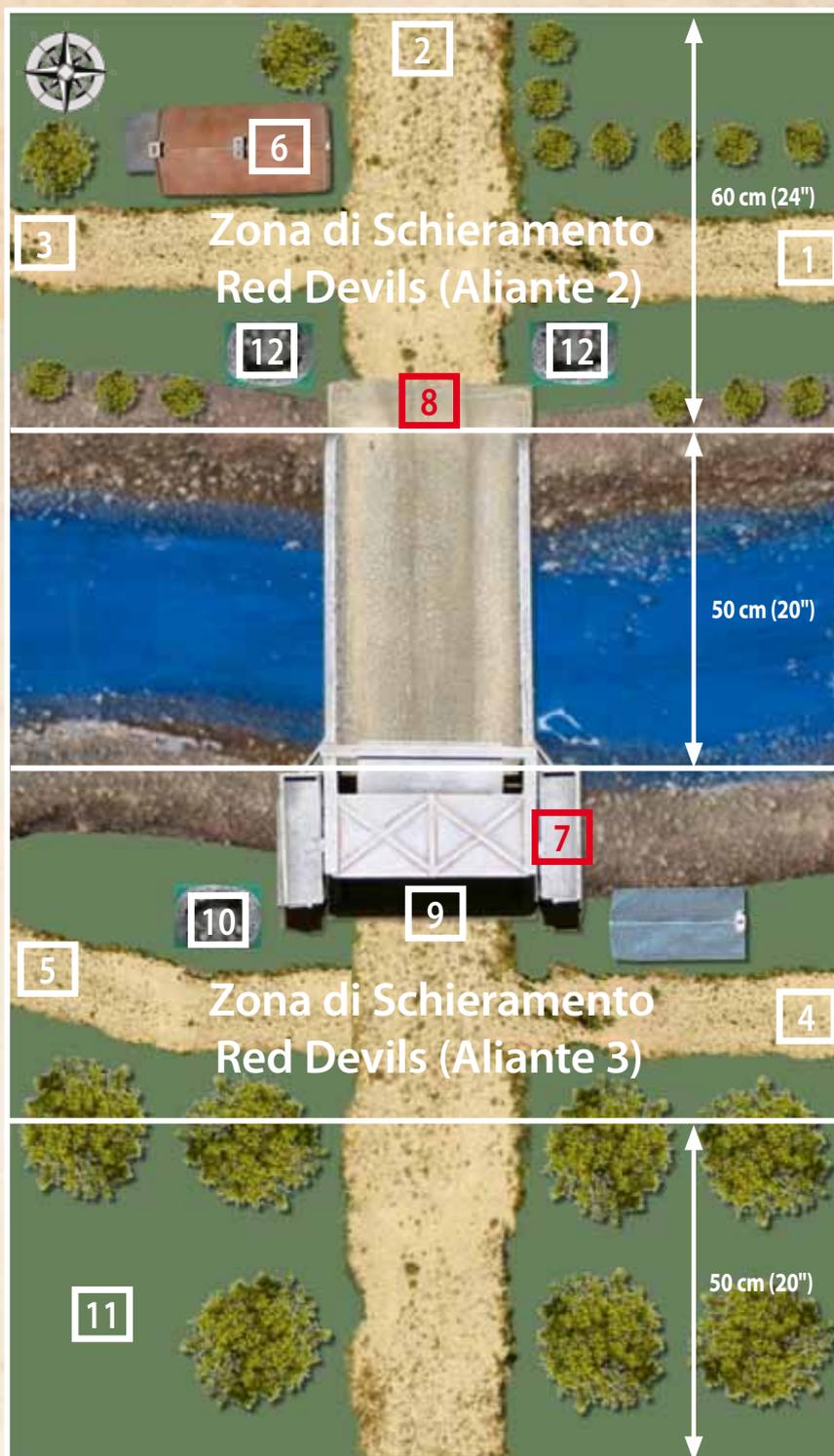
Prima della *Fase Iniziativa* di ogni turno (compreso il primo), il giocatore tedesco dovrà tirare 1d10 per ogni unità ancora fuori dal campo: al risultato del dado sommerà il VT dell'unità e il turno in corso. Sommerà inoltre un modificatore fisso in funzione dell'entrata dichiarata per l'unità (vedere mappa). Se il risultato totale sarà 10 o più l'unità potrà entrare in gioco nel corso del turno. Quando verrà attivata entrerà in gioco misurando dal bordo. Partendo da fuori dovrà applicare il malus di -1 al VT nel *Tiro per Colpire* a causa del fatto che non era in *linea di tiro* con nessun bersaglio.

Massimo vuole far entrare il suo Panzer IV il più presto possibile. Ha quindi dichiarato il punto di entrata Ovest (modificatore 0). Al primo turno della partita, prima della Fase Iniziativa, tira 1d10 ottenendo 2. A questo valore somma il VT 6 del Panzer IV, il turno in corso (il primo) e il modificatore legato al punto di entrata (0) per un totale di 9 (2 + 6 + 1 + 0 = 9). Il carro non potrà entrare in campo! Forse si è attardato nelle strade bombardate durante l'invasione.

Tavolo & Terreno

L'immagine nella pagina seguente mostra la mappa, gli obiettivi e gli elementi del terreno utilizzati per questo scenario. Lo scenario deve essere giocato su un tavolo 120 cm x 210 cm (4' x 7') e il gioco viene giocato sulla "lunghezza" del tavolo. La zona di 50 cm (20") dove è posizionato l'aliante Horsa potrà anche non venire utilizzata in questo scenario.

MAPPA SCENARIO PEGASUS BRIDGE - CONTRATTACCO



- 1 - Punto Ingresso Nord (modificatore 0)
- 2 - Punto Ingresso Ovest (modificatore 0)
- 3 - Punto Ingresso Sud (modificatore -3)
- 4 - Punto Ingresso Nord-Est (modificatore -3)
- 5 - Punto Ingresso Sud-Est (modificatore -5)
- 6 - Cafè Gondree

- 7 - Torre Controllo Ponte (Obiettivo 1)
- 8 - Rampa Accesso Ovest (Obiettivo 2)
- 9 - Rampa Accesso Est
- 10 - Postazione Cannone Anticarro 50mm
- 11 - Horsa
- 12 - Postazioni Mitragliatrici (il giocatore inglese può orientare gli elementi come preferisce)

REGOLE SPECIALI SCENARIO

Postazione AT 50mm

Un'unità britannica può occupare e utilizzare la postazione (360 ° LOS).

Combattimento Notturmo

Per salvaguardare l'incolumità dei fanti e dei mezzi, durante la fase di avvicinamento al nemico, alcune operazioni venivano effettuate di notte. Ovviamente, in questi casi, gli uomini operavano in condizioni di visibilità ridotta. Ai fini del gioco occorre applicare le seguenti regole specifiche:

✪ La *linea di tiro* si estende al massimo per 30 cm (12") al quale dovranno essere sommati ogni turno 3d10 di cm (se si utilizzano i polli arrotondare per eccesso dopo aver calcolato i cm). Il tiro per determinare la distanza massima di visibilità dovrà essere effettuato all'inizio di ogni turno, prima della *Fase Iniziativa* (i giocatori si alterneranno ogni turno per effettuarlo). Modelli che si trovano oltre la distanza stabilita non saranno considerati visibili. Se un'unità ha alcuni modelli visibili e altri non visibili applicate le normali regole per la *linea di tiro*: soltanto i modelli visibili potranno essere colpiti.

All'inizio del primo turno Massimo lancia 3d10 per determinare la distanza massima di visibilità notturna. Ottiene un totale di 17 per cui la distanza massima di visibilità, per il turno, sarà di 47 cm (19"). Oltre questo limite i modelli saranno considerati non visibili.

✪ Tutti i modelli spareranno considerando il VT con un modificatore di -1. Se il modello che spara, oppure il bersaglio, sono posizionati in una zona illuminata (anche a causa di un faro o un razzo) il malus non sarà applicato.

✪ La massima distanza percorribile è quella relativa agli Ordini *Assalto/Fuoco in Movimento*. Le unità di fanteria, all'interno di strutture illuminate, possono ignorare questa limitazione.

✪ I modelli possono *nascondersi* approfittando delle tenebre. Sono considerati *nascosti* anche se non sono al riparo di alcuna copertura. Applicare comunque tutte le normali regole (compreso il modificatore di -1 per sparare a modelli nascosti, che diventerà cumulativo con il modificatore di -1 per i combattimenti notturni).

✪ I modelli con caratteristica *addestrati a corpo a corpo* non perdono il segnalino *Nascosta* se *assaltano* senza fare fuoco. Devono avere il segnalino già assegnato all'inizio del turno.

✪ I veicoli sono obbligati a esporre il comandante se muovono ad una distanza superiore al movimento cauto.

Un M8 potrà quindi muovere al massimo 40 cm (16"), anche se sta utilizzando un Ordine Muovere Velocemente. Se muove più di 30 cm (12") è obbligato ad esporre il comandante.



ORDINE DI BATTAGLIA SQUADRA RICOGNIZIONE TEDESCA



PLOTONE PANZERGRENADIER

Composto da: 1 Squadra Comando Panzergrenadier, 2 Squadre Panzergrenadier

SQUADRA COMANDO PANZERGRENADIER

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 2

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz*

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|--|--|--------------------|
| 1 | Tenente | Mitra MP40, Pistola Luger, Granate Stg39 | comandante, leader |
| 1 | Sottotenente | Mitra MP40, Pistola Walther P38, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Panzergrenadier Anticarro | Lanciarazzi Panzerschreck (VI 6), Pistola Walther P38, Granate Stg39 | |
| 1 | Panzergrenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |
| 1* | Camion Opel Blitz = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo) | | |

SQUADRA PANZERGRENADIER 1

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz*

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|--|---|-----------------|
| 1 | Sergente | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Caporale | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 2 | Mitraglieri Panzergrenadier | Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39 | |
| 1 | Panzergrenadier Anticarro | Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |
| 4 | Panzergrenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |
| 1* | Camion Opel Blitz = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo) | | |

SQUADRA PANZERGRENADIER 2

Unità di Fanteria

Punto Rottura: 5

VT: 7

Caratteristiche: imbarcati su Camion Opel Blitz*

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|--|---|-----------------|
| 1 | Sergente | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 1 | Caporale | Mitra MP40, Granate Stg39 | leader |
| 2 | Mitraglieri Panzergrenadier | Mitragliatrice leggera Mg34, Pistola Walther P38, Granate Stg39 | |
| 1 | Panzergrenadier Anticarro | Panzerfaust 60, Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |
| 4 | Panzergrenadier | Fucile Kar98k, Granate Stg39 | |
| 1* | Camion Opel Blitz = Vedi Scheda Veicolo (già compreso nel costo) | | |

CAMION OPEL BLITZ

Tipologia Veicolo: Camion - Non Corazzato - Ruotato

Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Fucile Kar98k

Punto Rottura: 2

Movimento Cauto: 30 cm (12")

Valore Tattico: 7

Valore Corazza: -

Valore Protezione: 4

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

PLOTONE RICOGNIZIONE

Composto da: 1 Kübelwagen

AUTOMOBILE KÜBELWAGEN

Tipologia Veicolo: Automobile - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente (leader), 2 Fanti - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 3
Movimento Cauto: 35 cm (14")
Valore Tattico: 7
Valore Corazza: -
Valore Protezione: 3
Arma principale (contraerea, esposto): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto, veicolo ricognizione

SEZIONE MOTOCICLISTI

Composta da: 1 Sidecar BMW

SIDECAR BMW

Tipologia Veicolo: Moto - Non Corazzato - Ruotato
Componenti Equipaggio: 1 Caporale (leader), 1 Fante - Tutti equipaggiati con Mitra MP40
Punto Rottura: 2
Movimento cauto: 40 cm (16")
Valore Tattico: 7
Valore Protezione: 2
Arma principale (sidecar, postazione fissa, esposto): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche: modelli esposti, scoperto

PLOTONE CARRI MEDI

Composto da: 2 Carri Sdkfz 161 Panzer IV

CARRO SDKFZ 161 PANZER IV

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 5
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio

CARRO SDKFZ 161 PANZER IV

Tipologia Veicolo: Carro Medio - Corazzato - Cingolato
Componenti Equipaggio: 1 Sergente Capo Carro (leader, binocolo), 4 Carristi - Tutti equipaggiati con mitra MP40
Punto Rottura: 5
Movimento Cauto: 20 cm (8")
Valore Tattico: 6
Valore Corazza: 5
Valore Protezione: 6
Valore Impatto (arma principale): 6/3 M
Arma principale (torretta): cannone medio cal. 75 mm con mitragliatrice leggera Mg34 (coassiale)
Arma secondaria (scafo inferiore): mitragliatrice leggera Mg34
Caratteristiche Veicolo: radio

NOTE SQUADRA RICOGNIZIONE TEDESCA

- ⊛ Totale 10 unità (compresi i Camion trasporta truppa).
- ⊛ Totale 41 modelli (22 fanti e 19 equipaggio veicoli).
- ⊛ Totale 4340 punti (PRT 22).
- ⊛ Le unità tedesche vengono schierate fuori dal campo come da regole specifiche di scenario.



ORDINE DI BATTAGLIA RED DEVILS



PLOTONE PARACADUTISTI "RED DEVILS"

Composto da: 1 Squadra Comando, 3 Squadre Paracadutisti, 3 Squadre Genio Paracadutisti

PLOTONE RED DEVILS - TEAM ALIANTE 2

SQUADRA COMANDO PARACADUTISTI

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|--------------------------------------|---|---|
| 1 | Maggiore Paracadutista (John Howard) | Mitra Sten Mk.V, Pistola Revolver Webley, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, comandante, leader |
| 1 | Tenente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 2 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA PARACADUTISTI 1

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 4
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------------------|---|---|
| 1 | Sergente Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Caporale Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Mitragliere Paracadutisti | Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 1 | Paracadutista Addetto Anticarro | Piat, Pistola Colt 1911A1 Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, caccia carri |

SQUADRA PARACADUTISTI 2

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 4
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------------|---|-------------------------------------|
| 1 | Sergente Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Caporale Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Mitragliere Paracadutisti | Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 5 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA PARACADUTISTI 3

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 4
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------------------|---|-------------------------------------|
| 1 | Sergente Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Caporale Paracadutisti | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 1 | Mitragliere Paracadutisti | Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Colt 1911A1, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 5 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

PLOTONE RED DEVILS - TEAM ALIANTE 3

SQUADRA GENIO PARACADUTISTI 1 - SEZIONE COMANDO

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|------------------------|--|-------------------------------------|
| 1 | Sergente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 1 | Paracadutista | Gammon Grenade N° 82, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA GENIO PARACADUTISTI 1 - SEZIONE FUCILIERI

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------|--|-----------------------------|
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA GENIO PARACADUTISTI 2 - SEZIONE COMANDO

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|------------------------|--|-------------------------------------|
| 1 | Sergente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 1 | Paracadutista | Gammon Grenade N° 82, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA GENIO PARACADUTISTI 2 - SEZIONE FUCILIERI

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------|--|-----------------------------|
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA GENIO PARACADUTISTI 3 - SEZIONE COMANDO

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 3
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|------------------------|--|-------------------------------------|
| 1 | Sergente Paracadutista | Mitra Sten Mk.V, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo, leader |
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |
| 1 | Paracadutista | Gammon Grenade N° 82, Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

SQUADRA GENIO PARACADUTISTI 3 - SEZIONE FUCILIERI

Unità di Fanteria
Punto Rottura: 2
VT: 7

| N. | Modello | Armamento | Caratteristiche |
|----|---------------|--|-----------------------------|
| 4 | Paracadutisti | Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Granate n.36 Mills Bomb | addestrato al corpo a corpo |

NOTE RED DEVILS

- ⊛ Totale 10 unità (3 Squadre Genio Paracadutisti divise in Sezioni).
- ⊛ Totale 55 modelli.
- ⊛ Totale 2830 punti (PRT 18).
- ⊛ Tutti i Paracadutisti possono sostituire liberamente il Fucile con un Mitra Sten.
- ⊛ Tutte le unità vengono distribuite come indicato sulla mappa.
- ⊛ Tutte le unità del Team Aliante 2 devo essere schierate nella Zona Schieramento Ovest entro 60 cm (24") dal bordo Ovest, come indicato nella mappa.
- ⊛ Tutte le unità del Team Aliante 3 devo essere schierate nella Zona Schieramento Est entro 50 cm (24") dalla Rampa di Accesso Est, come indicato nella mappa. Una unità può essere anche schierata nella postazione del cannone anticarro .



PEGASUS BRIDGE è uno scenario specifico per **FINAL ASSAULT**

Questo volume di scenari è focalizzato sull'operazione Deadstick, ovvero la conquista del ponte Bénouville (successivamente ribattezzato Pegasus Bridge) sul canale Caen. Storicamente tre alianti carichi di paracadutisti arrivarono sull'obiettivo e gli inglesi ebbero facilmente la meglio sull'esigua guarnigione tedesca di guardia al ponte.

Il volume è diviso in due scenari: il primo ricostruisce l'attacco dei paracadutisti alla guarnigione di stanza al ponte; il secondo ipotizza un contrattacco tedesco che storicamente non venne effettivamente portato a termine. Gli scenari contenuti nel volume sono classificati Late War.

Per utilizzare i contenuti dovete possedere una copia di **FINAL ASSAULT**



Non perdetevi gli aggiornamenti e le novità, visitate

Facebook: <https://www.facebook.com/torrianigames>

<https://www.facebook.com/groups/1383142495082770/?fref=ts> - Final Assault

Forum: <http://torrianigames.forumfree.it/>

Sito: <http://www.torrianimassimo.it/>