

STALINGRADO (Novembre 1942)

scenario di Andrea Ambrosi



Bundesarchiv, Bild 1011-646-5188-17
Foto: Opitz | 1943/1944 Winter

Nella metà di novembre del 1942, i ruoli impersonati dai Russi e dai Tedeschi durante la battaglia di Stalingrado erano cambiati: il difensore era diventato attaccante, l'assediate si era trasformato in assediato.

Le armate dell'Asse, ignare, della celata disponibilità di uomini e mezzi sovietici, si erano fati sorprendere dalla rapidità dell'operazione Urano, ed erano ora circondate. I Tedeschi tentano invano di salvare i commilitoni rinchiusi nella sacca.

Situazione

I Tedeschi stanno organizzando la missione "Colpo di Tuono" e, nel frattempo, cercano di contrastare le pattuglie Sovietiche e disturbare l'afflusso di uomini e mezzi.

Una mattina di novembre, una vedetta tedesca scorge una pattuglia di T-34 in perlustrazione. Lo Stato Maggiore decide di inviare un piccolo gruppo di aerei da attacco, supportati da alcuni caccia di scorta, mentre un altro aereo, sfruttando il caos dell'assalto, cercherà di attaccare il locale scalo ferroviario. Il caso vuole che un gruppo di caccia russi stia sorvolando la zona.

Forze in campo (aerei ammessi)

Asse : 3 Ju87 Stuka armati con cannone da 37mm; 1 o 2 JU88 (dipende dal numero di giocatori); Bf109 e Bf110. Se presente, può volare un MC202.

Note: gli Ju87 sono i soli aerei che possono effettivamente arrecare danno ai carri armati Russi, utilizzando i cannoni da 37mm.

Ogni Stuka ha munizioni sufficienti per tre tiri di cannone.

I cannoni possono essere utilizzati solo per il fuoco aria-terra, mentre per eventuali scontri aria-aria possono usare le mitragliatrici.

Se uno Stuka decide di usare i cannoni, non può usare le mitragliatrici e viceversa, salvo se si tratta dell'arma posteriore, manovrata dal mitragliere.

Il fuoco dei cannoni segue la regola dei razzi (1 C da lontano e 1 D da vicino), ma i danni arrecati con i cannoni non vengono dimezzati nel caso in cui l'aeroplano sia stato colpito durante il fuoco.

Obiettivo primario degli Stuka è l'eliminazione della pattuglia di T-34; nel caso in cui la pattuglia venga eliminata e ci siano ancora munizioni a disposizione, gli Stuka possono proseguire l'attacco verso la stazione.

Uno dei tre Stuka è pilotato da Hans Ulrich Rudel: questi può sparare 4 volte con il cannone e ha l'abilità fortunello e abile a svicolare; inoltre il suo mitragliere ha l'abilità mira perfetta.

Lo/gli Ju88 possono bombardare sia in orizzontale che in picchiata e ha/hanno 2 carichi e ha/hanno come obiettivo principale la stazione, ma può/possono decidere di attaccare i carri; però le bombe possono essere sganciate da una quota massima di 2.

Sovietici: Yakovlev e Hurricane nella versione di Kutzetsov (ci può essere un Hurricane ogni tre Yak).

Compito dei piloti Sovietici è proteggere la stazione e la pattuglia di carri armati.

Gli Hurricane devono essere posizionati ad almeno due righelli di distanza dagli Yak (a sinistra o a destra) all'inizio della partita.

Uno dei piloti di Yak è Lidija Litvjak, che deve essere considerata asso ed ha l'abilità speciale di Pilota Eccezionale.

Carri T-34: data l'enorme disparità di velocità tra aerei e carri, questi ultimi devono essere posizionati tra un righello e mezzo e due righelli di distanza dal lato sovietico, in una formazione decisa dal giocatore che gestirà il fuoco contraereo russo, e rimarranno immobili per tutta la partita.

La formazione è libera, ma tra un carro e l'altro ci deve essere mezzo righello di distanza.

Ogni carro dispone di un'arma contraerei sparante 1 A, con gittata un righello a quota 1 e mezzo righello a quota 2. Il carro può essere mitragliato da qualsiasi aereo dell'Asse nel tentativo di silenziare l'arma.

In questo caso, si considera solo il fuoco C: se esce fuoco, pilota ferito o esplosione, l'arma di quel carro è silenziata. Se uno Stuka danneggia un carro e provoca anche fuoco o pilota ferito, l'arma contraerei è ugualmente silenziata.

La stazione: è difesa da due camion Gaz, una con un cannone da 57mm, e l'altro con un complesso quadrinato Maxim.

L'arma da 57mm spara 1 D con gittata 2 righelli a quota 1, 1 righello e mezzo a quota 2, 1 righello a quota 3 e mezzo righello a quota 4. Il cannone spara e resta fermo tre manovre per ricaricare.

Il Maxim ha la gittata delle armi contraerei dei carri ma tira per l'inquadramento, provoca 1 B e ricarica dopo una manovra.

I binari possono essere danneggiati solo con un centro pieno da quota 1 o 2, mentre la stazione anche con un parziale da quota 3 o 4

FUOCO AMICO

Le truppe Russe non brillavano per addestramento e, spesso, potevano confondere gli aerei amici per nemici; se un aereo russo sorvola la contraerea e non c'è nessun aeroplano tedesco a portata di tiro, potrebbe provare a sparare. Si esegue il normale inquadramento e poi si tira 1D6: se esce "1", l'artigliere spara senza distinguere gli amici dai nemici. (non si applica all'inizio della partita nel caso in cui la formazione di caccia Russi voli sopra i mezzi terrestri prima di ingaggiare il combattimento con l'Asse).

Si applica la stessa regola nel caso in cui ci sia un aereo Tedesco ed uno Russo a una quota di differenza ma entrambi a portata di tiro.

Se un aereo Tedesco ed uno Russo sono alla stessa quota ed entrambi a portata, l'artigliere tira 1D6 e spara al proprio amico se esce "1" o "2". Se in quella manovra l'aereo tedesco sta sparando al carro o alla contraerea, questa regola va disapplicata (l'artigliere cerca di abbattere chi gli sta sparando), anche nella manovra successiva.

Entrata in gioco:

Gli aerei tedeschi (eccetto lo/gli Ju88) entrano in gioco subito. Ogni due manovre, il russo che controlla l'aereo di Lydia Litvjak tira 1D6. Non appena la somma dei tiri raggiunge il numero di 10, la formazione russa entra in gioco (I Russi passano per caso nel settore del fronte). La stessa cosa è eseguita da chi controlla gli Ju88 (proviene da un aeroporto nelle retrovie).

Quote

Le quote ammesse sono da 1 a 4.

È possibile eseguire immelmann a quota 4, ma non si danno step salita per gli immelmann eseguiti.

Fuoco

È possibile sparare ad un aereo quando il righello, partendo dal centro del proprio aereo (o dal punto di fuoco della postazione) e passando dall'arco di tiro, tocchi il piloncino dell'aereo nemico oppure tocchi la base dell'aereo nemico e l'immaginaria retta uscente dal righello tocchi il piloncino.

Non è ammesso sparare durante l'immelmann.

Superficie di gioco:

Si gioca su un tavolo 1,8 x 1,2 mt.

La stazione va schierata a 1,5 righelli dal lato russo e a 2 righelli da uno dei lati lunghi del tavolo. I carri possono essere posizionati in qualsiasi formazione, ma il carro più vicino al lato russo deve essere a 1,5 righelli di distanza dal lato russo ed il centro di ogni carta rappresentante un T34 deve essere a mezzo righello da un altro T34.

Manovre illegali e collisioni

Un aeroplano che esegua una manovra illegale tira un danno "A" e può eseguire la manovra illegale; i danni collaterali vengono ignorati eccetto timone bloccato e pilota ferito: in questo secondo caso, il pilota non può sparare, nemmeno nella manovra successiva a quella illegale.

Se l'aereo che ha eseguito la manovra illegale ha il motore danneggiato ed esce il danno "motore danneggiato", il motore ha rotto i supporti del castello motore, e l'aereo è perduto.

Sul fronte orientale non erano infrequenti gli speronamenti: se due aerei si trovano alla stessa quota ed uno dei due invade il centro dell'altro, si verifica uno speronamento. I due giocatori tirano 1D6 e, se esce lo stesso valore, i due giocatori tirano un danno "C", senza considerare i danni collaterali "esplosione", "fuoco", "fumo".

Ritiri

Gli Ju87 si possono ritirare arrivando a mezzo righello da uno dei lati lunghi del tavolo. Se si ritirano avendo ancora almeno un colpo nei cannoni, fanno perdere un punto ai Tedeschi.

Lo/gli Ju88 possono ritirarsi arrivando ad almeno mezzo righello dal lato lungo opposto a quello in cui si trova la stazione o ad un righello e mezzo dal lato corto di entrata. Se hanno ancora delle bombe a bordo, si toglie un quarto dei punti inflitti alla stazione.

I caccia tedeschi e Russi si ritirano liberamente arrivando a mezzo righello dal proprio lato di entrata. Se si ritirano non possono più rientrare. Se un caccia è abbattuto, il giocatore tira 1D10 e rientra dopo un numero di manovre pari al numero uscito. Si può rientrare con un aereo a scelta (un Tedesco entrato con un Bf109, può rientrare con Bf110 e viceversa; un Russo entrato con uno Yak può rientrare con un Hurricane e viceversa).

Un giocatore uscito con un Ju87 o Ju88 può rientrare con un caccia tirando 1D10 scegliendo di usare anche un Ju87 (eccetto nel caso in cui tutti i bersagli terrestri siano stati distrutti).

Gli assi abbattuti reintrano in gioco con lo stesso sistema, ma senza le abilità speciali.

Aerei tedeschi Vs Aerei russi

I Tedeschi si presentano con almeno 4 aerei (i 3 Stuka ed almeno uno Ju88)

I Russi giocheranno con un numero di aerei pari all'80% degli aerei Tedeschi in campo
Esempio: se i Tedeschi sono 10, avranno i 4 aerei da attacco più 6 aerei di scorta. I Russi avranno 8 aerei. Il numero si arrotonda per difetto.

Punteggio

I Tedeschi hanno lo scopo di fiaccare le forze Sovietiche.

Il punteggio sarà così assegnato:

Ogni T34 distrutto: 1 punto (un punto di bonus se tutti i T34 vengono distrutti)

Ogni aeroplano russo abbattuto: 1 punto

Ogni contraerea russa distrutta (non silenziosa): 1 punto

La stazione vale 30 punti e sarà assegnato un punto per ogni danno inferto alla stazione.

Ogni aeroplano tedesco abbattuto vale un punto in meno ai Tedeschi.

Nel caso in cui i punti fatti dai Tedeschi sia inferiore a 10, i Russi ottengono una vittoria significativa.

Se i punti tedeschi sono tra 10 e 20, i Russi ottengono una vittoria marginale

Se i punti sono tra 20 e 30, i Tedeschi ottengono una vittoria marginale.















Se oltre 30, i Tedeschi ottengono una vittoria significativa.

Punzonatura

Per evitare confusione, data la concentrazione di giocatori ed aeroplani, è necessario che ogni aeroplano e mazzo di carte sia identificato in maniera univoca.

Visto il successo dello stratagemma ideato da SamuelVimes per la battaglia di Midway, si suggerisce di mettere una piccola striscia di nastro da carrozziere sulle carte e sulla basetta di ogni aeroplano a disposizione. Chi metterà a disposizione una miniatura, dovrà dargli un nome (per esempio il proprio nome di registrazione sul forum) ed un numero progressivo; il numero varierà a seconda del numero di miniature messe a disposizione dal giocatore.



Danni	A giallo	B arancio	C viola	D blu
0	1-24	1-16	1-39	1-40
1	25-42	17-23		
2	43-64	24-38		
3	65-73	39-49	40-52	
4	74-76	50-58		
5		59-68	53-61	41-50
6		69-70	62-68	
7		71-74		
8		75-76	69-76	51-53
10				54-59
12				60-65
15				66-68
18				69-72
1	 77-78	77-78		
1	 79-80	79-80		
2	 81-82			
2	 83-84			
3			77-78	
3			79-80	
4		81-82		
4		83-84		
5			81-82	73-76
5			83-84	77-80
1	 85-86			
3		85-86	85-86	
4	 87-88			
6			87-88	
7		87-88		
12				81-84
2	 89-90	89-90		
3	 91-92			
5			89-90	
6		91-92	91-92	
8				85-88
2		93-96		
3	 93-96		93-94	
5			95-96	
8				89-92
2	 97-98			
3		97-98		
6			97-98	
10				93-96
	 99-100	99-100	99-100	97-100

[...] *“Mi piglierò di certo qualche cannonata, ma se non vengo abbattuto sul posto, avrò certo la possibilità di riportare l'apparecchio fino alle nostre posizioni per atterrarvi in qualche modo”*

[...]

H.U. Rudel