

Traduzione: Rolli

rolli626@gmail.com



La Tana
dei Goblin

CONFLICT OF HEROES®

AWAKENING THE BEAR Libro degli Scenari



Campaign design by Uwe Eickert



Operazione Barbarossa

Nel giugno 1939, la Germania e l'Unione Sovietica stipularono il " Patto di Non-Aggressione ", in cui entrambi i paesi si impegnavano a rimanere neutrali nell'eventualità in cui una o entrambe le nazioni fossero attaccate da un altro paese. Questo patto nazi-sovietico garantiva la sicurezza del fianco orientale della Germania per la futura precipitazione delle relazioni con le democrazie occidentali a fronte dell'imminente attacco alla Polonia. Il trattato inoltre includeva un protocollo segreto per dividere tra Germania e Unione Sovietica la Polonia, la Romania, la Lituania, la Lettonia, Estonia e Finlandia in sfere d'influenza. Questa divisione avrebbe ristabilito i 1.914 confini della Germania, la quale ne era stata privata con rigorose restrizioni alla fine della prima guerra mondiale. Nel settembre del 1939, appena tre mesi dopo che il patto era stato firmato, la Germania attaccò la Polonia e occupò la metà occidentale del paese. L'Unione Sovietica attaccò e occupò la Polonia orientale. (**Conflict of Heroes: Price of Honour** si concentra su questa invasione). Il " Patto di non aggressione " fu ampliato commercialmente dalla Germania e Unione Sovietica con la fornitura di tecnologia militare ai Sovietici in cambio di greggio e materiali. L'alleanza nazi-sovietica divenne tesa negli anni successivi quando la Germania si preoccupò per l'occupazione Sovietica della Bessarabia che minacciava la principale fonte di carburante Tedesca: i campi petroliferi rumeni. La Germania guardò con preoccupazione lo schieramento militare massiccio Sovietico in Lituania, Lettonia, Estonia, e Polonia orientale. Hitler vedeva queste mosse come una provocazione Sovietica per lanciare un vigliacco attacco alla Germania. Hitler, aveva predicato fin dal 1926, con la pubblicazione del suo libro "Mein Kampf", che la guerra con la Russia era inevitabile. Sostenuto dalla relativamente facile conquista della Francia e dei Paesi Bassi, Hitler decise sferrare per primo un improvviso e massiccio attacco contro la Russia sul loro lato cieco. Hitler credeva che con la sorpresa e una concentrazione di elevate forze, avrebbe potuto rovesciare rapidamente l'Unione Sovietica "come un castello di carte". Il 22 giugno 1941, la Germania attaccava i Sovietici con un'operazione su grande scala conosciuta con il nome in codice "Operazione Barbarossa".

Il Piano

La decisione di attaccare l'Unione Sovietica era legata ad Hitler e l'obiettivo ideologico della leadership nazista di creare "spazio vitale in Oriente" (Lebensraum im Osten) con obiettivi più pragmatici con la tutela delle sfere di potere della Germania contro l'incombente intervento e embargo da parte della Gran Bretagna e Stati Uniti.

La Russia, come nelle guerre precedenti, disponeva di un immenso problema logistico contro l'invasore. Ma l'Alto Comando Tedesco ignorò questi timori, convinto che il "maldestro colosso" dell'Unione Sovietica, come la Francia, avrebbe collassato nel giro di poche settimane. Il comando tedesco prevedeva di utilizzare i Panzer (carri armati) e divisioni motorizzate formate da fanteria con l'intento di tagliare le linee sovietiche, accerchiare il nemico e forzare la loro resa in un rapido attacco combinato di mezzi che divenne noto come la Blitzkrieg.

Le forze armate tedesche (Wehrmacht) furono divise in tre gruppi: Un gruppo di Divisioni a Nord, al Centro e a Sud. Il Gruppo di armate a Nord avrebbe occupato i paesi baltici e l'importante città sovietica e base navale di Leningrado.

Il Gruppo di armate al Centro avrebbero agito come elemento di attacco principale dell'operazione; le sue forze dovevano avanzare rapidamente verso le città sovietiche di Minsk e Smolensk, distruggendo il nemico in Bielorussia. Una volta avuto successo, l'attacco del gruppo d'armate centrale avrebbe permesso ulteriori attacchi nel nord-ovest e ad est.

Il Gruppo di armate a Sud, un insieme di forze tedesche, rumene, ungheresi, italiane e slovacche, avrebbero occupato l'Ucraina e la Crimea.

In totale, la Germania e i suoi alleati avrebbero schierato 166 divisioni composte da 2.900 aerei, 3.600 carri armati, 12.600 pezzi d'artiglieria e 3 milioni di soldati mobilitati.

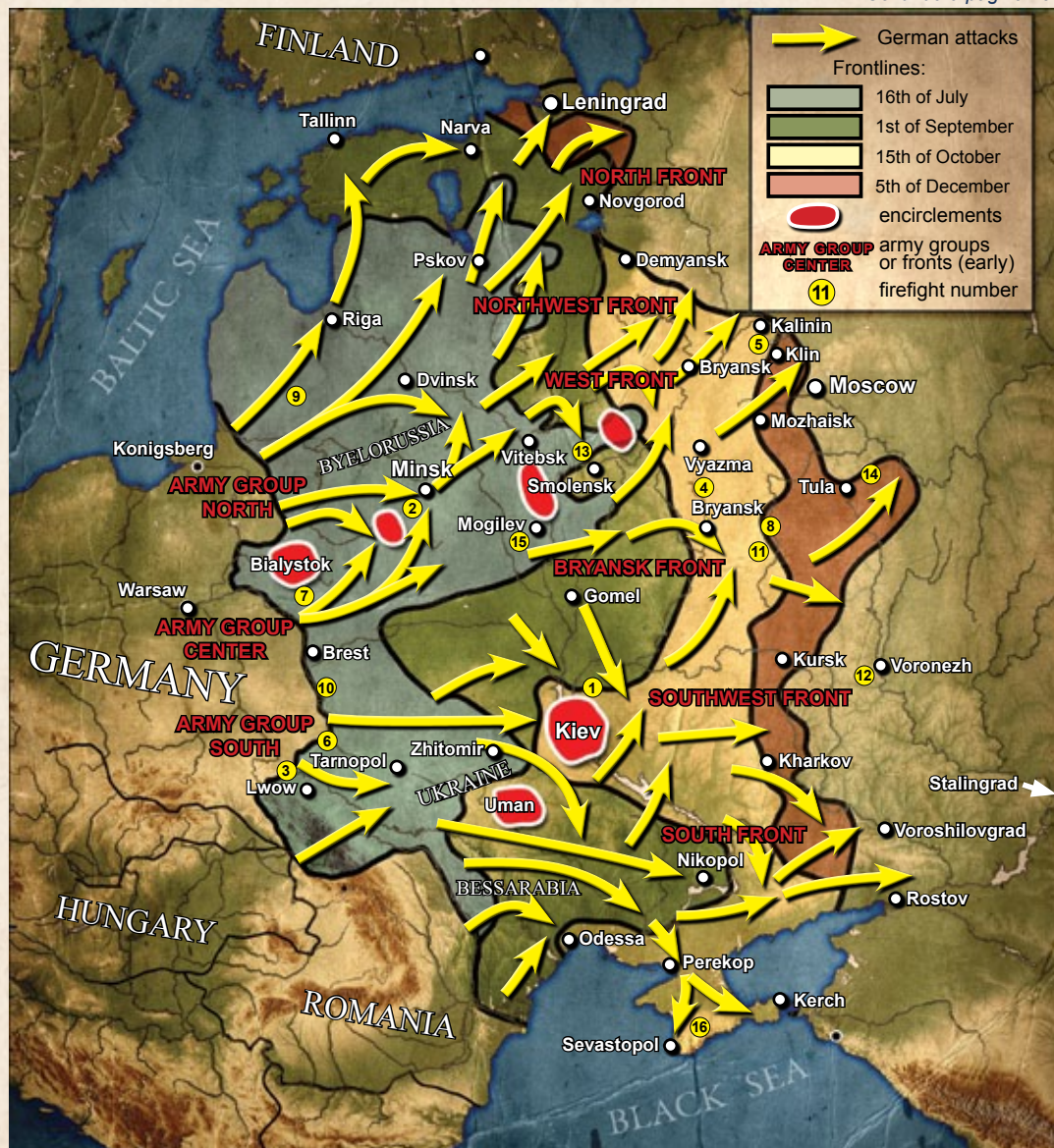
I sovietici raggrupparono le loro forze nel Fronte Nord e il Fronte Nord-Ovest, nel fronte Ovest, nel fronte Sud-Ovest e il fronte Sud. Ulteriori sei armate costituivano la riserva Stavka che era sotto il comando del Leader Supremo Sovietico, Stalin. Come Hitler, Stalin aveva poteri quasi assoluti in Unione Sovietica.

L'Invasione

Le forze aeree della Germania (Luftwaffe) attaccarono e distrussero la maggior parte della Forza Aerea Sovietica a favore della superiorità aerea tedesca per i primi mesi della campagna. Tuttavia, anche la Luftwaffe perse circa 300 aerei insostituibili e molti equipaggi qualificati entro i primi giorni. Sul terreno di battaglia i più grandi successi tedeschi sono stati eseguiti dall'Armata del gruppo Centrale. I tedeschi usavano una tattica di aggirare e poi circondare i sovietici in sacche da cui non poteva sfuggire. Nelle battaglie nelle sacche di Bialystok e Minsk la Wehrmacht, da sola catturò 328.898 prigionieri, 3102 cannoni e distrusse 3332 carri armati. Entro il 10 luglio, l'Armata del gruppo Centrale aveva iniziato la sua offensiva su Smolensk. La "battaglia di Smolensk" durò due mesi e portò un'altra grande vittoria tedesca. La Wehrmacht, tuttavia, subì enormi perdite e il rifornimento delle truppe in profondità nel territorio nemico si dimostrò essere sempre più difficile. L'Armata del gruppo Centrale decise di fermare la sua avanzata per riorganizzarsi, dando all'Armata Rossa sovietica del tempo prezioso per formare nuove linee difensive di fronte a Mosca, che era a meno di 200 chilometri di distanza.

Nel frattempo, nel nord, l'Armata Rossa si ritirò prima dell'assalto tedesco. L'8 settembre, le forze tedesche erano in grado di tagliare l'importante città portuale di Leningrado da sud e da est. Sul fronte meridionale, il progresso fu lento in un primo momento, perché alla Wehrmacht mancavano mezzi motorizzati e unità Panzer. Tuttavia, entro settembre la Bessarabia era occupata e controllata dalla Wehrmacht, come pure grandi porzioni dell'Ucraina e anche la città di Dnepr fu occupata. Nonostante i successi, Hitler e l'Alto Comando tedesco erano nervosi. Cosa fare adesso? Il piano di pre-invasione era quello ora di attaccare Mosca. Il 21 agosto, Hitler decise in modo diverso, adducendo ragioni economiche e politiche. Ordinò all'Armata del gruppo Centrale di trasferire un gruppo di Panzer a nord per tagliare Leningrado e un gruppo di Panzer a sud per aiutare la manovra di accerchiamento alle formazioni dell'esercito dell'Armata Rossa. Il 26 Settembre in Ucraina, il recente 2° Gruppo Panzers trasferito ad aiutare il Gruppo di Armate a Sud nell'accerchiamento, vinse lo scontro nella sacca di Kiev. Questa sconfitta portò alla cattura di altri 660.000 soldati sovietici e aprì il fronte meridionale per una lunghezza di 250 chilometri. L'Alto comando tedesco riconquistò la propria fiducia e infine ordinò l'attacco a Mosca.

Continua a pagina 19



Scenario 1 - Partigiani

17 Ott, 1941 *Compagni, questa è una via di rifornimento principale per i tedeschi. Sulla strada che porta alla miniera ci sarà un'imboscata al successivo convoglio, proveniente da sud. Catturate il camion se potete e poi scioglietevi in direzione est per il rendezvous al campo.* Comandante partigiano Victor.

Situazione Generale: Dopo la caduta di Kiev unità isolate e disperse, reduci della fanteria Sovietica, hanno dato inizio all'attività partigiana. Un gruppo di partigiani armati fino ai denti che operano vicino Priluki sono stati osservati da alcuni soldati della 161a Divisione Fanteria Tedesca, inviati a ripulire l'area. L'esito dello scontro è incerto, e ancora peggio per i Sovietici, poichè una squadra distaccata di inseguitori delle SS cerca di contrastare un gruppo di rinforzi partigiani in arrivo da Est.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 6 CAP Sovietici 7 CAP

Carte: Giocate il vostro primo scenario senza carte azione o bonus.

Carte Opzionali - Dopo aver letto la sezione 8.0 del regolamento, mescolare tutte le carte azione e bonus inferiore a #20. Ogni comandante riceve 2 carte nel round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa di gioco: Mappa 1. Porre un segnalino di controllo Sovietico in esagono 1-G09.

Forze Tedesche: 1/2 Plotoni Fucilieri, 161 Divisione fant.

Setup: Poni le unità in mappa lungo il lato Ovest.



Entrata Round 3: Fino a 2 hex adiacenti in hex A18.
SS Tracker Unit
1x Pioneers
(No abilità Fumogeni o Lanciafiamme)

Ordini: I vostri uomini sono inseguiti dai partigiani dalla scorsa settimana. Informatori dicono che stanno progettando e coordinando un'imboscata. Prendete dei prigionieri per gli interrogatori, se possibile, altrimenti neutralizzate.

Punti Vittoria: (segna i VP sulla tabella appena li guadagni).

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

1VP - Al termine di ogni round se controlli l'esagono G09.

Forze Sovietiche: Partigiani con supporto MMG

Setup: Poni le unità negli esagoni come indicato.



Entrata Round 2: I rinforzi entrano lungo la strada in hex G19.



Ordini: Effettuate un'imboscata al convoglio rifornimenti in hex G09. Neutralizzate i Tedeschi e confiscate il maggior numero possibile di rifornimenti.

Punti Vittoria: (segna i VP sulla tabella appena li guadagni).

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.

1VP - Al termine di ogni round se controlli l'esagono G09.

Tipo esagono	Movimento	Difesa
Terreno Aperto	+0 AP	+0 DM
Boschetto	+0 AP	+1 DM
Bosco	+1 AP	+2 DM

Giocate questo scenario senza la reg. del Movimento. con Cautela.

Regola Opzionale (5.0.3)	Movimento	Difesa
Mov. Normale in Terreno Aperto o Strada	+0 AP	-1 DM
Mov. con Cautela in Terreno Aperto o Strada	+1 AP	+0 DM



Round 1

Iniziativa +

Controllo G09
+1VP ★1VP

Round 2

Rinforzi ★

Controllo G09
+1VP ★1VP

Round 3

Rinforzi +

Controllo G09
+1VP ★1VP

Round 4

Controllo G09
+1VP ★1VP

Round 5

Controllo G09
+1VP ★1VP

Fine Scenario

Scenario 2 - NKVD a Difesa di Mir

30 Giugno 1941, Giornale delle Operazioni: "Un gruppo dell'armata centrale sotto il comando del feldmaresciallo Von Bock ha accerchiato grandi porzioni della 3°, 4° e 10° armata Sovietica durante la battaglia Bialystok-Minsk. I Sovietici hanno avviato diverse avanzate per cercare di sfondare le linee nemiche, nel tentativo di ricollegarsi con le altre forze del fronte orientale".

Situazione Generale: Elementi del 3° Gruppo Panzer di Hoth hanno chiuso in un angolo una compagnia Sovietica la quale sta cercando di evadere le linee Tedesche vicino all'area boschiva di Mir, a Sud Ovest di Minsk. Anzichè arrendersi, alcuni appartenenti degli NKVD guidano le unità dell'Armata Rossa ad una difesa fanatica. Da sud, un altro plotone di fucilieri Sovietico arriva nel tentativo di aprire un varco tra le linee Tedesche.

Conseguenze: La Wehrmacht Tedesca ha sventato tutti i principali tentativi sovietici di evasione dalla tasca di Minsk e uccisero o catturarono oltre 340.000 uomini, 4.700 carri armati, 9.400 cannoni e 1.669 aerei. **Nota Storica:** L'esercito NKVD, faceva parte della polizia segreta Sovietica ed erano le unità d'élite Sovietiche. A volte il loro fanatismo era necessario per motivare le linee Sovietiche, cercando così di prevenire ritirate su larga scala.

Comandanti: 2 - 4 **Iniziativa:** Sovietici nel Round 1. Entrambi i comandanti di una fazione prendono un round, poi entrambi gli avversari.
Nota: Ogni comandante ha la sua tabella. I comandanti uniscono i loro PV al termine dello scenario per una vittoria o una perdita combinata.

CAP per Comandanti: **Tedeschi** 2 CAP + X CAP ogni round successivo (*leggi le regole speciali sottostanti*). **Sovietici** 5 CAP ognuno.

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #14. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa di gioco: Mappa 1. Porre un segnalino di controllo Tedesco sull'hex G08 e un segnalino di controllo Sovietico sull'hex B13.

Regole Speciali per i CAP Tedeschi: Se i Tedeschi controllano l'esagono G08 all'inizio dei round 2-5, ricevono CAP bonus da usare per il round corrente, pari al numero del round corrente. Se un comandante Sovietico controlla l'esagono G08 alla fine di un round, riceve 1 PV.

Regole Speciali per i Rinforzi Sovietici: Se i Sovietici controllano l'esagono B13 all'inizio del round 3, ogni comandante Sovietico riceve una unità Rifle '41 di rinforzo. Le unità Rifle del comandante NKVD entrano negli esagoni tra B11 e A18 e le unità Rifle del comandante di soccorso entrano negli esagoni tra L02 e L10. Se un comandante Tedesco controlla l'esagono B13 al termine di un round, riceve 1PV.

Forze Tedesche: Ogni comandante gioca con un Plotone.

Setup 1° Plotone:

Poni come indicato.



2x Rifle
H13, H17



2x LMG
G14, H11



3x Rifle
D02, G05, G07



1x HMG
E03

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

1VP - Al termine di ogni round se controlli il segnalino in hex B13.

Forze Sovietiche: Un comandante gioca con gli NKVD, e l'altro comandante gioca con il Plotone di Soccorso.

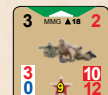
NKVD Co. Setup: Poni come indicato.



1x NKVD
E13



1x SMG
E12



2x MMG
C14, D11

Plotone Soc. Entra nel Round 1: Poni ovunque tra L02 e L10.



3x Rifle



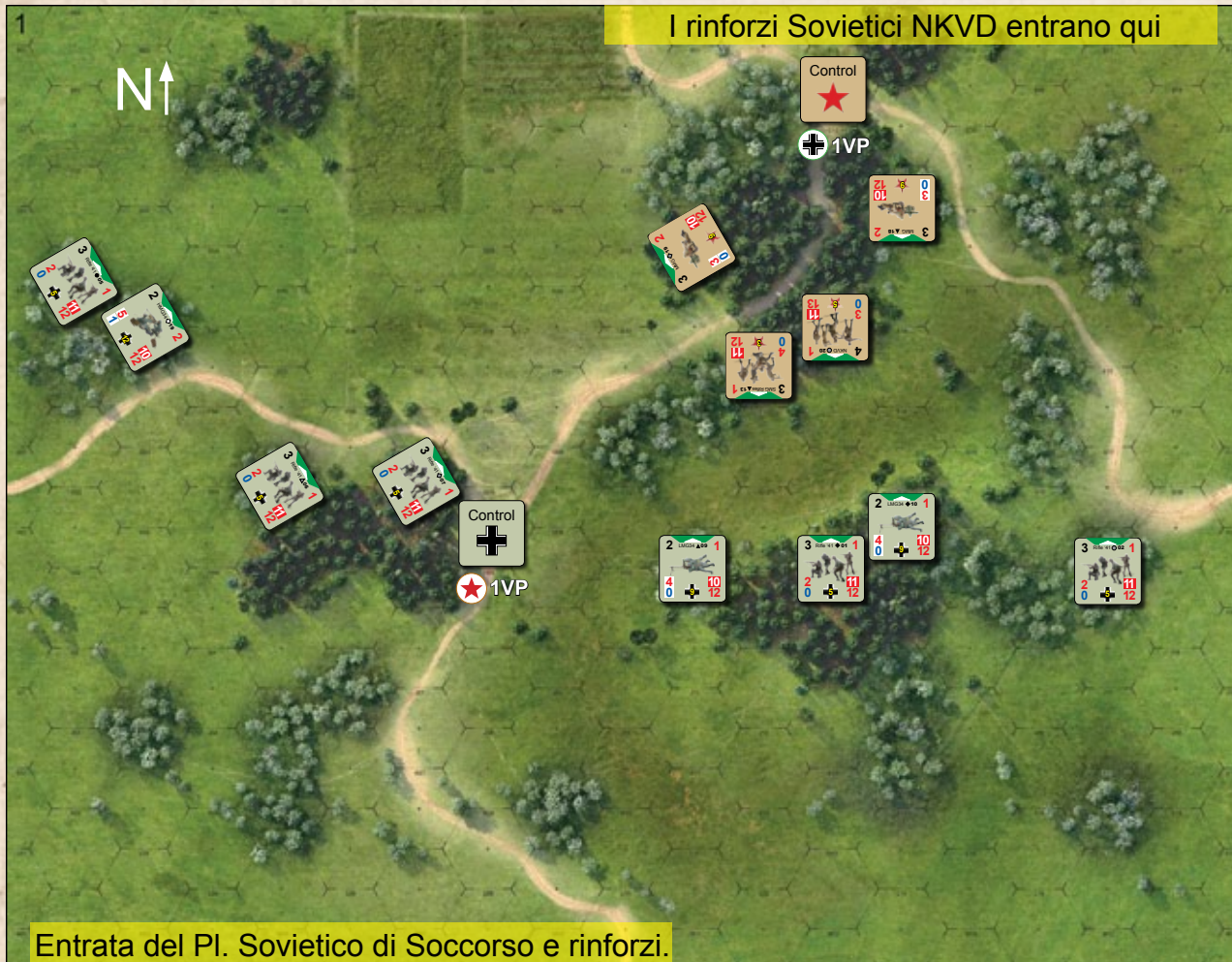
1x NKVD

Round 3: Rinforzi per ogni comandante se controllano l'hex B13.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.

1VP - Al termine di ogni round se controlli il segnalino in hex G08.



Round 1

Iniziativa ★

Controllo G08

★ 1VP

Controllo B13

⊕ 1VP

Round 2

Controllo G08

⊕ +2CAP ★ 1VP

Controllo B13

⊕ 1VP

Round 3

Controllo G08

⊕ +3CAP ★ 1VP

Controllo B13

⊕ 1VP ★ Reinf.

Round 4

Controllo G08

⊕ +4CAP ★ 1VP

Controllo B13

⊕ 1VP

Round 5

Controllo G08

⊕ +5CAP ★ 1VP

Controllo B13

⊕ 1VP

Fine Scenario

Scenario 3 - Il Varco

23 Giugno 1941 - Lettera: "Carissimo amore mio, l'invasione contro i Bolscevichi è cominciata ieri. I nostri Panzer si stanno affrettando e la nostra compagnia spazzare via i Sovietici che sono rimasti indietro che non si sono ancora arresi. Non prevedo alcun problema perchè sono tutti male addestrati e fondamentalmente non vogliono combattere..." - Caporale Hans Rastlingen vicino Przemysl.

Situazione Generale: Mentre la 14a Divisione si precipitava a sfondare le difese Sovietiche attraverso il fiume Bug, si aprì un varco tra la 24a e la 262a Divisione di Fanteria della 17a Armata. I Sovietici sorpresero i Tedeschi con la loro tenacia, infliggendogli pesanti perdite. La 296a Divisione di Fanteria doveva essere portata avanti per chiudere il varco e stabilizzarne la linea. Elementi del 520° Reggimento di Fanteria devono sradicare le forze Sovietiche, alcune nascoste, con l'ausilio degli esploratori lungo la strada ad Est.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Sovietici nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 8 CAP Sovietici 6 CAP

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #20. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa di gioco: Mappa 1 e 2. Porre un segnalino di controllo Sovietico sull'esagono 2-J10.

Forze Tedesche: Un Plotone Fucilieri

Setup: Poni una Squadra, composta da un Rifles (*Fucilieri*) e una LMG, su ognuno degli esagoni strada 1-J07, 1-I07, 1-H08 e 1-J08.



4x Rifle 4x LMG

Note & Tattiche: Nel 1941, la maggior parte dei plotoni tedeschi erano composti da 4 squadre ciascuna. Ogni squadra (o Gruppo) era composta da 5 fucilieri, un sottufficiale comandante, il suo secondo, e 3 uomini per unità LMG. La squadra era incentrata sulle LMG. Le unità LMG erano addestrate per stabilire il fuoco di copertura, mentre i fucilieri avanzavano verso l'obiettivo. I Plotoni Tedeschi erano addestrati per lavorare strettamente magliate tra loro cosicché da formare un'unica gruppo. Nello scenario ogni squadra è rappresentata da 2 segnalini - un segnalino Rifle e uno LMG, per meglio simulare le tattiche Tedesche del 1941-42.

Ordini: Il vostro plotone sta operando in modalità esplorativa. Gli ordini sono di esplorare la strada fino al bordo est della mappa e distruggere qualsiasi unità Sovietica che incontrate. È necessario limitare la perdita.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

1VP - Se l'hex 2-C10 "A" è in LOS con qualsiasi unità Tedesca al termine di ogni round.

5VP - Se controlli l'hex 2-J10 (*la casa di pietra*) al termine del round 3.

2VP - Se controlli l'hex 2-J10 (*la casa di pietra*) al termine dello scenario.

Forze Sovietiche: Un Plotone Fucilieri

Setup: Poni una MMG nell'esagono 2-J10. I 4 Rifles (*Fucilieri*) possono essere posizionati sopra o ad est della fila di esagoni F sulla mappa 1.

Due unità Rifles possono iniziare lo scenario in modalità nascosta.



5x Rifle 1x MMG

Note & Tattiche: Nel 1941, la maggior parte delle squadre Sovietiche erano composte da 10 uomini, tutti fucilieri e ufficiali. Le squadre di fanteria Sovietiche non erano così tatticamente addestrate come quelle Tedesche e avevano meno libertà decisionale. All'inizio della guerra, gli ufficiali erano ancora molto nesperti, ma avrebbero imparato molto rapidamente. Ogni singola unità MMG operava integralmente al plotone, non in ogni squadra. Le MMG erano lente a muoversi e non erano integrate con le squadre di fanteria come le loro controparti unità Tedesche LMG.

Rinforzi Round 3:



2x Rifle 1x MMG
A10, B10 C10

Ordini: Il vostro plotone è stato isolato. I Tedeschi vi stanno circondando. Il Commissario del popolo incita a difendere la patria fino all'ultimo uomo e distruggere ogni Tedesco che osa contaminare il terreno Russo! Attendete, perché vi stiamo inviando dei rinforzi.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata

2VP - Se controlli l'hex 2-J10 (*la casa di pietra*) al termine del round 3.

4VP - Se controlli l'hex 2-J10 (*la casa di pietra*) al termine del round 4 e 5.

Tipo Esagono	Movimento	Difesa
Aperto o Strada	+0 AP	+0 DM
Boschetto	+0 AP	+1 DM
Bosco	+1 AP	+2 DM
Edificio Legno/Pietra	+1 AP	+1/+2 DM
Muro	+1 AP	+1 DM

Giocate lo scenario senza Movimento con Cautela.

Regola Opzionale (5.0.3)	Movimento	Difesa
Mov. Normale in Terreno Aperto o Strada	+0 AP	-1 DM
Mov. con Cautela in Terreno Aperto o Strada	+1 AP	+0 DM

Round 1

Iniziativa ★

2-C10 in LOS
+1VP

Round 2

2-C10 in LOS
+1VP

Round 3

2-C10 in LOS
+1VP

Controllo 2-J10
+5VP ★2VP

Round 4

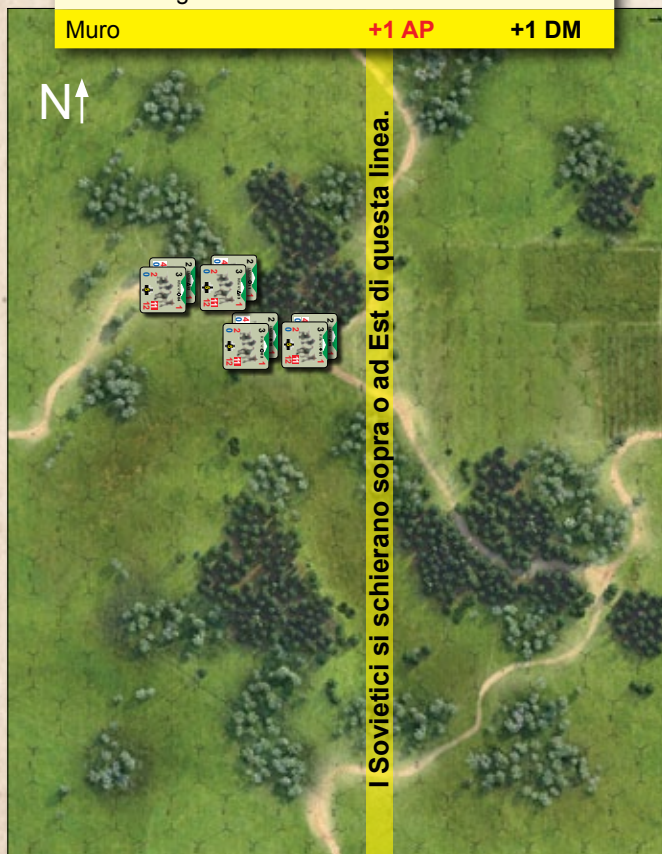
2-C10 in LOS
+1VP

Controllo 2-J10
★4VP

Round 5

2-C10 in LOS
+1VP

Controllo 2-J10
+2VP ★4VP
Fine Scenario



I Sovietici si schierano sopra o ad Est di questa linea.

Scenario 4 - Generale Petrov

8 Ott. 1941 *Urgente!* - Abbiamo immediatamente bisogno di un chirurgo e richiediamo l'invio di una forza mobile per evacuare il Generale Petrov che è stato gravemente ferito. I Tedeschi si stanno avvicinando dalla zona di Istomo, collina 342. Iniziare bombardamento d'artiglieria! Maggiore Shabalin

Situazione Generale: Dopo lo sfondamento del 53° Corpo Panzer Tedesco a Sud Ovest di Bryansk, il Generale Sovietico Petrov, gravemente scosso ritirò la 50a Armata nel terreno boscoso a Nord Est di Bryansk. Cercando di uscire dalla conseguente sacca di Bryanski, il Generale fu gravemente ferito. Degli informatori rivelarono ai Tedeschi la posizione del Generale in una cascina locale, cercando di approfittare dell'occasione per catturarlo. I Tedeschi devono catturare o uccidere il Generale ferito, che non può essere spostato fino all'arrivo di un'unità mobile di soccorso. I Sovietici devono resistere 5 turni fino all'arrivo dei rinforzi. Inoltre, la collina Hovlau (4-114) se catturata dai Tedeschi offre un eccellente vantaggio come punto di vista per l'utilizzo dei mortai.

Historical Note: Il Maggiore della Sicurezza di Stato Shabalin morì al fianco del Generale Petrov nel corso di una notte nel tentativo di evasione.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Sovietici nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 8 CAP Sovietici 6 CAP
Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #20. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.
Mapa di gioco: Mappa 3 e 4. Porre un segnalino di controllo Sovietico sull'esagono 4-114.

Forze Tedesche: Plotone d'Assalto e Mortai

Setup: Poni le truppe sulla fila D o a Sud di essa. Nessuna unità può essere nascosta.



Ordini: Qualsiasi unità che si muove sullo stesso esagono contenente la pedina che rappresenta il Generale Sovietico lo cattura immediatamente senza combattere. Lo scenario termina immediatamente se il Generale viene catturato o ucciso.

Punti Vittoria:

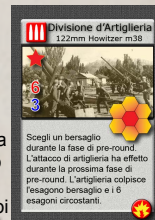
- 1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.
- 6VP - Se catturate il Generale muovendo sulla sua pedina in CC.
- 4VP - Se uccidete il Generale, eliminando la sua pedina.
- 2VP - Se la collina Hovlau nell'esagono 4-114 è controllata al termine dello scenario.

Forze Sovietiche: Plotone Fucilieri con supporto Artiglieria

Setup: Poni le truppe ovunque sulla fila H o a Nord di essa. Il segnalino SMG rappresenta il Generale ed è necessario porlo in modalità nascosta. Scrivere la sua posizione su un foglio di carta in formato esadecimale sugli esagoni che fanno riferimento alla fattoria, 4-F10 o 4-G09. Egli non può muoversi durante il gioco, ma può ruotare. **Tutte le altre unità Sovietiche possono essere nascoste.**



Prendere la carta dell'artiglieria da 122mm operante fuori mappa. I Sovietici possono utilizzare l'artiglieria tre volte. Possono pianificare la frequenza dei colpi o tutti insieme o durante un round o durante round diversi.



Fumo: Il mortaio da 5cm Sovietico e l'artiglieria può sparare fumogeni.

Ordini: Proteggete il Generale a tutti i costi! Il gioco termina immediatamente se il Generale viene ucciso o catturato.

Punti Vittoria:

- 1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.
- 6VP - Se il Generale sopravvive fino al termine dello scenario.
- 2VP - Se la collina Hovlau nell'esagono 4-114 è controllata al termine dello scenario.

Round 1

Iniziativa ★

Generale Petrov
 ✚ Ucciso 4VP
 Catturato 6VP

Round 2

Generale Petrov
 ✚ Ucciso 4VP
 Catturato 6VP

Round 3

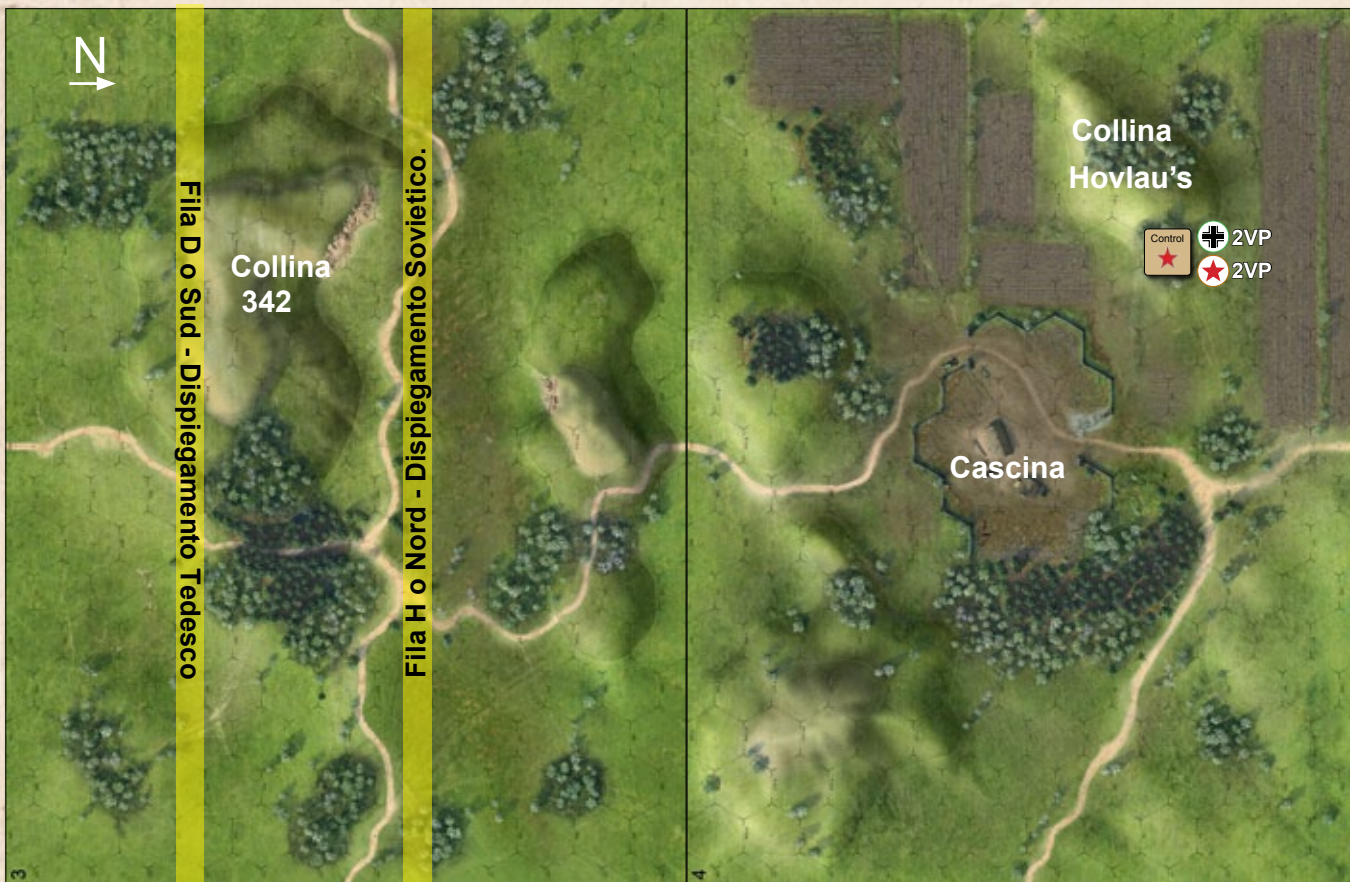
Generale Petrov
 ✚ Ucciso 4VP
 Catturato 6VP

Round 4

Generale Petrov
 ✚ Ucciso 4VP
 Catturato 6VP

Round 5

Generale Sopravvive
 ★ 6VP
 Controllo 4-114
 ✚ 2VP ★ 2VP
Fine Scenario



Scenario 5 - Ghiaccio Rosso

12 Dicembre 1941 "Siamo rimasti solo in 24 di noi. Abbiamo finalmente trovato un gruppo di case in questa interminabile devastazione e dobbiamo impostare le sentinelle perimetrali, sperando che il nemico non ci trovi. La piccola luna proietta ombre sulla neve, facendoci vedere Bolscevichi dappertutto. Se non fosse per i turni del servizio di guardia che mi permettono di stare un po' nelle capanne calde, avrei abbandonato ore fa". - Lettera privata di Gerhard Treibmann.

Situazione Generale : Ai primi di Dicembre, i Sovietici inviarono decine di nuove divisioni al fronte, mentre i Tedeschi non ricevettero né razioni, carburante o munizioni. I Tedeschi erano rintanati dove potevano, mentre la mobilità dei Sovietici durante il freddo inverno permetteva loro di avere sotto controllo ampie zone rurali, scegliendo i loro obiettivi. I Sovietici della 30a e 1a Armata Shock colpirono la 3a Armata Panzer a nord di Mosca. I Corpi LVII Panzer trincerati a Klin consentirono ad altre divisioni dell'esercito di ritirarsi fuori dall'accerchiamento che era in via di sviluppo. Piccole unità rimasero bloccate in queste zone rurali.

Conseguenze: Klin cadde il 14 Dicembre e l'intera 3a Armata Panzer si ritirò dalla sconfitta ad ovest. Gruppi di uomini spesso senza comandante, senza razioni, fuggirono verso ovest. Alcuni elementi dell'Armata Centrale si raggrupparono in difesa a 780 km dal fronte, senza nessun supporto aereo, di carri armati pesanti e senza rifornimenti. Il Colonnello Generale Sovietico Shaposhnikov in un discorso ai suoi comandanti militari "abbiamo, difatto, spinto il nemico al di fuori dei giardini della nostra capitale, ma la guerra non sarà decisa qui. Ci vorrà del tempo".

Comandanti: 2 - 3 **Iniziativa:** Sovietici nel Round 1. Ogni comandante Sovietico prende un turno, quindi il Tedesco prende un turno. Così i Sovietici avranno due turni per ogni turno Tedesco. **FYI c'UGdYUydyf j'hi fbc:** **Q/^\^* &@dcggcbc YZ/hi UYXi YUjcbjdyf'hi fbc.** **V** **ca** la seconda azione deve **^ ••\^A-^c' aaxl** } **ACAP** o **& } Ana** Carta azione. Se tutte le unità di un qualsiasi comandante Sovietico sono completamente eliminate, questa regola speciale di due azioni per turno cessa immediatamente. **Nota: Ogni comandante ha la propria tabella. I comandanti Sovietici giocano per una vittoria combinata.**

CAP Disponibili per comandante: Tedeschi 10 CAP Sovietici 5 CAP ognuno.

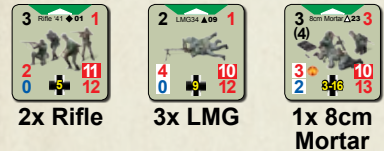
Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #14. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa di gioco: Mappa 1 e 2. Porre un segnalino di controllo Tedesco negli esagoni 2-J05, 2-H07, 2-I07 and 2-J10.

Regole Speciali: 1 - Le unità LMG Tedesche si incepano su un risultato con 2D6 di 4 o minore. Un inceppamento recupera con un 7 o superiore - Applicare i bonus per il recupero. 2 - La neve è a terra, pertanto tutti i movimenti su strada sono ridotti. Vedere la tabella de movimento su neve che comprende tutte le penalità di movimento. 3 - Notte. Tutte le unità sono limitate ad un raggio della LOS MASSIMA di 5 esagoni.

Forze Tedesche: Resti della 14a Div. Fanteria Motorizzata.

Setup: Poni entro i confini del villaggio come mostrato sotto.



Il mortaio spara con una penalità di -1FP contro obiettivi su terreno aperto. (Questo è dovuto all'effetto ammortizzante della neve.)

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.
1VP - Per ogni segnalino controllo che controlli al termine dello scenario.

Forze Sovietiche: Compagnia Fanteria / 30a Armata.

1° Comandante Sovietico: Poni sopra o ad Est della riga 1-K.

2° Comandante Sovietico: Poni a Sud della colonna 16, mappa 2.



Punti Vittoria:

2VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.
2VP - Per ogni segnalino controllo che controlli al termine dello scenario.

I valori di movimento sottostanti comprendono già le penalità per il movimento su Neve!

Tipo Esagono	Movimento	Difesa
Strada	1 AP	+0 DM
Aperto	2 AP (Neve)	-1 DM
Boschetto	3 AP (Neve)	+1 DM

Tipo Esagono	Movimento	Difesa
Bosco	3 AP (Neve)	+2 DM
Edificio in Legno	3 AP (Neve)	+1 DM
Edificio in Pietra	3 AP (Neve)	+2 DM



Round 1
Iniziativa ★

Round 2

Round 3

Round 4

Round 5
Ogni Segnalino Controllo
★1VP ★2VP
Fine Scenario

Scenario 6 - I Mostri

23 Giugno 1941 - Diario personale. *Primo incontro con il T34. Il nostro 15° Reggimento Panzer stava costeggiando il lato occidentale di Radziechow, per prendere d'assalto una collina da sud e sbaragliare il nemico. Come passammo la cresta della collina, il mio equipaggio urlava in preda all'euforia, annientando un carro dopo l'altro. Poi abbiamo incontrato un terribile mostro che non dimenticherò mai, il T34. 2° Luogotenente Fried.*

Situazione Generale : Dopo due giorni di pesanti combattimenti per la città di Przemysl, i Tedeschi aprirono un varco attraverso le difese Russe a sud, puntando i loro gruppi di Panzer in profondità nel territorio nemico. Il Generale Sovietico Andrei Vlassov portò un attacco contro con il IV Corpo della 32a Divisione Corazzata per tagliare ai Tedeschi gli elementi che li inducevano ad attaccare. Un'unità Tedesca da ricognizione del 15° Reggimento Panzer fu il primo ad incappare contro i Sovietici, rimanendo scioccata dalla semplicità con cui i pesanti carri armati T-34 avanzavano verso la superiore fanteria Tedesca, rimanendo immuni ai colpi inferti dai cannoni anticarro da 37 mm, e autoblandati Panzer II.

Conseguenze: I Sovietici impegnarono abilmente le loro forze contro i fianchi Tedeschi, infliggendogli gravi danni. In serata, i Tedeschi si riorganizzarono e riuscirono con un'offensiva a strappare la città di Luzk sotto la difesa Sovietica, catturando la città due giorni dopo. Un anno dopo il Generale Sovietico Vlassov sarebbe stato al comando Tedesco di un'unità dell'esercito della Wehrmacht come parte dell'Esercito di Liberazione della Patria Russa, orientata alla capitolazione del regime Stalinista.

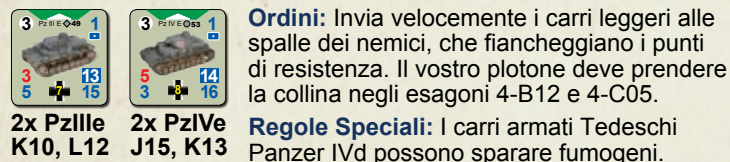
Comandanti: 2 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 9 CAP Sovietici 9 CAP

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #30. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa in gioco: Mappa 1, 3 e 4. Porre un segnalino di controllo Sovietico negli esagoni 3-D14, 3-E11, 4-B12 e 4-C05.

Forze Tedesche: 2° Plotone, 15° Reggimento Panzer

Setup: Poni tutte le unità sulla mappa 1 negli esagoni come indicato. Un'unità a piedi insieme con un veicolo viene considerata trasportata.



Ordini: Invia velocemente i carri leggeri alle spalle dei nemici, che fiancheggiano i punti di resistenza. Il vostro plotone deve prendere la collina negli esagoni 4-B12 e 4-C05.

Regole Speciali: I carri armati Tedeschi Panzer Ivd possono sparare fumogeni.

Punti Vittoria:

- 1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.
- 1VP - Per ogni hex 3-D14 e 3-E11 controllato al termine di ogni round.
- 2VP - Per ogni hex 4-B12 e 4-C05 controllato al termine del round 2.
- 4VP - Per ogni hex 4-B12 e 4-C05 controllato al termine dello scenario.

Forze Sovietiche: 1° e 3° Plotone Corazzato (Leggero/Medio)

Setup: Poni tutte le unità sulla mappa 3 negli esagoni come indicato. I carri leggeri BT-7 entrano in gioco in **modalità nascosta**.



Entrata Rinforzi Round 3: I T-34 entrano lungo la strada 4-G01.



Ordini: Tenere ad ogni costo la collina negli esagoni 4-B12 e 4-C05. Cercate di distruggere quanti più carri Tedeschi con i vostri T-34 con degli attacchi ai fianchi, se possibile e tentate di respingere i Tedeschi verso nord.

Punti Vittoria:

- 1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.
- 1VP - Per ogni hex 3-D14 e 3-E11 controllato al termine di ogni round.
- 2VP - Per ogni hex 4-B12 e 4-C05 controllato al termine del round 2.
- 4VP - Per ogni hex 4-B12 e 4-C05 controllato al termine dello scenario.

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5
Iniziativa	Controllo	Controllo	Controllo	Controllo
	3-D14, 3-E11	3-D14, 3-E11	3-D14, 3-E11	3-D14, 3-E11
Controllo	1VP 1VP	1VP 1VP	1VP 1VP	1VP 1VP
3-D14, 3-E11	4-B12, 4-C05			4-B12, 4-C05
1VP 1VP	2VP 2VP			4VP 4VP
				Fine Scenario



Scenario 7 - Il Bunker

24 Giugno 1941 Nota operativa. Al nostro plotone Panzer è stato ordinato di prendere una roccaforte Sovietica situata in una posizione critica sulla collina 53, ad est del villaggio di Orlanka. Ci comunicano inoltre che il nemico è dotato di bunker e ha il supporto dei mezzi corazzati. L'ottantacinque per cento dei nostri Panzers sono in assetto operativo e partiremo entro un'ora. Luogotenente Rudi Dachter

Situazione Generale: I Tedeschi hanno attraversato il fiume Bug e sono in pieno assetto d'attacco in direzione est. I Sovietici hanno fortificato la collina 53 con bunker, cannoni anticarro e hanno il supporto dei mezzi corazzati. Unità Tedesche del 33° Reggimento Granatieri Panzer devono prendere e tenere il bunker in esagono 3-G15 e l'obiettivo su strada in esagono 3-C10 in 5 turni.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 8 CAP **Sovietici** 6 CAP

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #30. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa di gioco: Mappa 2 e 3. Porre un segnalino di controllo Tedesco negli esagoni 2-H09, 2-I07, 3-C10 and 3-G15. Porre un **bunker** in hex 3-G15.

Forze Tedesche: 1° Plotone Pz Granadiers / 33rd Reg.

Setup: I Tedeschi entrano lungo la strada ad Ovest (2-A10).



Ordini: Il vostro plotone deve prendere il bunker (3-G15) e l'hex 3-C10.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

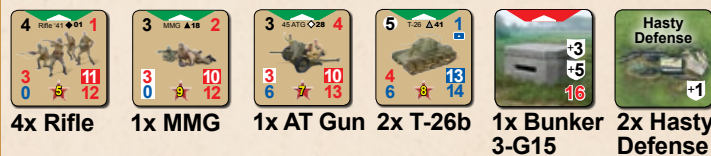
2VP - Se controlli l'hex 3-C10 al termine di ogni round.

6VP - Se controlli il bunker in hex 3-G15 al termine dello scenario.

Nota: I Tedeschi devono eliminare tutte le unità nemiche nell'esagono bunker al fine di occuparlo e controllarlo per guadagnare i VP. Non è necessario occupare il bunker stesso. Distruggendolo e occupando l'esagono si ha lo stesso il controllo e conta ai fini dei VP.

Forze Sovietiche: Un Plotone Fucilieri con supp. Corazzato

Setup: Poni ovunque su qualsiasi bordo. Fino a 4 unità possono disporsi in gioco in modalità nascosta. Poni un segnalino Bunker sull'hex 3-G15 (*Imposta l'arco di fuoco. Potrebbe non cambiare durante il gioco!*) Solo i Rifles, MMG, e/ o Anti Tunk Gun possono essere posti nel bunker. Un segnalino di Difese Improvvise (*Hasty Defense*) può essere posto su 2 unità qualsiasi.



Ordini: Il vostro plotone deve tenere la collina e il terreno adiacente ad ogni costo!

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.

2VP - Se controlli l'hex 3-C10 al termine di ogni round.

1VP - Se dal round 2 al 4 controlli uno dei due villaggi in hex 2-H09 o 2-I07.

6VP - Se controlli il bunker in hex 3-G15 al termine dello scenario.

Round 1

Iniziativa ☒

Controllo 3-C10

☒ 2VP ★ 2VP

Round 2

Controllo 3-C10

☒ 2VP ★ 2VP

Controllo

2-H09 or 2-I07

★ 1VP

Round 3

Controllo 3-C10

☒ 2VP ★ 2VP

Controllo

2-H09 or 2-I07

★ 1VP

Round 4

Controllo 3-C10

☒ 2VP ★ 2VP

Controllo

2-H09 or 2-I07

★ 1VP

Round 5

Controllo 3-C10

☒ 2VP ★ 2VP

Controllo 3-G15

☒ 6VP ★ 6VP

Fine Scenario



GWYbUf]c 8 - 6 f YWYU b Y`U GUVWUX] A nYbg

Q̂ ^ Á U c f à i ^ Á J I F E Ā c a i s ā & ā c a s ā ā ē [ĩ c ' i d w c / k p p g ' s ' f k u r g t c x c 0 N c ' p q u t c ' e q o r c i p k ' s ' e k e q p f c v c ' f c ' q i p k h v y . ' i k o q ' c ' e q t v y ' f k o w p k k p k ' g ' e k d q 0 ' J c ' r k x w q ' w w q ' l i l i k t p q ' g ' w w c ' r c ' p q w g ' r c ' o q t v g ' u k ' s ' i k e g t u c v ' u w f k p q k f c n l e k n y ' U U ĩ [c a e a ' / & i] [ĩ s ā } A [ĩ a e ĩ A / ā a ^ & i A [} ĩ ā ^ } ā ā c a e E

Gli UnjcbY; YbYUY: Q̂ | : ^ Á / ā a ^ & @ A [] [Ā ā ē c / ā d a ē] [ĩ a e ĩ ā } ĩ ā ā ē * ā ĩ ā ā [Ā : ^] • [ĩ ā ā] ĩ a e ĩ ā ā [*] [ĩ ā ā] ĩ a ĩ Ā ŷ ĩ : ā ĩ [ĩ c ^] ā } ā ā c a e [ĩ ā ā c] [Ā [{ } ĩ ^ Ā ā s ā & @ ē ^ } d Ā ^ ĩ } ĩ ā ĩ Ā [ĩ a e ĩ ā ā] ĩ ā ^ } ā ā c a e ā ĩ ^ d Ā [• • ā ā ĩ Ā / ā ā s ā r r i / ā ā ~ } ā ā } ā ā c a e Ā • [] [Ā ā c ĩ ā] ĩ ā ĩ : ā ā ā [& i] • [Ē ŷ ^] ā c ā s ā } ā ā c a e Ā ĩ : ā ā ā ā { } ā ā [ĩ ā ĩ ^ } ĩ ā ĩ ^ } • [Ā ā c \ [c Ā [] ĩ ā ā } • ā ā } Ā } Ā ĩ] [Ā ā ā c a e ā ā c a e Ā ĩ Ā S X Ā ĩ Ā ĩ : ā ā ĩ ā } ā ā [Ā / ā a ^ & i ā ā [& i] • [Ē

ComUbXUbj: 2 - 4 **Setup:** Ā d ā ā ā / ā a ^ & @ A & @ A [Ā Ā } ā ē Ā ĩ Ā ĩ ā } [ā S o v i e t ĩ ā ĩ n i n i a t i v U : S o v i e t ĩ ā n e l R o u n d 1 .

CAP 8 [gdcby] per Round: HXYGw 1 10 CAP. Ulteriori 2 CAP per i carri (wagon) sono assegnati **immediatamente** quando almeno uno entra nell'hex 2-G08 o 2-I08. Le pedine wagon sono piazzate sulla tabella del Tedesco 1. **Tedesco 2** 12 CAP **Sovietico 1** 10 CAP + 2 CAP al round 2. **Sovietico 2** 10 CAP + 4 CAP al round 3. (Ogni comandante ha la propria tabella, 2 per i Tedeschi e 2 per i Sovietici.)

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus. **Ogni** comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Carte Evento: Nel round 2, il Sovietico 2 mescola le "4 carte Obiettivo" e ne sceglie una rivelandola solo al Sovietico 1. Questa carta determinerà il punto d'entrata dei rinforzi del Sovietico 2 nel round 3.

Mappa in gioco: Mappa 2, 3 e 1. Poni un segnalino di controllo Tedesco negli esagoni 2-G08, 2-I08 e 1-G08.

Forze Tedesco 1: Rinforzi 1a Compagnia Anti-Carro

Setup: Poni ogni unità come descritto sotto sulla mappa 2, con due unità nascoste. Un'unità a piedi insieme con un veicolo viene considerata trasportata.

Regola Speciale: Il mortaio da 8cm e il 7.5cm inf. gun possono sparare fumogeni.

6x Rifle E07, E09, F07, G12, I09, I13	3x LMG D08, H12, J05	2x Pioneer H05, Nascosta	1x 5cm Mortar F09	1x 8cm Mortar H07	3x Wire D10, E06, F05
2x HMG34 H09, J10	1x Inf Gun G05	1x PaK36 Nascosta	2x PaK38 E10, G04	1x 251/1 I08	1x Roadblock G11
2x Trench F07, I05					

Forze Tedesco 2: 2a Comp. Meccanizzata

Setup: Poni tutte le unità come descritto sotto sulla mappa 1. Unità piazzate con un veicolo sono considerate trasportate.

2x PzIve B10, E10	2x PzIle E07, I07	1x PzIIIh D09	1x Pz38t F06	3x PzIlf C13, F08, J08
1x LMG F08	1x FlaK18 G10	1x PaK36 F12	2x Truck F12, G10	3x Wagon E11, D12, D13

Ordini Tedeschi: Mantenere la posizione nel villaggio e cercare di rifornirlo di cibo e armi con i carri (wagon) in viaggio provenienti da nord.

Punti Vittoria e regole speciali per tutti i comandanti Tedeschi:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

2VP - Guadagni immediatamente per ogni carro (wagon) che entra negli hex 2-G08 o 2-I08 e incrementa al Tedesco 1 immediatamente 2CAP per ogni carro che entra negli hex prestabiliti. Questi CAP aumentano al Tedesco 1 i suoi CAP base di inizio gioco e gli rimangono fino al termine dello scenario. Per ogni pedina wagon che ha successo, viene rimossa dalla mappa e disposta sulla tabella dei CAP del Tedesco 1.

5VP - Se controlli gli hex 2-G08 e 2-I08 al termine dello scenario.

2VP - Se controlli l'hex 1-G08 al termine dello scenario.



★ Forze Sovietico 1: 1° Plotone Fanteria

Entrata Round 1: Poni le unità ovunque sul bordo ovest della mappa 2.



8x Rifle



1x BA-10

Il Sovietico 1 dispone di 2 colpi d'artiglieria per ogni round, utilizzabili dall'inizio del round 2.



(Bersaglio sul round 1)

Può colpire qualsiasi esagono entro la LOS di qualsiasi unità Sovietica o dal bordo ovest della mappa 2.

Entrata Rinforzi nel Round 2: Il Sovietico 1 incrementa i CAP base di 2. Poni ovunque sul bordo ovest della mappa 2.



4x Rifle



1x MMG



1x T-26b

★ Forze Sovietico 2: 2a Compagnia Corazzata

Setup: Il Sovietico 2 pone ogni unità sulla mappa 3 come indicato sotto.



3x SMG
E11, F07, F14



2x 82mm Mortar
E13, F13



2x Wagon
E12, G13



1x 45mm ATG
F06



3x T-26b
C03, H02, K09



2x BT-7
K03, E15

Entrata Rinforzi nel Round 3: Il Sovietico 2 incrementa i CAP base di 4. Mescolare le quattro carte obiettivo all'inizio del turno 2 e sceglierne una a caso tenendola nascosta ai giocatori Tedeschi.

A seconda di quale carta è stata pescata, i rinforzi Sovietici entreranno nello scenario nel turno 3 dalla seguente direzione:

Obiettivo 1 o 2 - Entrano dal bordo ovest della mappa 3.

Obiettivo 3 - Entrano dal bordo est della mappa 3.

Obiettivo 4 - Entrano dal bordo ovest della mappa 1.



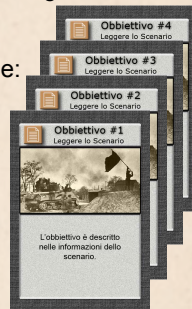
1x BA10



2x T-34a



1x KV1a



7 c' d' X B F H J J Y J U d Y J G c j J Y H V % X U ' h f b c & U). I colpi d'artiglieria vengono pianificati secondo le regole. All'inizio del Round 1, il Sovietico 1 pianifica dove intende colpire nel round 2, etc. Gli esagoni da colpire devono essere in LOS con una qualsiasi unità Sovietica o sul lato ovest della mappa 2.

Regole Speciali: Mortai e artiglieria Sovietica non possono sparare fumogeni.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata, eccetto per i *carri* Tedeschi.

2VP - guadagni immediatamente per ogni *carro* da rifornimento Tedesco eliminato.

5VP - Se controlli gli esagoni 2-G08 e 2-I08 al termine dello scenario.

2VP - Se controlli l'esagono 1-G08 al termine dello scenario

Ordini Sovietici: oltrepassare il villaggio e distruggere i *carri* da rifornimento a tutti i costi.

Round 1

Iniziativa ★
Bersaglio ★
Artiglieria ★

Round 2

Artiglieria ★
Bersaglio ★
Artiglieria ★
Rinforzi ★
Soviet 1 +2CAP

Round 3

Artiglieria ★
Bersaglio ★
Artiglieria ★
Rinforzi ★
Soviet 2 +4CAP

Round 4

Artiglieria ★
Bersaglio ★
Artiglieria ★

Round 5

Artiglieria ★
Controllo 1-G08 ★2VP
2-G08, 2-I08 ★2VP
5VP ★5VP
Fine Scenario

Ob. #1 o #2 - Entrata round 3.

Comandante Sovietico 1 - Entrata round 3 e Carta Obiettivo #4.

