

3ra División Panzer en Kursk ~ Una campaña para CROSSFIRE

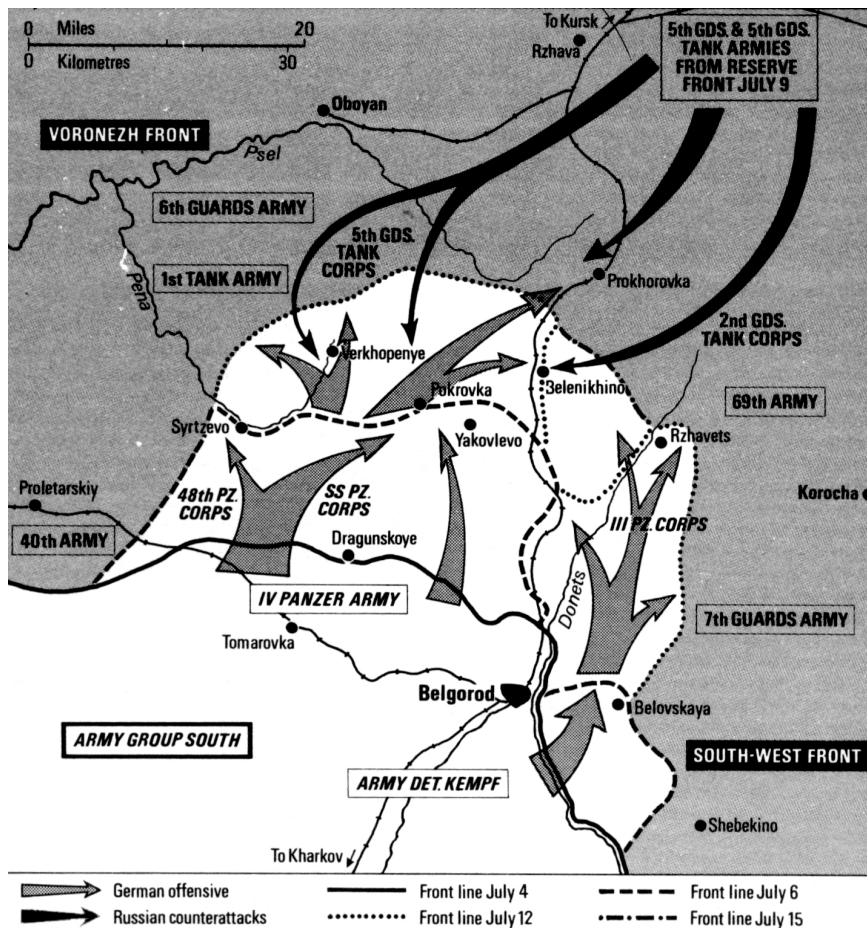
Esta campaña sigue los pasos de la 3ra División Panzer en la ofensiva de julio de 1943.

El jugador alemán encarnará a un comandante de batallón de granaderos panzer del Regimiento 3.
(3ra Division Panzer, 4to Ejército Panzer al mando de Herman Hoth)

Durante los escenarios 1 y 2 el jugador soviético asumirá el rol de un comandante de batallón de rifles de la 67 división de rifles (División de guardias comandada por el coronel Aleksei Baksov). Estas unidades estaban destinadas a los anillos defensivos en la parte sur del saliente de Kursk.
En el escenario final, el jugador soviético recibirá orden de contraatacar y apoyo de blindados del 2do cuerpo de tanques.

La 3ra División Panzer es la protagonista en esta campaña. En la operación Ciudadela, su deber era mantener seguro el flanco izquierdo de la famosa División GrossDeutschland. La campaña asume el progreso histórico de la GrossDeutschland. El éxito o fracaso dependerá de si la 3ra división panzer puede mantener el ritmo del avance, o si, por el contrario, fracasa en esta importante tarea.

Esta campaña corta consta de 3 escenarios. El ganador de la campaña se determina por un sencillo sistema de puntos que depende de cada escenario.



“De pensarlo se me revuelve el estómago”

El primer escenario es Gertsovka, en la mañana del 5 de julio. Gertsovka es el primer objetivo de la 3ra división. Un pueblo al oeste de Cherkassjoye Aquí se representa el inicio de la ofensiva, y el intento del 4to ejército de romper el primer anillo defensivo. El jugador alemán puede esperar encontrarse con un enemigo atrincherado en posiciones preparadas y duras posiciones defensivas. Si el jugador alemán consigue capturar 2 de los 3 objetivos en menos de 6 horas, se considera una victoria mayor (2 puntos). Si captura uno, victoria menor (1 punto).

El jugador soviético gana si el alemán no captura ningún objetivo en el tiempo asignado; una victoria menor (0 puntos). Si además de no perder ningún objetivo, el bando alemán ha sufrido más de un 50% de bajas al final del tiempo designado, la victoria es mayor (2 puntos).



“El avance continúa”

El segundo escenario es Rakovo, en la vecindad de Verkhopenye el 6 y 7 de julio. Este escenario representa el intento de encontrar un punto donde cruzar el río Pena y establecer una cabeza de puente. Mientras la GrossDeutschland intenta tomar los puentes de calzada ancha en Verkhopenye, la 3ra división panzer es ordenada hacer lo mismo más al oeste, en el pueblo de Rakovo.

En este campo de batalla, las defensas soviéticas serán más improvisadas, pero contarán con el río como defensa natural.

El jugador alemán tiene 3 objetivos, dos cruces y una antigua iglesia ortodoxa en el centro de Rakovo. Si consigue 2 de 3 en menos de 5 horas, habrá conseguido una victoria mayor (2 puntos). 1 de 3 es una victoria menor (1 punto), cualquier otro resultado es una derrota.

Por su parte, el jugador soviético, al igual que en Cherkassjoye, gana si el alemán no captura ningún objetivo en el tiempo asignado, una victoria menor (1 punto). Si además de no perder ningún objetivo, el bando alemán ha sufrido más de un 50% de bajas al final del tiempo designado, la victoria es mayor (2 puntos).



“Aquí viene Ivan”

El 3er y último escenario representa el contraataque llevado a cabo por las reservas estratégicas del 31er cuerpo de ejército entre el 9 y 10 de julio.

Aquí, los soviéticos son los agresores e intentan retomar las posiciones altas en la zona de Berezovka.

Los soviéticos contarán con bastante apoyo blindado, mientras que los alemanes, deberán improvisar la defensa con pocas armas anti-carro y sus tropas ya algo diezmadas.

En el terreno hay 3 objetivos. La batalla se acaba pasadas 6 horas. Si el jugador soviético consigue los 3 habrá conseguido empujado a los alemanes al río Pena y habrá conseguido una victoria total de 4 puntos. Si consigue 2 objetivos, habrá conseguido 2 puntos. Y si consigue 1 o ningún objetivo, el contraataque se considera un fracaso.

Por su parte el alemán gana una victoria menor (1 punto) si los soviéticos consiguen solo un objetivo. Conseguirán una victoria mayor si además de no conquistar 2 objetivos, el soviético sufre 50% de bajas. En estos casos, se considera que los alemanes han asegurado la cabeza de puente.



Resultado de la campaña

El jugador con mayor cantidad de puntos habrá conseguido una victoria. En el caso del jugador alemán, habrá conseguido mantener el ritmo del ataque protegiendo el flanco izquierdo de las unidades de élite alemanas. El resultado general de la operación Ciudadela escapa de sus manos, pero se considera que ha cumplido con su deber.

En caso de ganar el jugador soviético, habrá podido contener el embate de la 3ra división panzer, dando tiempo a otras unidades de hostigar el flanco izquierdo de la GrossDeutschland.

Finalmente, si el resultado es un empate, ambos jugadores pueden darse por satisfechos de haber intentado cumplir con su deber, pero ninguno habrá cumplido con sus objetivos. Por ende, no hay ganadores ni perdedores.

Órdenes de batalla

Bando Alemán

El bando alemán contará con dos formaciones. Una para los escenarios 1 y 2 y otra para el escenario final. Ambas representan la formación directamente bajo el mando del jugador y apoyo de otras unidades de la 3ra división panzer.

Escenario 1 y 2

Orgánico

- 3 Regimiento granaderos panzer

- Compañía de infantería ligera (1943) (Regulares)

 - Comandante de compañía

 - Pelotón de armas pesadas

 - 2 HMGs

 - 1 Mortero 81mm (12 misiones de fuego)

- 3 Pelotón de fusileros

 - 1 Comandante de pelotón (el primer pelotón +2)

 - 3 Secciones de fusileros

Apoyo

- 39 Regimiento de ingenieros panzer (Regulares)

- Compañía de ingenieros de combate

 - Comandante de compañía

 - 2 HMGs

 - 1 Mortero 81mm (12 misiones de fuego)

- 2 Pelotón de ingenieros de combate

 - 1 Comandante de pelotón

 - 3 Secciones de ingenieros



Escenario 3

Orgánico

- 3 Regimiento granaderos panzer

- Compañía de infantería ligera (1943) (Regulares)

 - Comandante de compañía

 - Pelotón de armas pesadas

 - 2 HMGs

 - 1 Mortero 81mm (8 misiones de fuego)

- 2 Pelotón de fusileros

 - 1 Comandante de pelotón (el primer pelotón +2)

 - 3 Secciones de fusileros

- Compañía de infantería ligera (1943) (Regulares)

 - Comandante de compañía

 - Pelotón de armas pesadas

 - 2 HMGs

 - 1 Mortero 81mm (8 misiones de fuego)

- 2 Pelotón de fusileros

 - 1 Comandante de pelotón (el primer pelotón +2)

 - 3 Secciones de fusileros

Apoyo adicional de la división y unidades asociadas

Antes de cada escenario, el jugador puede solicitar dos de los apoyos de la siguiente lista. Véase que cada apoyo puede ser usado sólo una vez en la campaña. Por ejemplo, en el primer escenario puede escoger 2x Sdkfz 250 del 3 Batallón de reconocimiento Panzer y 1x Observador de artillería del 75 Regimiento. Si lo hace, no podrá volver a usarlos en la campaña.

3 Regimiento granaderos panzer

1x pelotón de fusileros 1x mortero 81mm 1x Hmg

2x Lelg 7.5cm

39 Regimiento de ingenieros panzer

1x pelotón de ingenieros

Comandante de pelotón

3 secciones de ingenieros

6 Regimiento Panzer

2x StuG (Sólo 1 en el escenario 3)

2x Pz IV 7.5 (Sólo 1 en el escenario 3)

3 Batallón de reconocimiento Panzer

2x Sdkfz 250 (reconocimiento)

2x Pelotones de reconocimiento (Veteranos)

Comandante de pelotón

2 Secciones de exploradores

543 Batallón de cazacarros

2x Pak 40

75 Regimiento de Artillería

1x Observador de artillería 105mm 4 misiones de fuego

1x Observador de artillería 105mm 4 misiones de fuego

Luftwaffe 4 Grupo aéreo

1 Stuka (Bombas y ametralladoras)



Bando Soviético

El jugador soviético comandará un batallón de infantería de la 67 división de infantería. Sin embargo, tendrá dos formaciones distintas. En los primeros dos escenarios, su fuerza será exclusivamente infantería con algún cañón antitanque. Esta es la configuración de la unidad que recibe el primer embate de la ofensiva alemana. En el primer escenario contará con defensas preparadas: trincheras, casamatas, alambradas y campos de minas.



Coronel Aleksei Baksov

67 división de infantería (Guardias) - Escenario 1

196 regimiento de guardias

Fuerza principal

Compañía de infantería ligera (Regulares)

Comandante de compañía (+1/+1)

Pelotón de armas pesadas

2 HMGs

2 Mortero 82mm (12 misiones de fuego)

2 Cañones 73mm (5773 ATG)

3 Pelotón de rifles

1 Comandante de pelotón (+1/+0)

4 Secciones de rifles (1 sección por pelotón está equipada con ATR)

1 Observador para artillería pesada 105mm (4 misiones de fuego)

Refuerzos (Primer iniciativa soviética después de 3 horas cumplidas)

1 Pelotón de rifles

1 Comandante de pelotón (+1/+0)

4 Secciones de rifles (1 sección por pelotón está equipada con ATR)

Defensas estáticas

3 Búnkeres (2 secciones, PC y CC no cuentan)

2 Alambradas

2 Campos minados (ocultos)

Esta formación representa las defensas del primer anillo. Cuentan con menos hombres, pero un conjunto de defensas estáticas. Además, 3 horas después de iniciada la batalla, recibe un pelotón adicional de refuerzos.

67 división de infantería (Guardias) - Escenario 2

196 regimiento de guardias

Fuerza principal

Compañía de infantería ligera (Regulares)

Comandante de compañía (+1/+1)

Pelotón de armas pesadas

2 HMGs

2 Mortero 82mm

3 Pelotón de rifles

1 Comandante de pelotón (+1/+0)

- 4 Secciones de rifles (1 sección por pelotón está equipada con ATR)
- 3 Pelotón de rifles
 - 1 Comandante de pelotón (+1/+0)
 - 4 Secciones de rifles (1 sección por pelotón está equipada con ATR)

Esta formación representa la defensa del río Pena. No cuenta con muchas defensas estáticas, pero la formación tiene más hombres y cañones. Esta formación no recibe refuerzos en este escenario.



67 división de infantería (Guardias) - Escenario 3

196 regimiento de guardias

Fuerza principal

Compañía de infantería ligera (Regulares)

Comandante de compañía (+1/+1)

Pelotón de armas pesadas

3 HMGs

2 Mortero 82mm

2 Cañones 73mm (5773 ATG)

3 Pelotón de rifles

1 Comandante de pelotón (+1/+0)

4 Secciones de rifles (1 sección por pelotón está equipada con ATR)

3 Pelotón de rifles

1 Comandante de pelotón (+1/+0)

4 Secciones de rifles (1 sección por pelotón está equipada con ATR)

3 T-34

Esta formación representa la contraofensiva soviética. La división cuenta con algunas reservas y con el aporte importante de 3 carros de combate t-34 b-c.



Escenarios y campo de batalla

Escenario 1 - "Se me revuelve el estómago de pensarlo"

Este escenario representa el inicio de la ofensiva el día 5 de julio de 1943. El objetivo de la 3ra división es encontrar un punto donde romper el anillo de defensas manteniéndose en el flanco izquierdo de la GrossDeutschland.

La batalla debería llevarse a cabo de lado corto a lado corto de la mesa. Esto sirve para representar la concentración de fuerzas del atacante, la densidad de las defensas de los soviéticos, y el intento de profundidad de la penetración de los alemanes.

El campo de batalla debería representar unas colinas suaves, que formen valles y zanjas. Una zona con algunas concentraciones boscosas y algunos sectores bajos de hierbas altas.

El defensor debería desplegar las defensas estáticas en el tercio central del campo. En este tercio central deben encontrarse 2 de los objetivos. Finalmente, cerca de la retaguardia soviética debería haber un área rural, que representa las afueras de Gertsovska. Uno de los edificios o construcciones debería ser claramente identificable como el tercer objetivo; puede ser una antigua iglesia ortodoxa, o un depósito de grano, etc.

Despliegue

Los defensores despliegan primero y pueden desplegar con todas sus tropas ocultas. Las defensas estáticas son visibles a excepción de los campos minados.

Duración de la batalla

La batalla empieza a las 7.00 am y tiene una duración de 6 horas. El reloj avanza 20 minutos al final de cada iniciativa del defensor con un resultado de 4+. A partir de las 10.00 am, el defensor puede recibir sus refuerzos al principio de cualquiera de sus iniciativas. Los refuerzos ingresan por una carretera cerca al objetivo de Gertsovska. Si Gertsovska estuviese en manos enemigas, los refuerzos no pueden llegar al campo de batalla.

La batalla se termina si los alemanes consiguen dos objetivos y los defienden durante 2 horas (o hasta pasadas 6 horas desde el inicio). Esto da oportunidad a un contraataque soviético para intentar recuperar alguno de los objetivos. La batalla se termina inmediatamente si los alemanes controlan 3 objetivos.



Escenario 2 - “El avance continúa”

El Río Pena es una frontera natural ante el avance del 4to ejército de Hermann Hoth. Encontrar puntos dónde cruzar y establecer una cabeza de puente es una prioridad. Sin cruces seguros, el avance de los blindados está comprometido.

La tercera división Panzer tiene como objetivo encontrar cruces cerca del pueblo de Rakovo.

La batalla debería llevarse a cabo a lo ancho de la mesa (de lado largo a lado largo). El río Pena debería cruzar de manera irregular cerca del centro de la mesa. Debe haber dos puentes a cierta distancia el uno del otro. El tercer objetivo debería estar cerca de la retaguardia soviética. Rakovo debería estar representado por casas de madera sencillas de una planta. Puede haber uno o dos edificios distintivos, uno de los cuales debería ser el tercer objetivo.

El resto del campo de batalla sigue las mismas características que el escenario 1.

Despliegue

Los defensores despliegan primero y pueden desplegar con todas sus tropas ocultas.

Cruzar el río

El río Pena es infranqueable para todas las unidades menos para los ingenieros alemanes y para los exploradores a pie. Cualquier unidad de ingenieros o exploradores puede intentar cruzar el río. Al contactar con el río deben detenerse inmediatamente. A continuación, y como otra acción, pueden intentar cruzar pasando un chequeo de habilidad (4+). En caso de éxito. La unidad se posiciona del otro lado del río y no puede mover más durante esta iniciativa, pero puede disparar. En caso de fracaso, la unidad no puede volver a mover durante esta iniciativa ni disparar. El fracaso de esta acción supone la pérdida de iniciativa.

Duración de la batalla

La 3ra división panzer alcanza Rakovo a las 3 de la tarde. La batalla empieza a las 3pm y dura 5 horas. Al final de cada iniciativa del defensor lanza 1 dado. Con 4+ el reloj avanza 30 minutos.

Si los alemanes conquistan dos objetivos, los soviéticos tienen 2 horas para expulsarlos de alguno de ellos (o hasta que pasen 5 horas desde el inicio). La batalla termina inmediatamente si los alemanes controlan 3 objetivos.

Escenario 3 - "Aquí viene Ivan"

El frente sur de la operación ciudadela avanza más lento de lo previsto para los alemanes. Sin embargo, el 4to ejército ha penetrado más de lo previsto por los soviéticos. El tercer anillo está comprometido y Stalin ordena el uso de las reservas estratégicas para detenerlo.

Al este, esta reacción de las reservas blindadas chocará de frente con las divisiones más duras del ejército alemán en la famosa batalla de Prokhorovka. Al oeste, la 3ra división panzer tendrá que defender los altos de Berezhovka de los blindados soviéticos.

Esta vez, el bando alemán está a la defensiva. Además, sus tropas ya sienten el peso del combate. El alemán desplegará 2 compañías, sin embargo, ambas están disminuídas. Además, los ingenieros sólo están disponibles en la forma de apoyo; sus bajas ya son demasiado numerosas y se los necesita en otros sectores del frente.

El campo de batalla debería contar con numerosas colinas, muchas zonas boscosas, algunas áreas de hierba alta. Es posible representar algunas granjas en un valle cerca del centro del terreno.

La batalla debe jugarse a lo ancho de la mesa. Hay 3 objetivos. Deberían estar ubicados en cuadrantes distintos y en la mitad de la mesa alemana. Al menos uno de esos objetivos debe ser una colina. Al menos uno de esos objetivos debe ser una granja. El tercero puede ser cualquier rasgo del terreno o estructura relevante.

Los alemanes despliegan primero y pueden desplegar la mitad de sus pelotones ocultos. Esto representa que la actividad durante la mañana no era desconocida para los soviéticos.

La batalla dura 6 horas (o hasta que un bando pierda motivación y se retire +50% de bajas). Al final de cada iniciativa del defensor lanza 1d6. Un resultado de 4+ avanza el reloj 30 minutos.

