

UOO

NOFFICIAL

PERATION

VERLORD

15/07/2007
Tomeo a San Colombano

**All'orizzonte: la nuova e definitiva versione
di Operation World War II, presentata dall'Autore!!!**



Lista non ufficiale dell'Esercito Rumeno by

Ratma

Sommario

- Introduzione Pag 3
All'orizzonte: la nuova e definitiva versione di Operation World War II, la 2.1 presentata dall'Autore!!! Non siamo degni....non siamo degni.... Pag 3
- Quattro chiacchiere sul torneo del 15/07/2007 a San Colombano (LO) Pag 4
- La presentazione del negozio Online TST Modellismo e delle persone che ci stanno "dietro". Pag 9
Un articolo del valente RATMAN che tratta i differenti semoventi italiani utilizzati dai Tedeschi dopo l'8 settembre. Pag 11
- Ancora RATMAN con la storia del terrificante Sturmtiger e con uno scenario di sua invenzione...se volete divertirvi.... Pag 14
- L'inarrestabile RATMAN presenta la lista non ufficiale dell'Esercito Rumeno. Pag 19

Introduzione

Eccoci di nuovo qui! Ne sono passati di anni dal primo numero di questa rivista! Io ne ho sentito la mancanza e Voi?

Scherzi a parte è davvero passato molto tempo da quando io e il mio amico Beppe (GhiaccioNove) abbiamo iniziato a giocare a Operation Overlord, ricordo ancora i primi scenari storici un poco “buttati lì” ma molto divertenti: il ponte di Remagen, l’offensiva delle Ardenne ecc. ecc. giocati un poco a casa mia e un poco nella cantina di Beppe con elementi scenici abbozzati e non molto “professionali” (il sommo MT si sarebbe certo scandalizzato) e con armate ridotte (Upgrade Vehicle non era ancora disponibile).

Mamma mia quanti ricordi! E risale a poco tempo dopo il lancio del sito Unofficial e del numero 1 del magazine. A quel punto le cose cominciano a cambiare, il tempo diminuisce, l’amore per il gioco cambia e si trasforma: per me arriva quasi ad essere un secondo lavoro (con tutto lo stress che ne consegue) e poi e poi.....ma ho già parlato troppo del passato!

Il presente è quello che ci interessa di più e, soprattutto, il futuro del gioco ci sta a cuore. Perché, anche se leggo su qualche Forum che Operation è finito, naufragato sotto troppe modifiche e revisioni, siamo in dirittura d’arrivo per la versione definitiva, la 2.1 che apparirà in veste tipografica con circa 200 pagine di cui 70 a colori!

Infatti il pezzo forte del numero due è però la presentazione della nuova versione di Operation direttamente dalla penna (bé, diciamo dalla tastiera) del Sommo Torriani.

E il futuro è roseo anche per chi ha difficoltà a mettere mano ai soldatini o ai carri necessari per il gioco grazie al negozio virtuale di TST Modellismo.

Il presente (o quasi...diciamo un passato prossimo ;)) è il torneo di Lodi, nonostante qualche richiesta non sono riuscito a recuperare un report compilato da chi ha giocato per vincere e allora, dovrete accontentarmi del mio

Abbiamo poi un articolo sui Semoventi Italiani della Seconda Guerra Mondiale, la storia dello SturmTiger e uno scenario per poterci giocare.

Ah già non dimentichiamo la lista Non Ufficiale dell’Esercito Rumeno WWII, presentata dall’inesauribile RATMAN.

È con grande emozione che Vi presento l'articolo del Sommo Torriani, non è stato facile né chiederglielo (conoscendo gli orari nei quali si dedica al gioco), né per lui farlo, ma volevo assolutamente che il nuovo numero del magazine partisse con una sua introduzione. Il momento è dei migliori, all'orizzonte si profila la versione definitiva del gioco che sicuramente farà parlare il piccolo mondo del wargame italiano.

Ma, bando alle ciance, ecco la presentazione della nuova edizione di Operation World War II!

OPERATION OVERLORD Vs. OPERATION WORLD WAR TWO

Quando, circa sei anni fa, ho iniziato a scrivere questo regolamento non avrei mai immaginato che la mia vita sarebbe stata divorata dal demone del grafomane... Sono partito con un regolamento di 48 pagine, scenari compresi e mi ritrovo con un regolamento di ben 180 pagine senza scenari... Nonostante, ad un primo impatto, questo possa sembrare un'inversione di rotta, dalla semplicità estrema al realismo più sfrenato, in realtà non è così. Le regole base continuano ad occupare una cinquantina di pagine mentre la parte restante del libro tratta solo delle armate. Inizialmente erano comprese solo le truppe base dei tedeschi, degli americani e degli inglesi, ora sono comprese tutte le tipologie (comprese unità speciali come i commandos, i ranger o i Volksturm...) oltre all'intero esercito russo. Questo lavoro immane ha seriamente compromesso la mia già labile salute psichica e mi ha costretto ad una sorta di isolamento forzato per darmi il tempo di documentarmi su ogni aspetto. Tradurre in numeri e in punteggi un carro o un'unità di fanteria è un lavoro estenuante che, oltretutto, non ammette errori. In molti, in questi anni, hanno tentato di forzarmi la mano per creare le "truppe definitive"... Stoicamente ho resistito. Anche i temutissimi Waffen o i famigerati Russi sono assolutamente bilanciati. Non esiste un esercito più forte di un'altro. I tedeschi offrono più varietà ma, d'altra parte sono i soli avversari (per il momento) dei tre eserciti degli Alleati. Ovviamente, nel cercare di includere ogni spiegazione e nel tentativo di esplicitare ogni possibile sfumatura, il numero di pagine si era arricchito di regole addizionali che, nell'ultima edizione avevano leggermente rallentato il gioco... Era necessaria una nuova stesura, più organica, più storica e che eliminasse definitivamente i difetti che inevitabilmente si erano creati nel cercare di rispondere ad ogni esigenza di realismo... Per questo, non ho esitato ad eliminare alcuni test minori raggruppandoli nel Test Nervi Saldi che rispecchia in modo perfetto una serie di situazioni che tangenzialmente attraversano carri e fanteria. Le tabelle sono state rielaborate per bilanciarle alla luce di nuovi testi storici di cui, solo ora, sono entrato in possesso e ho reinserito il fuoco fuori mappa per la gioia di alcuni (e il rammarico di altri).

Quello che comunque emerge positivamente è che, i Punti d'osservazione, attraverso i quali vengono inviate le coordinate, permettono un approccio più realistico alle battaglie e sviluppano nuove strategie inedite.

Altra grande innovazione consiste nel fatto che ora è possibile comunicare la posizione anche ad unità che utilizzano il tiro diretto...questo cambia molte cose in una partita.

Sono stati eliminati alcuni "inconvenienti" legati all'applicazione barbina delle regole - adesso è possibile investire le truppe solo con i carri e non è più possibile speronare volontariamente - ed è stato leggermente variato l'ordine di esecuzione degli ordini - devono passare entrambi i giocatori - . Queste, unitamente a piccole sfumature, hanno permesso di accorpate tutte le tabelle nella fantomatica scheda riassuntiva che ora copre il 90% delle regole. I giocatori che attualmente stanno playtestando questa versione concordano tutti nel ritenerla la migliore mai pubblicata... Se lo dicono loro, posso crederci, visto che le critiche non costano nulla.

Ultimamente sto lavorando sugli scenari da torneo e gli scenari storici già pubblicati nelle precedenti edizioni per riproporli aggiornati con la presente edizione... non mancheranno le novità...

Un'ultima precisazione. **Anche questa versione sarà disponibile gratuitamente in versione word scaricabile dal sito.** Il manuale stampato, corredato di foto, segnalini e carte da ritagliare, sarà invece disponibile, a pagamento, a partire da dicembre. acquistarlo sarà una scelta, non un obbligo dato che il materiale contenuto, foto a parte, sarà il medesimo.

Massimo Torriani

Torneo di San Colombano (15 Luglio 2007)

Come ho accennato nell'introduzione avrei voluto pubblicare un bel report, di quelli tradizionali, pieno di foto, con le liste complete degli eserciti utilizzati e la telecronaca, azione per azione di tutte le battaglie....e invece.....

Dovete capirmi, non ero assolutamente convinto di andare a giocare, era tanto tempo che non mettevo mano ai miei amati soldatini, il susseguirsi di revisioni aveva allontanato dal gioco i soci del Baba Yaga di Alessandria con i quali giocavo abitualmente (e infatti nessun altro è venuto al torneo); e più si avvicinava la data, il partecipare pesava come un macigno.

Ma, si sa....al Sommo non si può dire di no per cui, con il figlio al mare con i nonni riesco anche a convincere la moglie a passare una giornata diversa, ma interessante, in un bel posto, tra gente simpatica (è vero ho dovuto improvvisarmi agente di viaggi per convincerla...).

Partenza al mattino alle 8 per riuscire ad essere in tempo a san Colombano, e, 10 minuti più o meno, il risultato è stato ottenuto (non prima di essersi fermato a chiedere e avere telefonato a MT...ci mancava anche il mercatino che bloccava l'unica strada che conoscevo....)

Dopo aver salutato volti noti e meno noti (Marzio alias Staghound, Riccardo alias Siponer, Valentino alias Maverick ecc. ecc.) si parte subito subito.

La mia prima battaglia è contro Valentino, non potevo capitare meglio, certo, se avessi avuto velleità di vincere, l'avrei pensata diversamente, ma non ricordando bene tutte le regole, ero almeno sicuro di avere di fronte un avversario leale che mi avrebbe anche dato una mano e non ne avrebbe approfittato.

Valentino parte con gli Americani e io con i miei amati tedeschi (di seguito la lista che ho utilizzato, un po' vergognosamente, per tutte e tre le battaglie), ed è subito grande battaglia, senza tergiversare ci spariamo con tutto, ma i cannonieri hanno qualche problema di vista sia in campo tedesco che in quello alleato!

Alla fine tutto si risolve al 6° turno quando già pensavo di essere riuscito a strappare un inaspettato pareggio, lo sherman di Valentino si avvicina ad una delle mie case a sparacchiare, così facendo diminuisce il numero dei miei contro il numero totale dei suoi (tra la squadra nella casa e l'equipaggio del carro appena fuori)...fantastico!

A questo punto il ghiaccio è rotto, e comincio a ritrovare il gusto del gioco. Il pranzo poi aiuta a socializzare, il buon Emilio ci fa sghignazzare per tutto il tempo raccontandoci le sue avventure militari semi serie in terra Kuwaitiana.

Grande nota di merito per il ristorante, intanto è giusto sotto la sala del torneo, e poi

Nel pomeriggio battaglia contro Serenella (la gentil consorte del Ns. amato Presidente), lo scenario è quello delle postazioni con i sacchi di sabbia, non certo l'ideale per una battaglia offensiva, io con i tedeschi e lei con gli Inglesi. Il fatto di non conoscere e ricordare bene tutte le regole non ci aiuta e, alla fine delle 2 ore e 30 ci ritroviamo al 4° turno senza vinti ne vincitori.

La stanchezza (e quello che abbiamo mangiato e bevuto....comincia a farsi sentire...)

Intanto il torneo procede, mi accorgo a malapena della vittoria del Presidente sul Sommo, accompagnata da qualche polemica, ma, ovviamente, niente di troppo serio.

L'ultima battaglia, quando ormai il caldo e la stanchezza stanno cominciando a farsi sentire, è contro il buon Marzio (Staghound), lo scenario il deposito di munizioni. Gli inglesi di Marzio si piazzano da manuale e bloccano la strada ai miei tedeschi che provano in ogni modo ad avvicinarsi ma si impelagano tra le stradine del paesino e non avanzano molto. Gran bella battaglia comunque

che di comune accordo interrompiamo al 5° turno per esaurimento della spinta offensiva tedesca (e per esaurimento dei due generali....).

E siamo alla fine! Il buon Andrea senza strafare vince il torneo, al secondo posto si piazza Valentino e un grande piazzamento anche per Teohell.

In questo articolo potete ammirare alcune foto scattate durante il torneo, altre le trovate a questo link <http://www.msnusers.com/savragroup>

Il mio ringraziamento v`a a tutti i partecipanti ovviamente, ma soprattutto a Massimo Torriani che, con il suo invito, mi ha permesso di riavvicinarmi a questo meraviglioso gioco. Prometto di non allontanarmi pi`u da esso e questo secondo numero del magazine `e un segno di questo mio intendimento.

Invito poi tutti voi che leggete e che eravate a San Colombano a mettere gi`u per 10 minuti gli amati soldatini e a mandarmi le vostre versioni del torneo per una prossima pubblicazione.

CLASSIFICA TORNEO

Pos.	Giocatore	Partite	Punti	Punti Avv.	PF	PS
1	Marchionni Andrea	3	67	102	67	17
2	Del Castello Valentino	3	59	115	57	24
3	Zacch`e Matteo	3	57	115	57	24
4	Bartolucci Claudio	3	52	144	52	36
5	Peroni Dennis	3	52	81	52	38
6	Torriani Massimo	3	41	131	41	39
7	Valeri Marzio	3	41	87	41	39
8	Sipone Riccardo	3	40	133	40	40
9	Morbegno Adriano	3	39	157	39	40
10	Pezzini Emilio	3	36	126	36	52
11	Peroni Giacomo	3	27	149	27	43
12	Bovi Serenella	3	23	140	23	55
13	Arbasino Emilio	3	21	123	21	58
14	Torricelli Emiliano	3	17	128	17	69



Ecco Il Sommo Torriani con il vincitore della manifestazione: il prode Andrea



Torriani premia il secondo classificato: Valentino (Maverick)



Ecco a Voi la gioia del 3° classificato Matteo (Teohell)



E qualche foto sugli scenari...



Come i più attenti di voi avranno sicuramente notato, è da qualche tempo operativo un sito che può fare sicuramente la gioia di ogni appassionato di Operation WW2 (e non solo), il sito di TST Modellismo (www.tstmodellismo.it). Sul forum ha avuto molto spazio (forse troppo dato che sono stato simpaticamente tacciato di "avere le mani in pasta"), ma d'altronde, come potevo evitare di pubblicizzare un coraggioso tentativo di diffondere il nostro meraviglioso gioco?

Da quando mi è frullata in testa l'idea di ripartire con il magazine, subito uno dei primi pensieri è stato quello di raccogliere qualche parola dai due ragazzi che hanno iniziato l'avventura di TDT, sono Matteo (Teohell) e Adriano (Morbegno). Ecco a voi qualche scambio di battute

- Allora direi di iniziare chiedendo una presentazione, chi siete, come avete conosciuto il gioco e cosa vi ha spinto all'avventura TST.

Nella teoria siamo due amici che si conoscono da un paio d'anni... attualmente siamo sotto le grinfie del nostro capo! :-D

Nella pratica o meglio nella realtà siamo due bambini che stanno realizzando il loro sogno, e una mamma premurosa che si preoccupa della loro salute mentale e monetaria! :-)

Abbiamo conosciuto il gioco un po' per caso e un po' per destino, girando sperduti tra i negozi in cerca di una nuova ragione di vita! Alla vista della scatola di Operation Overlord, allora ancora nella sua prima versione, in separate sedi i nostri cervelli da bambini iniziarono a fantasticare su come riutilizzare i nostri poveri, piccoli soldatini impolverati, conservati nell'armadio da anni. Finalmente NESSUNO avrebbe più avuto da ridire se ci fossimo messi a giocare con loro!!! :-)

- Ora parliamo di TST: cosa propone attualmente ai giocatori di Operation WW2?

Il nostro punto di forza attuale sono le stupende creaturine plasmate dall'argilla dalle "manine" di Massimo Torriani, appositamente per Operation WW2. Tra questi contempliamo set di soldatini tedeschi in divisa invernale, i soldatini russi armati degli introvabili RPG-1 (chi gioca russi capirà), e gli ultimi nati, i nostrani Italiani con Folgorini e Bersaglieri.

- Quali sono i progetti di TST a grandi linee, quali prodotti avete intenzione di proporre nell'immediato futuro.

Il nostro obiettivo è fornire l'indispensabile e perfino il superfluo a ogni giocatore di O:WW2, sia esso un vecchio e consumato modellista che un giocatore neofita. In questo modo ognuno potrà iniziare a giocare fin da subito; per questo forniamo oltre ai modelli tutto ciò che è necessario per la creazione di un tavolo da gioco *ad hoc*.

Un altro punto di forza della nostra strategia sarà quello di fornire un servizio di montaggio e pittura sia di soldatini che di mezzi militari in kit. Ma, non soddisfatti, proporremo anche un servizio innovativo di customizzazione e modifica di quelle varianti di mezzi di cui non esistono kit in commercio, oppure modifiche per rendere unico e personalizzato il modello.

- a quali manifestazioni intendete partecipare nei prossimi mesi?

Questo sarà un anno denso di eventi per TST Modellismo.

Il 6-7 Ottobre saremo presenti a Latina, alla manifestazione "Eroi per gioco"

Il 3-4 Novembre sarà la volta di "Militalia" a Novegro

e finalmente l'appuntamento clou per tutti gli appassionati di wargames, a manifestazione

"Dadi.com" il 25-26 Novembre a Crema

- Quale è il vs. rapporto con il Sommo Torriani?

Il nostro rapporto si è sviluppato partendo dall'amicizia, quindi con i migliori presupposti. Senza ombra di dubbio il Sommo ha contribuito alla nascita e alla crescita del nostro progetto. Ora siamo in trepidante attesa per l'uscita del nuovo manuale e delle prossime creazioni del Sommo (qualcuno ha detto inglesi?)

Vi presento un articolo del Ns. RATMAN dedicato ai semoventi italiani. Alla fine sono presenti le statistiche per il gioco, ovviamente da commentare!

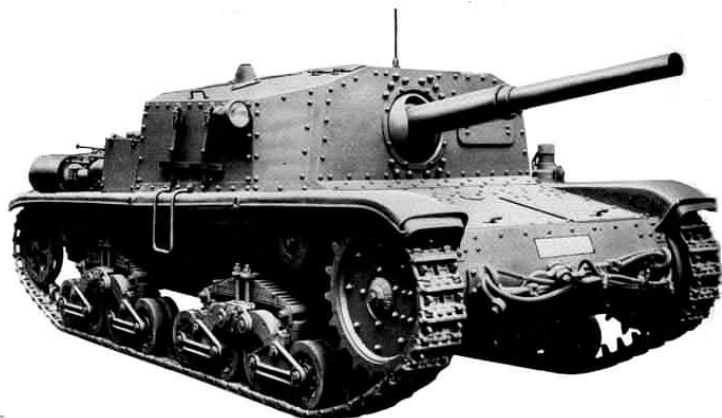
Fronte italiano

Dopo l'otto settembre 1943 la produzione bellica di carri armati, cannoni semoventi e veicoli corazzati in generale passò sotto la supervisione tedesca. In particolare modo i semoventi italiani M42 e M43, dopo essere stati testati a fondo, furono tenuti in produzione e assieme agli esemplari catturati andarono ad equipaggiare almeno una compagnia dei battaglioni anticarro delle divisioni tedesche presenti in Italia e nei Balcani. Questi esemplari dotati dei pezzi da 75/18, 75/34, 105/25 e verso la fine del conflitto anche dal 75/46 tedesco, si rivelarono armi efficaci nel fronte italiano vista la morfologia del terreno e l'ampia possibilità di tendere imboscate.

Denominazione e produzione

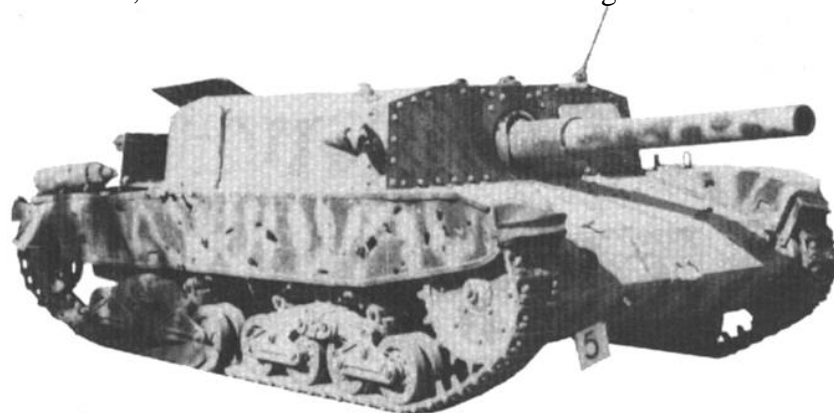
Sturmgeschütz M42 mit 75/18 850(i)

Conosciuto in Italia col nome di M42 da 75/18, ne vennero requisiti 123 e nel periodo 1943-1944 ne furono costruiti altri 55. Arma collaudata ampiamente dagli italiani sul fronte africano, col nome di M40/M41 costruito sullo scafo del carro M13/40, prende il nome M42 visto si tratta di un derivato del carro M15/42.



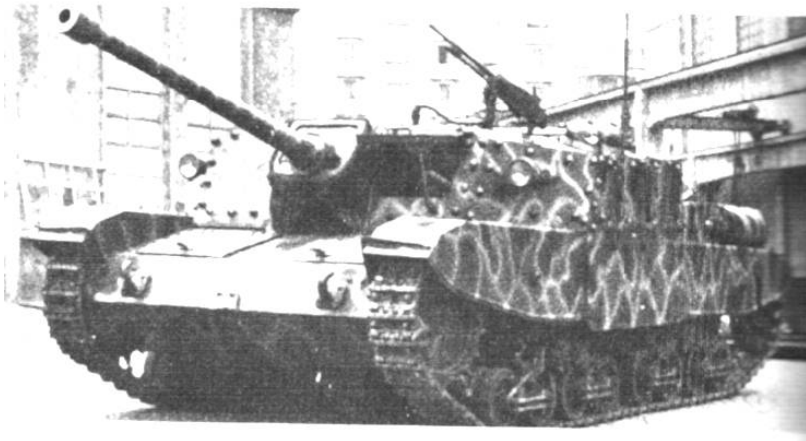
Sturmgeschütz M42 mit 75/34 851(i)

Questo semovente monta il cannone da 75mm lungo 34 calibri come miglioramento del precedente modello da 75/18. Tra il 1943 e il 1944 ne furono prodotti 294 operanti principalmente sul fronte italiano sotto bandiera tedesca. Nel dicembre 1943 risultavano in servizio in 6 divisioni di fanteria, 2 corazzate, 3 fanteria corazzata e una da montagna.



Sturmgeschütz M43 mit 75/34 851(i)

Questi veicoli sono stati prodotti in 22 esemplari tra la fine del 1944 e l'inizio del 1945. Oltre a montare il 75/34 italiano, alcuni montavano il 75/46 tedesco.



Sturmgeschütz M43 mit 105/25 853(i)

Il più potente come potenza di fuoco dei semoventi italiani. Monta infatti il 105mm, sullo scafo del P40 con motore a gasolio. In servizio nel fronte italiano e nei Balcani, ne sono stati costruiti circa un centinaio. Nell'organico italiano erano in forza al comando di compagnia al posto dei semoventi M41/M42.

Nel gioco

In Operation Overlord si possono creare dei plotoni con questi semoventi da abbinare alle opzioni dei plotoni grenadier, panzer grenadier e falschirmjager. Come costo valgono 2 opzioni ed è permesso schierare solo un plotone. Di seguito troverete le liste dei plotoni semoventi sotto la Germania con gli equipaggi tedeschi e le caratteristiche personalizzate per quest'ultimi.

1-4 Semovente M42 (carro medio)

punti: 460 cad. (RP:1)

arma principale (scafo inferiore): cannone medio cal. 75 mm (L18)

arma secondaria: nessuna

Equipaggio: 2 fanti e 1 sergente (leader) tutti armati di MP40

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

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, basso profilo, canna corta(arma principale), corazza leggera, operatore radio, semovente d'assalto.

1-4 Semovente M42M (carro medio)

punti: 510 cad. (RP:1)

arma principale (scafo inferiore): cannone medio cal. 75 mm (L34)

arma secondaria: nessuna

Equipaggio: 2 fanti e 1 sergente (leader) tutti armati di MP40

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

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, basso profilo, corazza leggera, operatore radio, semovente d'assalto.

1-4 Semovente M43 "Bassotto" (carro medio)

punti: 710 cad. (RP:1)

arma principale (scafo inferiore): cannone pesante cal. 105 mm (L25)

arma secondaria: nessuna

Equipaggio: 2 fanti e 1 sergente (leader) tutti armati di MP40

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

Caratteristiche: arma a brandeggio limitato, basso profilo, canna corta(arma principale), corazza leggera, operatore radio, semovente d'assalto.

varianti:

- la mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti
- un carro per plotone può essere trasformato in QG, aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.
- Una mitragliatrice media Breda 37 con supporto contraerea può essere aggiunta al costo di +60 punti. Arma secondaria (portello superiore). Mansione aggiuntiva comandante: mitragliere contraerea (esposto).

Sempre RATMAN con un articolo in cui viene narrata la storia del possente SturmTiger e del suo utilizzo in battaglia. Di seguito uno scenario per utilizzarlo con le regole di Operation World War II.

STURMPANZER VI 38cm RW61 AUF PANZER STURMMORSER TIGER

Lo Sturmtiger era simile come progetto allo sturmpanzer IV ma con armamento e scafo decisamente più pesanti. Alla Alkett fu ordinato di produrre il primo prototipo entro l'ottobre 1943 e, il 20 ottobre 1943 il primo di questi mezzi fu mostrato ad Adolf Hitler nel centro di addestramento di Arys (Orzysz) nella Prussia orientale. Questo prototipo era basato su un Tiger 1 di produzione intermedia e la sovrastruttura dotata di piastre in acciaio dolce.



Il veicolo fu testato a fondo e finalmente nell'aprile 1944 la produzione in serie fu approvata, utilizzando Tigre 1 dotati di ruote in acciaio ritirati dal fronte o danneggiati. Vennero prodotti in totale 18 Sturmtiger dall'agosto al dicembre 1944 dei quali 10 in settembre e 8 in dicembre, mentre la richiesta di produrre 10 esemplari al mese non fu mai rispettata.

Lo scafo, il motore, le sospensioni e il cambio rimase quello del carro originario raggiungendo la velocità massima di 37 km/h con una velocità di crociera di 20 km/h, un'autonomia di 120 km su strada con un consumo di carburante era di 450 litri ogni 100 km e il serbatoio conteneva 540 litri di carburante. La modifica sostanziale risultò nella sovrastruttura tagliata frontalmente e pesantemente corazzata con l'installazione del potente razzo-mortaio per uso navale di calibro 38 cm. arrivava ad avere una corazza frontale di 150 mm inclinata di 45°, laterale e posteriore di 80 mm mentre nel cielo della sovrastruttura arrivava a 40 mm.

La vera novità di questo mezzo fu il lanciarazzi-mortaio a retrocarica da 38 cm (derivato da un lanciacariche di profondità antisommergibile sviluppato per conto della Kriegsmarine dalla Rheinmetall-Borsig di Dusseldorf) con un'elevazione da 0° a 85° e un brandeggio di 10° a destra e 10° a sinistra era capace di una gittata massima di 5900 metri ad una temperatura di +50°C per arrivare a 5100 metri con 0°C sino a 4200 metri a -40°C ed era dotato di un'ottica di puntamento 3x8°. Il lanciatore sprigionava una spinta di 30-40 tonnellate e per risolvere il problema della grande quantità di gas di combustione, fu realizzato un sistema di prelievo dei gas, incanalati da apposite prese intorno all'anima della canna e con numerosi fori d'uscita intorno alla volata. In seguito alla maggior parte dei carri fu sistemato un anello d'acciaio intorno alla bocca da fuoco con funzione di contrappeso per migliorare elevazione e puntamento.

I proiettili erano lunghi 1,5 metri, pesanti dai 345 ai 351 kg ed erano di 2 tipi:

Raketen Sprenggranate 4581 con una carica esplosiva di 125 kg;

Hohladungsgranate 4582 da usare contro fortificazioni a carica cava che perforava fino a 2,5 metri di cemento armato.

In combattimento lo Sturmtiger poteva demolire ogni costruzione o qualsiasi altro bersaglio con qualsiasi colpo ma poteva portare soltanto 14 colpi all'interno della sovrastruttura, dei quali 12 erano stivati in rastrelliere, uno nel lanciatore e uno nella culla di caricamento. In realtà gli equipaggi, per motivi di sicurezza non portavano mai quello nella culla di caricamento. Il veicolo era dotato di un piccolo paranco a mano scomponibile e stivabile quando non in uso sul lato posteriore destro della sovrastruttura, usato per il caricamento dei proiettili da 38 cm mentre il portello di caricamento era di forma rettangolare in 2 pezzi sul cielo della sovrastruttura, con binari di guida e un argano interno per assistere la movimentazione dei colpi. La sezione posteriore comprendeva un portello circolare permettendo l'uscita dell'equipaggio composto da capopezzo, puntatore, 2 porgitori, guidatore e operatore radio. Per la difesa ravvicinata era dotato di un nahverteidigungswaffe, una mg 34 su snodo sferico nella parte frontale destra con 600 colpi e un MP 40 con 12 caricatori da 32 colpi. La radio era una FuG5 da 10 watt.

L'IMPIEGO

Sturm-Morser-Kompanie 1000
Sturm-Morser-Batterie 1000

13 agosto 1944, ne viene ordinata la formazione come *Panzertruppe*.

14 agosto 1944, assegnata all'*Heeresgruppe Mitte*.

15 agosto 1944 - 18 agosto 1944, viene mandato un plotone di 2 mezzi formato con personale della Alkett a Varsavia.

25 agosto 1944, un plotone arriva a Meaux in Francia.

10 settembre 1944, un plotone di 2 veicoli è assegnato alla *Panzer Brigade 109* in Ungheria.

20 ottobre 1944 la *St. Mrsr. Kp. 1000* viene inviata da Budapest a Varsavia.

22 ottobre 1944 la *St. Mrsr. Kp. 1000* viene ritirata dal fronte.

13 novembre 1944, riorganizzazione a Sennelager.

15 dicembre 1944, operazione Wacht am Rhein: inizialmente assegnata alla *15 Armee*, quindi al *LXVII Armeekorps*, *6 SS-Panzer-Armee* nell'area di Elsdorf-Gemund (si pensava di usarla contro le fortificazioni di Liegi).

23 gennaio 1945, ridesignata *Sturm-Morser-Batterie 1000*; effettivo autorizzato di 6 Sturmtiger.

Con solo 3 carri operativi, la compagnia fu inviata assieme alla *St. Mrsr. Kp. 1001* a metà dicembre 1944 dalla *15 Armee* ai reparti d'assalto della *6 SS-Panzer-Armee* per partecipare all'operazione Wacht am Rhein. A causa di difficoltà meccaniche e di trasporto i mezzi non raggiunsero in tempo le posizioni di partenza, anche se poi almeno un mezzo venne impiegato nell'operazione Nordwind nel gennaio 1945.

Sturm-Morser-Kompanie 1001
Sturm-Morser-Batterie 1001

23 settembre 1944, ne viene ordinata la formazione come *Panzertruppe*.

28 settembre 1944, *1 Zug* pronto all'azione.

5 ottobre 1944, *2 Zug* pronto all'azione.

22 ottobre 1944, *St. Mrsr. Kp. 1001* dichiarata operativa.

10 novembre 1944, inviata al *Oberbefehlshaber West*.

15 dicembre 1944, operazione Wacht am Rhein: inizialmente assegnata alla *15 armee*, quindi al *LXVII Armeekorps*, *6 SS-Panzer-Armee* nell'area di Elsdorf-Gemund (si pensava di usarla contro le fortificazioni di Liegi).

23 gennaio 1945, ridesignata *Sturm-Morser-Batterie 1000*; effettivo autorizzato di 6 Sturmtiger.

Impiegata nell'offensiva delle Ardenne sul fronte dell'Eifel nei dintorni di Duren e Euskirchen alla fine di dicembre 1944. Ritirandosi dalle Ardenne l'unità attraversa il Reno, prendendo posizione sulla riva est e partecipando a brevi scontri nella zona di Bonn vicino a Drolshagen agli inizi del 1945 distruggendo 3 M4 Sherman all' interno di un villaggio con un solo colpo. A causa della mancanza di pezzi di ricambio i 3 carri rimasti saranno distrutti dai loro equipaggi.

Sturm-Morser-Kompanie 1001

Sturm-Morser-Batterie 1001

Ottobre 1944, ne viene ordinata la formazione come *Panzertruppe*.

Dicembre 1944, inviata al *Oberbefehlshaber West*.

23 gennaio 1945, ridesignata *Sturm-Morser-Batterie 1000*; effettivo autorizzato di 6 Sturm-tiger.

Inviata sul fronte occidentale con 4 carri partecipa ai duri combattimenti nel Reichswald.

Ritirandosi nel marzo 1945 oltre il Reno a Rheinberg, l'unità partecipa a diversi scontri locali nei dintorni di Kirschellen, opponendo resistenza alle unità avanzanti alleate a Polsum, Marl e Datteln.

Alla fine di aprile, dopo aver tirato gli ultimi razzi e ormai a corto di carburante, gli equipaggi autodistruggono gli ultimi 2 panzer e si arrendono agli Alleati.

LA STORIA

Finita l'offensiva delle Ardenne, le forze tedesche iniziano una lenta ritirata davanti alla pressione e alla potenza aerea alleata.

La Sturm-Morser- kompanie 1001, divenne famosa per aver distrutto 3 M4 Sherman all'interno di un villaggio con un singolo razzo sparato da uno Sturmtiger. Il terrore sprigionato da questi mezzi spinse gli americani a darne la caccia con tutto ciò che era a loro disposizione pur di renderli inoffensivi...

LO SCENARIO

In questo scenario le forze americane stanno avanzando verso Drolshagen, nella regione di Bonn, impegnate nella caccia al reparto tedesco dotato di questi mostri che tanto terrore crearono. Lo scopo degli americani è di distruggere almeno 2 su 3 Sturmtiger, mentre lo scopo dei tedeschi è quello di fermare l'avanzata americana.

LE FORZE IN CAMPO

AMERICANI

Plotone di fanteria motorizzata così composto:

- 1 Gruppo comando motorizzato su M3A1(standard)
- 2 Squadre fucilieri motorizzate (standard)
- 2 Squadre mortaio motorizzate (standard)

Plotone cacciacarri così composto:

- 2 M10 con 2 proiettili migliorati.
- 2 M18 con 2 proiettili migliorati

Plotone carri medi così composto:

- 1 M4-76 con sospensioni HVSS e gyrostabilizzatore
- 1 M4

TEDESCHI

3 Sturmtiger

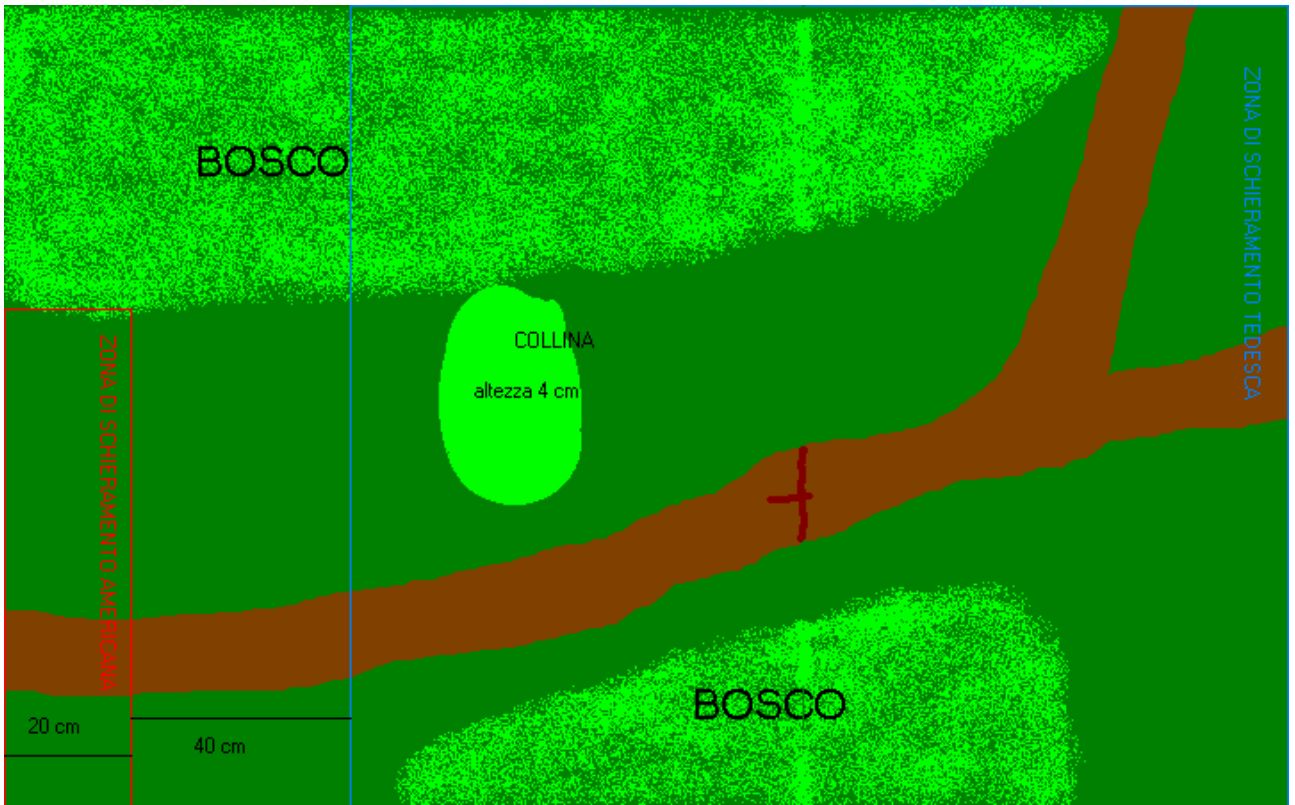
2 squadre armati di RpzB54 panzerschereck

Plotone grenadier così composto

- 1 Gruppo comando (standard)
- 2 Squadre grenadier con un panzerfaust per squadra

REGOLE SPECIALI

Gli Sturmtiger possono sparare anche in tiro diretto



Operation World War II: Espansione Balcani (Unofficial)

L'idea dell'esercito rumeno è nata in seguito ad un approfondimento del gioco Operation WWII. Dopo aver visto la lista non ufficiale dei giapponesi e dopo aver parlato con Amandas ci siamo accordati per creare l'esercito rumeno e tutte le varie forze presenti nel fronte balcanico.

All'inizio l'idea era partita per creare una semplice forza di controguerriglia, quindi bastavano poche regole e soprattutto semplici forze di fanteria, ma ovviamente la ricerca storica non può fermarsi alle semplici forze di polizia. Leggendo libri e cercando in internet si vengono a scoprire cose molto interessanti come i corazzati in uso, le modifiche apportate, i combattimenti sul fronte orientale e molte altre cose ci hanno permesso di ricreare un organico abbastanza completo per poter elaborare questa lista.

Ora visto che il fronte orientale assorbiva molte nazioni mi voglio cimentare con i vari eserciti utilizzati su questo fronte quindi nei prossimi numeri ci saranno altre sorprese riguardanti questi eserciti.

A presto e buon gioco

Plotone fanteria Rumena 1942-1945 standard composto da una delle seguenti scelte:

- **0-1 Gruppo Comando Fanteria Rumena,**
- **2-5 Squadre Fanteria Rumena,**
- **0-1 Sezione Supporto**

addestramento: 4+

0-1 Gruppo Comando Fanteria Rumena (Quartier Generale)

PUNTI: 80; RP: 2

1 tenente (leader) armato di pistola Beretta34

1 sergente (leader) armato di Moschetto Automatico 38A Beretta

2 fanti (staffette) armati di fucile Chech ZB M-1924

1 fante armato di fucile Chech ZB M-1924

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 o RPG e baionetta

2-5 Squadre Fanteria Rumena

PUNTI: 160; RP: 3

1 sergente (leader) armato di Moschetto Automatico 38A Beretta, pistola Beretta34

2 caporali (leader) armati di fucile Chech ZB M-1924

1 fante armato di fucile mitragliatore Chech ZB M-1930

7 fanti armati di fucile Chech ZB M-1924

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

Caratteristiche:esperti con la baionetta

0-1 Sezione Supporto

PUNTI: 90; RP: 1

1 caporale (leader) armato di pistola Beretta34 e mortaio leggero cal. 60mm

2 fanti armati di fucile Chech ZB M- 1924

0-1 Sezione Porta Munizioni

PUNTI: 30; RP: 1

1 caporale (leader) armato di fucile Chech ZB M-1924

2 fanti armati di fucile Chech ZB M- 1924

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

Caratteristiche:esperti con la baionetta

nota: il fucile Chech ZB M-1924 ha le stesse caratteristiche del 98K tedesco

varianti:

- potete trasformare il plotone di Fanteria in plotone della Guardia al costo di 80 punti cad.: il plotone acquista RP: 4, Addestramento 3+ , la caratteristica *esperti con la baionetta* e la possibilità di cambiare il fucile mitragliatore ZB M-1930 con una MG34 al costo di 30punti cad.
- un fante del QG può sostituire il fucile Chech ZB M- 1924 con una HG43 e una pistola Beretta al costo di 20 punti. In questo caso il modello ed il sergente del QG possono formare una unità separata.
- Il sergente del QG può acquistare i fumogeni al costo di 50punti.
- Una o più Squadre, compreso il QG, possono acquistare la caratteristica cacciacarri al costo di 30 punti cad.
- una staffetta del QG può aggiungere un mirino ottico al proprio fucile al costo di 80punti. In tal caso può formare una unità indipendente. Caratteristiche: tiro preciso, mirino, infiltrato, cecchino
- fino a due fanti per squadra possono acquistare una molotov al costo di 10punti cad.
- una staffetta del QG può acquistare la radio a lungo raggio per 10punti. In tal caso il QG può essere aggregato alla sezione supporto-mortaiο2" al costo totale di 40 punti
- la sezione supporto-mortaiο2" può essere aggregata alla sezione porta munizioni senza costi aggiuntivi.
- I sergenti possono sostituire il moschetto automatico beretta con un mitra Orita o MP40 senza costi aggiuntivi
- tutte le Squadre e il QG possono essere promosse a veterane al costo di 30 punti cad.
- per ogni plotone potete acquistare 2 camion Opel Blitz al costo di 30 punti cad.
- ogni squadra può essere separata, in sue sezioni senza costi aggiuntivi: 1 Sezione: Sergente, caporale, 3 fanti; 2 sezione: caporale, 4fanti, 1fante con fucile mitragliatore ZB M1930
- un fante per squadra può acquistare il panzerfaust per 30pt (1944-1945)

Plotone carri leggeri (standard)

nota: le unità corazzate Rumene non erano proprio la "punta di diamante dell'asse ed erano sovente dotate di carri leggeri, con armamento e corazzatura insufficienti... per questo motivo il plotone carri leggeri è stato inserito tra le opzioni standard, mentre i carri medi sono opzioni.

- **1-5 Panzer 35t (1940-1945)**
- **1-5 Panzer 38t (1940-1945)**
- **1-5 R-35 (1940-1945)**

Panzer 35t

punti: 400 cad.

arma principale (torretta): cannone 37mm kwk34(t) L/40 con mitragliatrice MG37 coassiale

arma secondaria (scafo): mitragliatrice MG37 con supporto

Equipaggio: 2 fanti e 1sergente (leader) tutti armati di Beretta34

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

Caratteristiche: *corazza leggera, blindatura inadeguata, suscettibile ad impantanarsi, canna lunga (arma principale)*

Panzer 38t

punti: 460 cad.

Arma principale (torretta): cannone 37mm kwk34(t) L/47 con mitragliatrice MG37 coassiale

Arma secondaria (scafo inferiore) mitragliatrice MG37 con supporto

Equipaggio: : 3 fanti e 1sergente (leader) tutti armati di pistola Beretta34

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

Caratteristiche: *blindatura inadeguata, suscettibile ad impantanarsi, canna extralunga (arma principale)*

varianti:

- potete aggiungere la Radio lungo raggio ad un carro per ogni plotone al costo di 30pt, in tal caso dovete sostituire il cannone 37mm kwk34(t) con una MG37 al costo di -120pt
- potete aggiungere la mimetizzazione da imboscata al costo di 30pt cad
- potete aggiungere una mitragliatrice MG37 alla torretta al costo di 30pt, mansione aggiuntiva del comandante: mitragliere (esposto)

R-35

punti: 300 cad.

arma principale (torretta): cannone leggero da 37mm S.A. 18 L/20 con mitragliatrice Chatellerault cal. 7,5 coassiale

arma secondaria (scafo):nessuna

Equipaggio: 1 fante e 1sergente (leader) tutti armati di Beretta34

Mansioni: comandante/cannoniere/assistente, autista

Caratteristiche: *arma coassiale, blindatura inadeguata, canna corta(arma principale), corazza leggera, supporto per arma, suscettibile ad impantanarsi, veicolo lento.*

varianti:

- potete aggiungere la mimetizzazione da imboscata al costo di 30pt cad
- potete sostituire il cannone leggero da 37mm S.A. 18 L/20 con un cannone medio da 45mm L/46 a canna lunga perdendo la mitragliatrice Chatellerault cal. 7,5 coassiale al costo di +50 punti. (create il carro R-35 Vanatorul operativo dal giugno 1944)

opzioni:

- Batteria d'artiglieria (max 1, vale 2 opzioni)
- Plotone anticarro (max 1, vale 2 opzioni)
- Plotone mitragliatrici (max 1, vale 2 opzioni)
- Plotone mortai (max 1, vale 2 opzioni)
- Plotone Genio (max 2)
- Plotone cacciacarro (max 1, vale 2 opzioni)
- Plotone cannoni d'assalto (max 1, vale 2 opzioni)
- Plotone carri medi (max 1, vale 2 opzioni)
- Plotone carri leggeri

Batteria d'artiglieria

composta da una delle seguenti scelte

- **0-1 PO, 1-4 obici 76mm modello 1936**
- **0-1PO, 1-4 obici 105 FH18**

addestramento 4+

0-1 Punto d'Osservazione

punti:70 (RP:2)

1 Tenente(leader) armato di beretta34
1 Sergente(leader) armato di beretta34
2 fanti armati di fucile Chech ZB M-1924
tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39

1-4 Obice da 76mm modello 1936 (artiglieria)

punti:270 (RP:3)

1 Sergente(leader) armato di beretta34
1 fante armato di Beretta 34 e cannone medio cal. 76mm modello 1936 (obice)
5 fanti armati di fucile Chech ZB M-1924
tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

Caratteristiche: *fuoco indiretto(minimo 100 cm), obice, scudo, serventi al pezzo.*

varianti:

- un fante per batteria può diventare operatore radio per al costo di +10 punti.
- gli obici possono essere equipaggiati di fumogeni al costo di +50 punti.
- potete acquistare per ogni cannone un camion Opel Blitz come veicolo da trasporto e da traino al costo di + 30 punti.

1-4 Obice FH18 (artiglieria)

punti:320 (RP:3)

1 Sergente(leader) armato di beretta34
1 fante armato di Beretta 34 e cannone pesante cal. 105mm FH18 (obice)
4 fanti armati di fucile Chech ZB M-1924
tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

Caratteristiche: *fuoco indiretto(minimo 100 cm), ignora copertura (L), obice, scudo, serventi al pezzo.*

varianti:

- un fante per batteria può diventare operatore radio per al costo di +10 punti.
- gli obici possono essere equipaggiati di fumogeni al costo di +50 punti.
- potete acquistare per ogni cannone un camion Opel Blitz come veicolo da trasporto e da traino al costo di + 30 punti.

Plotone anticarro

Composto da:

1-3 Pak 36

Addestramento 4+

1-3 Anticarro Pak 36 (artiglieria)

Punti:180 (RP:2)

1 Sergente(leader) armato di mitra Beretta 38A
1 fante armato di pistola Beretta 34 e cannone leggero Pak 36 cal. 37mm.
2 fanti armati di fucile Chech ZB M-1924
tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

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

varianti:

- potete sostituire il cannone leggero Pak 36 con un M32 "elefantino" cal.47mm al costo di - 20 punti perdendo la caratteristica scudo.
- potete sostituire il cannone leggero Pak 36 con un Pak 38 cal.50mm a canna lunga al costo di +50 punti.
- potete sostituire il cannone leggero Pak 36 con un Pak 97/38 cal.75mm al costo di +100 punti.
- potete acquistare per ogni cannone un camion Opel Blitz come veicolo da trasporto e da traino al costo di + 30 punti.

Plotone mitragliatrici

0-1Gruppo comando mitragliatrici; 1-3sezioni mitragliatrici

0-1Gruppo comando mitragliatrici:

50pt, RP:1

1 Tenente(leader) armato di beretta34

2 fanti armati di fucile Chech ZB M-1924

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

1-3sezione mitragliatrici

130pt, RP:2

1 Sergente (leader) armao di Beretta38A

1 caporale (leader) armato di mitragliatrice media ZB M1930 con treppiede

2 fanti (serventi) armati di fucile Chech ZB M-1924

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

varianti:

- potete sostituire le mitragliatrici medie ZB M-53 con le mg34 al costo di +20pt (solo se unità della guardia)
- potete acquistare un camion opel blitz al costo di 30pt cad.
- potete aggregare fino a 2sezioni mitragliatrici senza costi aggiuntivi.

plotone mortai

composto dalle seguenti scelte: 0-1Gruppo comando Mortai, 1-4sezioni mortai, 0-4sezioni portamunizioni

0-1Gruppo comando Mortai

60pt, RP:1

1 Tenente (leader) armato di beretta34

1 Sergente (leader) armato di beretta38A

2 fanti (staffette) armati di fucile Chech ZB M-1924

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

1-4sezioni mortai

130pt, RP:1

1 Sergente(leader) armato di beretta38

1 Caporale(leader) armato di mortaio Brandt modello 1937 cal.50mm e pistola beretta34

2 fanti (serventi) armati di fucile Chech ZB M-1924

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

Caratteristiche: *solo fuoco indiretto(minimo 30 cm).*

0-4-sezioni portamunizioni

1 Caporale (leader) armato di fucile Chech ZB M-1924
3 fanti armati di fucile Chech ZB M-1924
tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

varianti:

- potete sostituire il mortaio leggero Brandt modello 1937 cal.50mm con un Brandt modello 1935 cal.60mm al costo di +80 punti.
- potete sostituire il mortaio leggero Brandt modello 1937 cal.50mm con un Brandt modello 1939 cal.81,4mm al costo di +120 punti
- potete sostituire il mortaio leggero Brandt modello 1937 cal.50mm con un Resista modello 1942 cal.120mm al costo di +240 punti
- potete aggregare 2 squadre mortai, in un gruppo compatto, al costo di +20 punti

Plotone genio

composto da 1-4 squadre genio.

Addestramento 3+

1-3 squadre genio

Punti:150 (RP:3)

1 sergente (leader) armato di Moschetto Automatico 38A Beretta, pistola Beretta34

1 caporali (leader) armati di Moschetto Automatico 38A Beretta

6 fanti armati di Moschetto Automatico 38A Beretta

tutti i modelli sono equipaggiati con granate StG39 e baionetta

varianti:

- fino a 3 fanti per squadra genio possono aggiungere al proprio equipaggiamento le sacche d'esplosivo al costo di +50 punti cad.
- fino a 2 fanti per squadra genio possono sostituire il Moschetto Automatico 38A Beretta con un lanciafiamme leggero al costo di +50 punti cad.
- fino a 3 fanti per squadra genio possono aggiungere al proprio equipaggiamento le Molotov al costo di +30 punti cad.
- una o più squadre genio possono diventare cacciacarri al costo di +30 punti cad.
- potete acquistare per ogni cannone un camion Opel Blitz come veicolo da trasporto e da traino al costo di + 30 punti.

Plotone Cacciacarri

Composto da una delle seguenti scelte:

- **1-4 R-2 TACAM**
- **1-4 T-60 TACAM**

Addestramento 4+

1-4 R-2 TACAM (carro leggero)

punti: 520 cad. (RP:1)

arma principale (scafo superiore): cannone medio ZIS-3 da 76,2mm

arma secondaria (scafo inferiore):mitragliatrice MG37 con supporto

Equipaggio: 2 fanti e 1 sergente (leader) tutti armati di Beretta34

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

Caratteristiche: *arma a brandeggio limitato, blindatura inadeguata, canna lunga(arma principale), corazza leggera, munizioni non protette, semovente d'assalto, suscettibile ad impantanarsi, veicolo lento, veicolo scoperto.*

.varianti:

- la mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti
- un carro per plotone può essere trasformato in QG, aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.

1-4 T-60 TACAM (carro leggero)

punti: 490 cad. (RP:1)

arma principale (scafo superiore): cannone medio ZIS-3 da 76,2mm

arma secondaria (scafo inferiore):nessuna

Equipaggio: 2 fanti e 1 sergente (leader) tutti armati di Beretta34

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

Caratteristiche: *arma a brandeggio limitato, basso profilo, blindatura inadeguata, canna lunga(arma principale), corazza leggera, munizioni non protette, semovente d'assalto, veicolo scoperto.*

.varianti:

- la mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti
- un carro per plotone può essere trasformato in QG, aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.

Plotone cannoni d'assalto

Composto da una delle seguenti scelte:

- **1-4 Sdkfz 142/1 Stug III Ausf. G**
- **1-4 Marasal**

Addestramento 4+

1-4 Sdkfz 142/1 Stug III Ausf. G (carro medio)

punti: 740 cad. (RP:1)

arma principale (scafo inferiore): cannone medio Stuk 40 da 75mm (L/48)

arma secondaria (portello superiore):mitragliatrice leggeraMG34 con supporto

Equipaggio: 3 fanti e 1 sergente (leader) tutti armati di Beretta34

Mansioni: comandante/mitragliere contraerea (esposto), cannoniere, assistente, operatore radio/autista

Caratteristiche: *arma a brandeggio limitato, basso profilo, canna lunga(arma principale), semovente d'assalto, suscettibile ad impantanarsi, operatore radio, supporto per arma.*

.varianti:

- la mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti
- un carro per plotone può essere trasformato in QG, aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.
- gli schutzen possono essere aggiunti al costo di +30 punti cad.
- la corazza media può essere aggiunta ad ogni carro al costo di +100 punti cad.
- potete acquistare 1-3 proiettili migliorati al costo di +50 punti cad.

1-4 Maresal (carro leggero)

punti: 430 cad. (RP:1)

arma principale (scafo superiore): cannone medio DT-UDR da 75mm

arma secondaria (scafo inferiore):mitragliatrice ZB 53 con supporto

Equipaggio: 1 fanti e 1 sergente (leader) tutti armati di Beretta34

Mansioni: comandante/cannoniere/assistente, autista

Caratteristiche: *arma a brandeggio limitato, arma coassiale, blindatura inadeguata, corazza*

leggera, semovente d'assalto.

.varianti:

- la mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti

Plotone carri medi

- **1-4 Carri T-4 (Sdkfz 161 Panzer IV) (1943-1945)**
- **1-4 Carri T-3 (Sdkfz 141 Panzer III) (1943-1945)**

addestramento 4+

1-4 Carri T-4 (Sdkfz 161 Panzer IV) (Carro medio)

punti: 810 cad. (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio KwK40 cal.75mm L/48 con mitragliatrice leggera MG34 coassiale.

Arma secondaria (scafo inferiore) mitragliatrice leggera MG34 con supporto

Equipaggio: : 4 fanti e 1sergente (leader) tutti armati di pistola Beretta34

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

Caratteristiche: *arma coassiale, blindatura inadeguata, canna lunga (arma principale), operatore radio, supporto per arma.*

varianti:

- la mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti
- un carro per plotone può essere trasformato in QG, aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.
- una mitragliatrice leggera mg34 con supporto contraerea può essere aggiunta al costo di +70 punti. Arma secondaria (portello superiore). Mansione aggiuntiva comandante: mitragliere contraerea (esposto).
- gli schurzen possono essere aggiunti al costo di +30 punti cad.
- il nahverteidigungswaffe può essere aggiunto al costo di +100 punti, solo se il carro ha acquistato gli schurzen.
- il lanciafumogeni laterale può essere aggiunto al costo di +80 punti (non disponibile se si è acquistato il nahverteidigungswaffe)
- potete eliminare la blindatura inadeguata al costo di +30 punti
- la corazza media può essere aggiunta ad ogni carro al costo di +100 punti cad.
- potete acquistare 1-3 proiettili migliorati al costo di +50 punti cad.

1-4 Carri T-3 (Sdkfz 141 Panzer III) (Carro medio)

punti: 730 cad. (RP:1)

Arma principale (torretta): cannone medio KwK07 L24 cal.75mm a canna corta con mitragliatrice leggera MG34 coassiale.

Arma secondaria (scafo inferiore) mitragliatrice leggera MG34 con supporto

Equipaggio: : 4 fanti e 1sergente (leader) tutti armati di pistola Beretta34

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

Caratteristiche: *arma coassiale, blindatura inadeguata, canna corta (arma principale), operatore radio, supporto per arma.*

varianti:

- la mimetizzazione da imboscata può essere aggiunta al costo di +30 punti
- un carro per plotone può essere trasformato in QG, aggiungendo la radio a lungo raggio e sostituendo il sergente con un tenente al costo di +30 punti.

- una mitragliatrice leggera mg34 con supporto contraerea può essere aggiunta al costo di +70 punti. Arma secondaria (portello superiore). Mansione aggiuntiva comandante: mitragliere contraerea (esposto).
- gli schurzen possono essere aggiunti al costo di +30 punti cad.
- il nahverteidigungswaffe può essere aggiunto al costo di +100 punti, solo se il carro ha acquistato gli schurzen.
- il lanciafumogeni laterale può essere aggiunto al costo di +80 punti (non disponibile se si è acquistato il nahverteidigungswaffe)
- potete eliminare la blindatura inadeguata al costo di +30 punti
- la corazza media può essere aggiunta ad ogni carro al costo di +100 punti cad.

È tutto per questo numero, mi raccomando postate sul forum (<http://operationoverlord.forumfree.net/?t=21064330>) le Vs. impressioni, critiche, suggerimenti, ma, soprattutto, fatemi avere scenari, liste non ufficiali, articoli di Vs. invenzione e sarete pubblicati.

Il mio intendimento sarebbe fare uscire la rivista ogni 3 mesi, con un poco di aiuto possiamo farcela.

Saluti a tutti!