

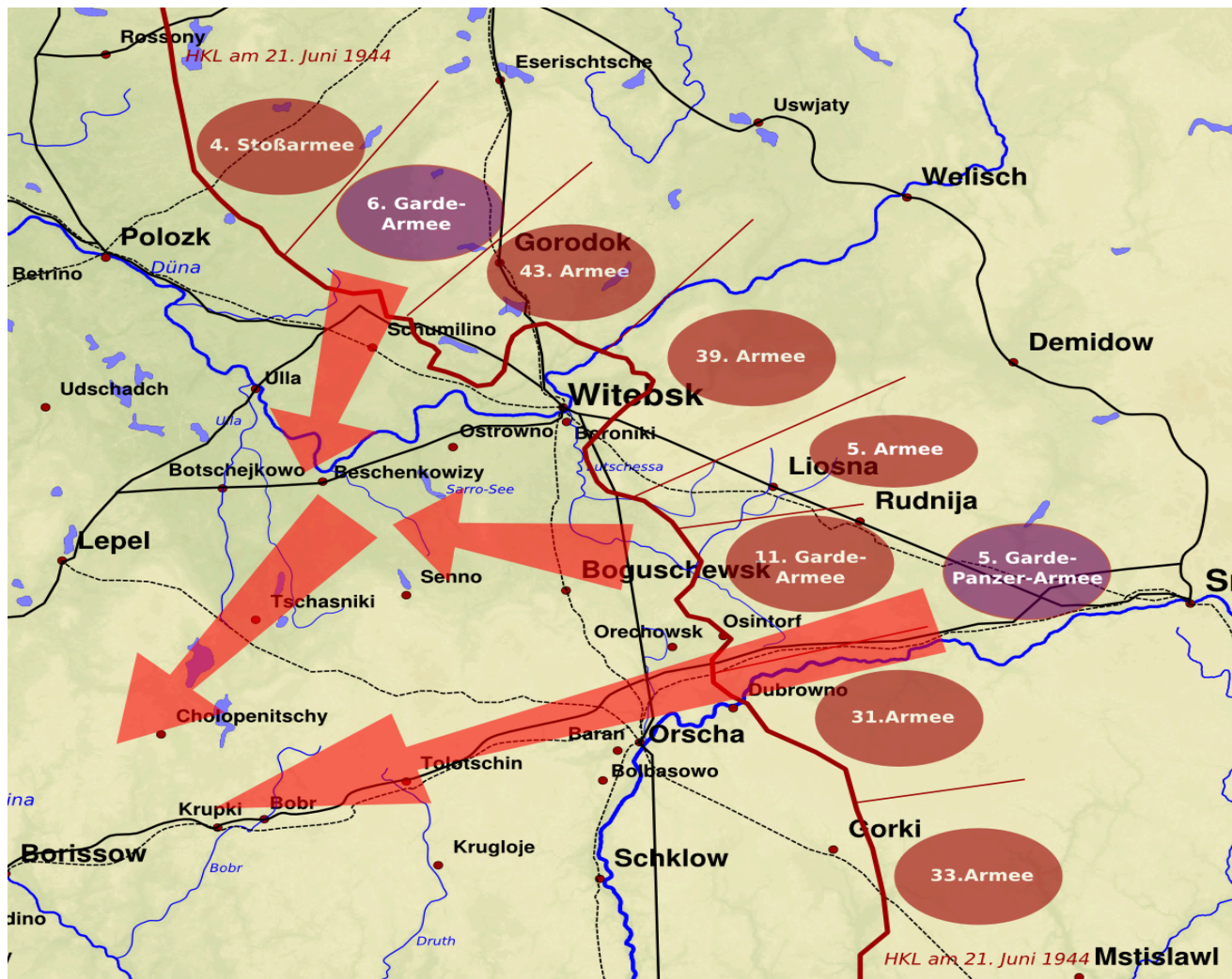
Vitebsk '44

Esta campaña intenta reflejar los combates alrededor de Vitebsk en junio de 1944. El marco general es el inicio de la operación Bagration. La primera fase fue la conocida como ofensiva Vitebsk-Orsha. Vitebsk, que fue declarada por Hitler como una de las “FesterPlatz”, se encuentra sobre el río Duna y es un importante centro de comunicaciones en Bielorrusia.

Operación Bagration

“Bagration” fue el nombre clave de la ofensiva soviética del 44, que expulsaría a los alemanes de Minsk, cercaría al grupo de ejércitos norte, y prácticamente destruiría el grupo de ejércitos Ucrania-Norte. La operación contaba con una acumulación de equipo y hombres que las fuerzas del eje ya no podían igualar, sumada a una campaña de engaño llamada “Maskirovka”.

En su camino, algunas ciudades a las que Hitler había incorporado a su estrategia de “plazas fuertes”. Ciudades que deberían resistir sin dar un paso atrás, renunciando así a una defensa elástica, sugerida por varios de sus generales.



Mapa de la ofensiva Vitebsk-Orsha. 22-27 de junio de 1944

Vitebsk - Sector norte

El asalto comienza según lo planeado a las 4 de la mañana del 22 de junio. Los ingenieros soviéticos llevan días despejando campos de minas para que la ofensiva no sea demorada. El punto de concentración de la ofensiva al norte de Vitebsk es un frente de apenas 20km defendidos por la 252 división de infantería. Sobre esos 20km se concentran más de 10 batallones de infantería y hasta 400 vehículos allí donde el terreno lo permite.

Al final del día la línea está rota y los soviéticos se disponen a explotar la brecha. (ESCENARIO 1)

Para el final del día, los soviéticos han avanzado 7km dentro de territorio enemigo, y empiezan a avanzar sobre Sirotino, sobre la vía del ferrocarril Vitebsk-Polotsk.(ESCENARIO 2)

En respuesta, el mando alemán decide reubicar una división del sur de Vitebsk a esta zona. Además, también despliegan la brigada 909º de cañones de asalto.

A pesar de estos refuerzos, el segundo día la ofensiva se reinicia a las 7 de la mañana. Un asalto con tanto vigor como el día anterior hace mella en la segunda línea de defensa alemana.

Los atacantes establecen más de una cabeza de playa al otro lado del río Duna y las defienden contra varios contraataques encabezados por la 909º brigada. (ESCENARIO 3)

Al final del segundo día la lanza del ataque soviética había penetrado otros 18km. Es entonces que el comandante del 1º Frente Báltico, el general Bagryaman, decide que es el momento de enviar el 1º Cuerpo blindado. Sin embargo, una copiosa lluvia iba a hacer imposible el avance de los carros de combate. Ante esta adversidad, se decide que la infantería debe seguir despejando el camino y desactivar cualquier contraataque alemán. (ESCENARIO 4)

Los alemanes por su parte, aprovechan para retirar unidades a una tercera línea defensiva, cerca de Beshenkovichi.

Vitebsk - Sector sur y sur-oeste

Hacia el sur, la situación se complica para los alemanes, ya que el 5º Cuerpo de Guardias hace una brecha que corta la principal línea de comunicación entre Vitebsk y Orsha. (ESCENARIO 5) Ante el peligro de quedar cercado, el comandante del 3º Ejército Panzer, el general Reinhardt vuelve a pedir permiso para retirarse, pero el OKH se lo niega.

El 24 de junio se caracteriza por la explotación soviética de todas las brechas abiertas. El principal objetivo es terminar de sitiar Vitebsk. Para intentar evitar que las pinzas se encuentren en el Duna, los alemanes contraatacan con la 246ª División. Al principio el avance de la infantería alemana cuenta con cierto éxito, pero esto se trunca por la aparición en el cielo de varios escuadrones de aviones de ataque a tierra IL-2. (ESCENARIO 6) Al final del día, una brecha de sólo 10km es la única opción de esperanza para los alemanes. Finalmente Hitler acepta una retirada, aunque no completa. Aprueba el uso de 3 divisiones para mantener la brecha abierta, pero ordena que una división debe quedarse en Vitebsk y luchar hasta la última bala. Esta decisión comprometida tendría resultados nefastos tanto para los defensores de la ciudad, como para las unidades en la brecha.

El 25 de junio, y a espaldas de Hitler, se ordena a las unidades presentes intentar romper el cerco por donde sea y escapar hacia el oeste. Las unidades que liderarían estos avances serían las unidades de campo de la Luftwaffe. Las divisiones 246 y 206 protegerían la retaguardia. (ESCENARIO 7) Los alemanes avanzarían unos pocos kilómetros antes de ser cercados y totalmente destruidos.

Durante el 26 los grupos de alemanes aun combatiendo en la ciudad intentarían de forma individual escapar de la ciudad. Ahora, a nivel batallón, cuando no compañía, cada unidad alemana intentaría por sus propios medios y de acuerdo a su situación, salvarse de la captura en Vitebsk.

El asalto final llegaría el día 27 de junio a las 9 de la mañana. Precedido por un bombardeo masivo, el ataque rompe totalmente cualquier resistencia efectiva para el mediodía, y todas las unidades alemanas aún en la ciudad se rinden.

Jugando la campaña

Vitebsk '44 es una campaña pensada para jugadores iniciándose en Crossfire. Los órdenes de batalla son sencillos y se incluyen suficientes componentes para aprender a familiarizarse con las reglas.

La campaña se puede jugar completa o dividida por sectores. Se ofrece una manera para calcular puntos de victoria para los jugadores que quieran de alguna manera medir qué general lo ha hecho mejor. Todos los mapas son orientativos y los jugadores son libres de hacer las modificaciones que crean pertinentes.

La línea roja marca el límite de la zona de despliegue soviética. La línea azul demarca la zona de despliegue alemana.

En ningún escenario de la campaña el defensor puede mover más allá de la línea de despliegue del atacante.

En todos los escenarios el defensor planea su despliegue en secreto. A continuación, el atacante despliega todo en la mesa.

Todos los escenarios tienen una duración de 1 hora. Este es tiempo real que se cuenta únicamente durante las iniciativas del atacante. Después de este tiempo, el defensor gana si el atacante no ha conseguido sus objetivos.

Adicionalmente, los jugadores pueden acordar jugar con la condición de quiebre moral de la campaña. Para saber si la moral de la fuerza se ha quebrado, se debe contar la cantidad de bases del atacante, y considerar como punto de ruptura la cantidad total de bases dividida en 2 redondeando hacia abajo. Si el atacante sufre esta cantidad de baja en bases, lanzará un dado al principio de cada una de sus iniciativas y con un resultado de 1, 2 ó 3, es derrotado. El defensor no tiene punto de ruptura, ya que se considera que su moral se rompe cuando el atacante consigue sus objetivos.

Los blindados cuentan como 1 base para el cálculo de ruptura, pero como 2 bajas si alguno es destruido.

Norte y Sur

Jugar Vitebsk '44 en dos sectores separados permite a los jugadores centrarse en las acciones en distintos frentes y a su vez jugar dos campañas más breves y llevarla a una resolución más rápidamente.



Georg Hans Reinhardt - Comandante del 3º ejército Panzer



Ivan Bagryaman - Comandante del 1º frente Báltico

Sector norte

El sector norte representa las acciones de los días 22 y 23, el asalto al Duna y los precarios contraataques alemanes. El jugador soviético controlará elementos del 43º ejército y del 6º ejército de guardias. El jugador alemán, pelotones de la división de infantería 252 y en algún caso, cañones de asalto de la brigada 909.

Para calcular la victoria, cada escenario otorga al ganador 1 punto de victoria. 4-0 es una victoria aplastante. 3-1 una victoria menor y 2-2 un empate táctico.

Vitebsk '44 - Escenario 1 - 22 de junio 4AM

Al amanecer del 22 de junio, después de un devastador bombardeo de artillería, batallones de infantería del 43º ejército se lanzan sobre la primera línea de defensa alemana sostenida por la división 252. El terreno es poco propicio para carros de combate y el peso del ataque cae sobre las compañías de fusileros.

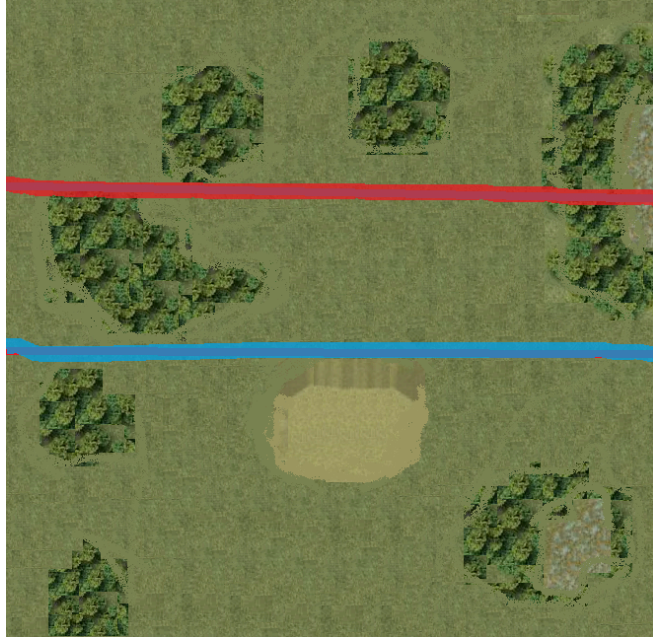
Orden de batalla

Soviético

- 2 pelotones de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 60-62mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 mortero 80-82mm (fuera de la mesa) (12mf)
 - + Observador
- 1 Pelotón de Ingenieros (mando y 2 escuadras)

Alemán

- 1 pelotón de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 80-82mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 francotirador
- 1 línea de trincheras a colocar en la propia zona de despliegue antes de empezar a desplegar.
- 1 campo de minas desplegado en secreto en propia zona de despliegue o en tierra de nadie.



Condiciones de victoria

Los soviéticos ganan si conquistan la colina y la mantienen durante 2 iniciativas seguidas.



Vitebsk '44 - Escenario 2 - 22 de junio

Para la tarde del día 1 de la ofensiva los soviéticos están llegando a Sirotino, sobre la vía ferroviaria Vitebsk-Polotsk. La división de infantería 252 todavía no tiene idea del tamaño del enemigo que se les viene encima e intentarán mantener las líneas de comunicaciones abiertas.

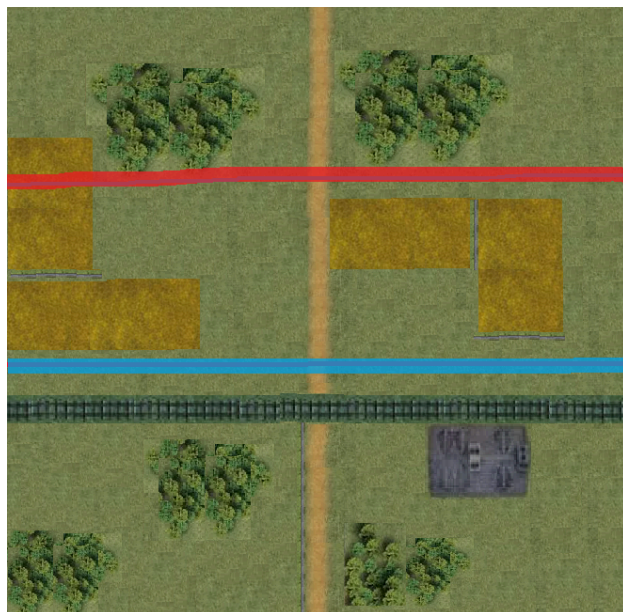
Orden de batalla

Soviético

- 2 pelotones de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 60-62mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 mortero 80-82mm (fuera de la mesa) (12mf)
 - + Observador
- 1 Pelotón de Ingenieros (mando y 2 escuadras)

Alemán

- 1 pelotón de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 80-82mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 francotirador
- 1 campo de minas desplegado en secreto en propia zona de despliegue o en tierra de nadie.



Condiciones de victoria

Los soviéticos ganan si conquistan la estación y la mantienen durante 2 iniciativas seguidas.



Vitebsk '44 - Escenario 3 - 23 de junio, mañana

Los alemanes movilizan la brigada 909 de cañones de asalto. Los soviéticos intentarán mantener las cabezas de puente para que la ofensiva no pierda fuelle. Los ingenieros soviéticos han logrado trasladar algún cañon antitanque usando los puentes de campaña y balsas de remolque.

Orden de batalla

Soviético

2 pelotones de infantería

1 escuadra de ametralladoras

1 mortero 60-62mm (12 misiones)

+ Observador

1 pelotón de Ingenieros con rifles antitanque
(mando y 2 escuadras)

1 cañon anticarro

Alemán

3 pelotón de infantería

1 escuadra de ametralladoras

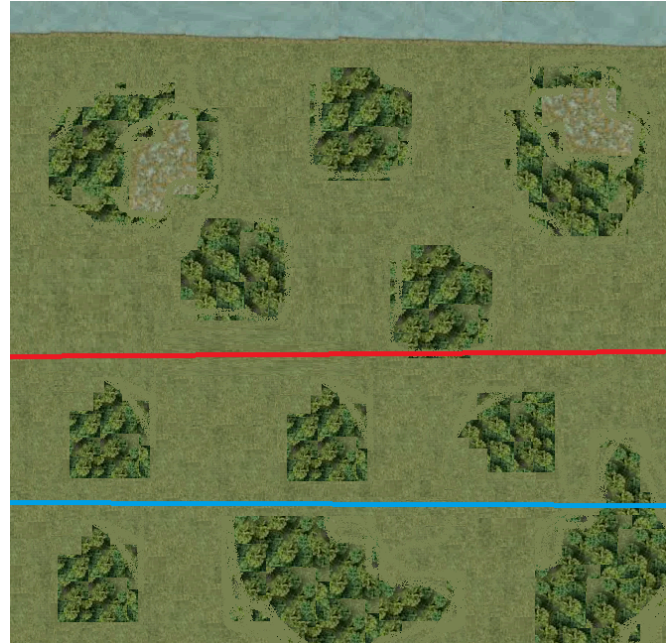
1 mortero 60-62mm (12 misiones)

+ Observador

1 mortero 80-82mm (12 misiones)

+ Observador

2 Stug III



Condiciones de victoria

Los alemanes ganan si conquistan 3 de los 5 bosques en la zona de despliegue enemigo y los mantienen durante 2 iniciativas seguidas.

El terreno alrededor de vitebsk no es ideal para blindados. Si algún vehículo intenta atravesar un bosque, se lanza 1d6 para cada acción de movimiento. Con 5 o 6 el vehículo mueve con normalidad. Con 3 o 4, el vehículo se considera atascado y no puede mover ni disparar durante esta iniciativa, ni reaccionar durante la iniciativa contraria y sufre un -1 en asaltos. Con un 1 o 2, el vehículo sufre todo lo anterior y además la iniciativa pasa al bando contrario.



Vitebsk '44 - Escenario 4 - 23 de junio tarde

Una lluvia copiosa durante el día 23 hace dudar al mando soviético sobre comprometer los blindados. Se decide que la infantería siga avanzando y el abra el paso para las columnas de carros hacia la línea de defensa de Beshenkovichi.

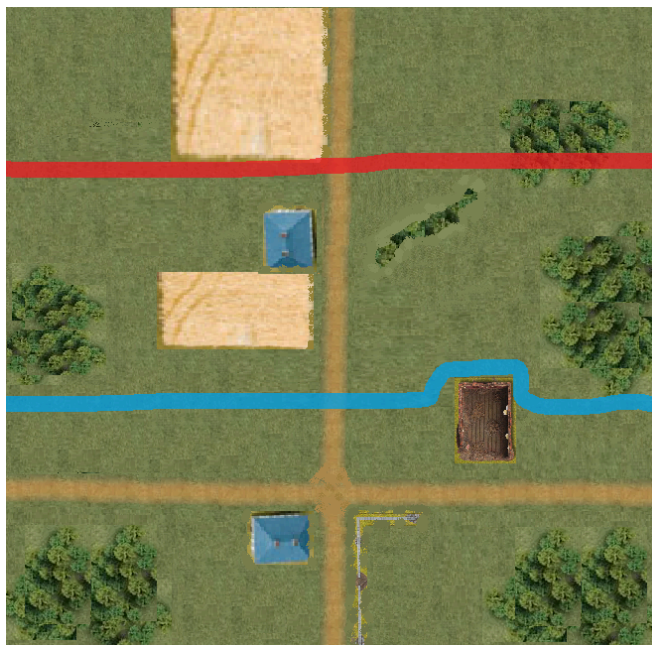
Orden de batalla

Soviético

- 2 pelotones de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 60-62mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 mortero 80-82mm (fuera de la mesa) (12mf)
 - + Observador
- 1 Pelotón de Ingenieros (mando y 2 escuadras)

Alemán

- 1 pelotón de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 80-82mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 francotirador
- 1 campo de minas desplegado en secreto en propia zona de despliegue o en tierra de nadie.
- 1 Búnker (la estructura marrón en el mapa. El campo de visión de ese búnker es de 45°. El jugador defensor debe orientarlo antes de que se realice ningún despliegue.. Es un búnker que puede albergar hasta 2 unidades.



Condiciones de victoria

Los soviéticos ganan si conquistan la casa junto al cruce y no hay enemigos parapetados en el muro al otro lado del camino durante 2 iniciativas seguidas.



Sector Sur

El sector sur se concentra en los días 24 y 25 al sur de Vitebsk. Los soviéticos intentan cerrar el cerco y los alemanes luchan desesperadamente por mantener una salida hacia el oeste. El jugador soviético comandará elementos del 5º ejército de guardias, encuadrado en el 1º Frente bielorruso de Chernyakovsky. En este momento de la ofensiva, los soviéticos aprovecharán para usar blindados en las brechas abiertas. El jugador alemán contará con la división 246 de infantería.

Para calcular la victoria, los escenarios 5 y 6 otorgan 1 punto de victoria, y el último otorga 2. De manera que la campaña puede terminar 4-0, siendo una victoria aplastante, 3-1, siendo una victoria menor, o 2-2 terminando en empate.

Vitebsk '44 - Escenario 5 - 24 de junio

El 5º cuerpo de guardias intenta aislar Vitebsk de su salida al sur atacando las vías ferroviarias que conectan a Vitebsk con Orsha. La 246 división de infantería intentará mantener las vías de comunicación abiertas el mayor tiempo posible.

Orden de batalla

Soviético

- 2 pelotones de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 60-62mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 mortero 80-82mm (fuera de la mesa) (12mf)
 - + Observador
- 1 Pelotón de Ingenieros (mando y 2 escuadras)
- 1 T34-76
- 1 T34-85

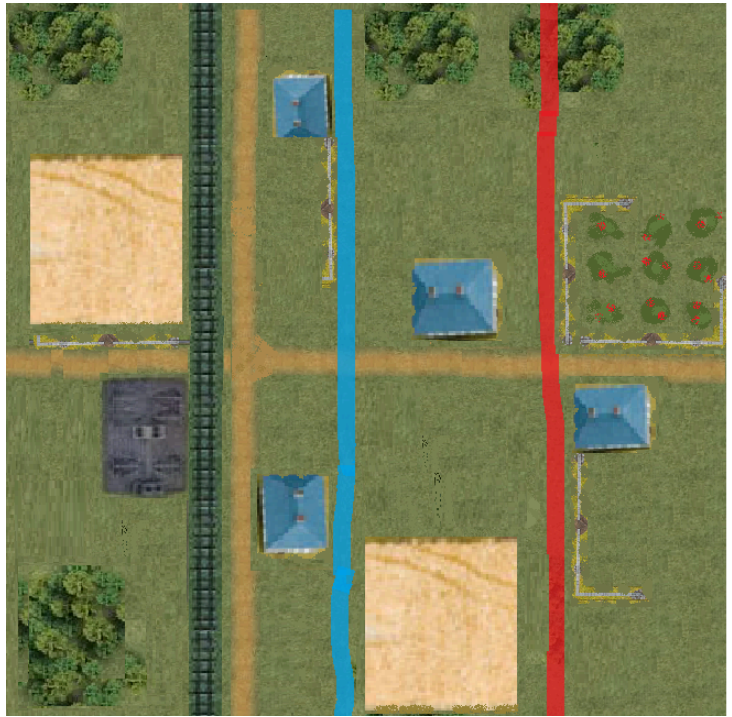
Alemán

- 1 pelotón de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 80-82mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 francotirador
- 1 Pak40
- 1 Pz IVb

Se aplican las mismas reglas de vehículos que en el escenario 3.

Condiciones de victoria

Los soviéticos ganan si conquistan la estación y una de las dos casas en la zona de despliegue alemán y las mantienen durante dos iniciativas.



Vitebsk '44 - Escenario 6 - 24 de junio

Los soviéticos están a punto de cerrar el cerco. La división 246 de infantería junta los recursos que puede para mantener montar un contraataque que evite que las pinzas se cierren. La vanguardia soviética evidencia cierto desgaste, pero escuadras de IL-2 son designadas para detener el intento alemán.

IL-2

En este escenario los soviéticos cuentan con IL2 designados al sector para detener a los alemanes.

A partir del minuto 15 del comienzo de la batalla, el jugador soviético lanzará 1d6. Por cada 5 o 6 conseguido, contará con un ataque a tierra por iniciativa.

A partir del minuto 30, el soviético contará con un ataque a tierra con un resultado de 4, 5 o 6.

A partir del minuto 45, el bando soviético contará con 2 ataques a tierra con un resultado de 4, 5 o 6.

Para realizar el ataque, después de elegir el objetivo de cada ataque, lanzar 1d6. Con 1, 2 o 3, el ataque se realiza con ametralladoras y cañones (4d6, con poder de supresión de 1 base), y con 4, 5 o 6, el ataque es con cohetes o bombas (4d6 no modificable por cobertura y con poder de supresión de 2 bases).

Orden de batalla

Soviético

- 2 pelotones de infantería
- (1 rifle antitanque por pelotón)
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 80-82mm (fuera de la mesa) (12mf)
- + Observador

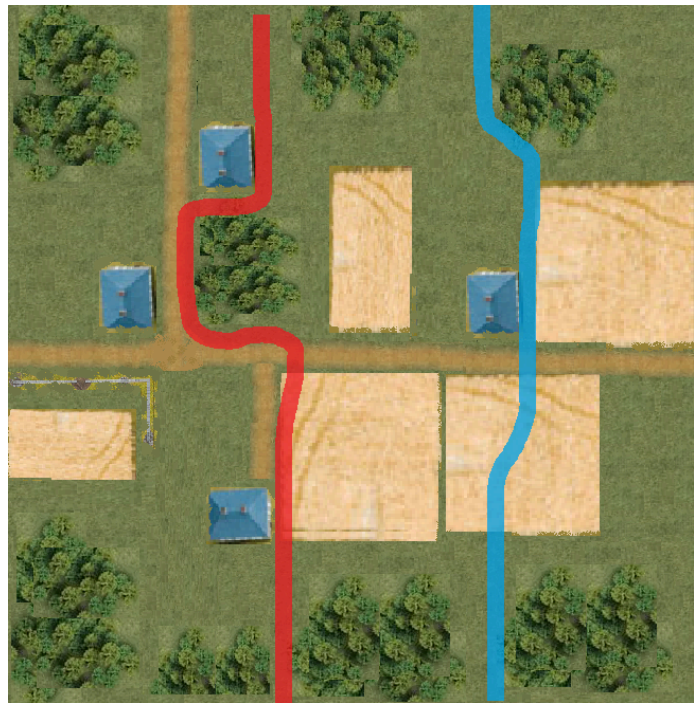
Alemán

- 2 pelotón de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 60-62mm (12 misiones)
- + Observador
- 1 mortero 80-82mm (12 misiones)
- + Observador
- 1 pelotón de infantería mecanizada
- + 2 Sdkfz41

Condiciones de victoria

Los alemanes conquistan 2 de las 3 casas en zona de despliegue soviética y las mantienen durante 2 iniciativas.

Se aplican las mismas reglas de vehículos que en el escenario 3 y 5.



Vitebsk '44 - Escenario 7 - 25 de junio

Vitebsk está condenada. Se ha autorizado un escape hacia el oeste. La punta de lanza para romper el cerco serán las divisiones de campo de la Luftwaffe. Las divisiones 246 y 206 intentarán mantener la retaguardia segura para ayudar a que abandonen el cerco tantas unidades como sea posible.

Orden de batalla

Soviético

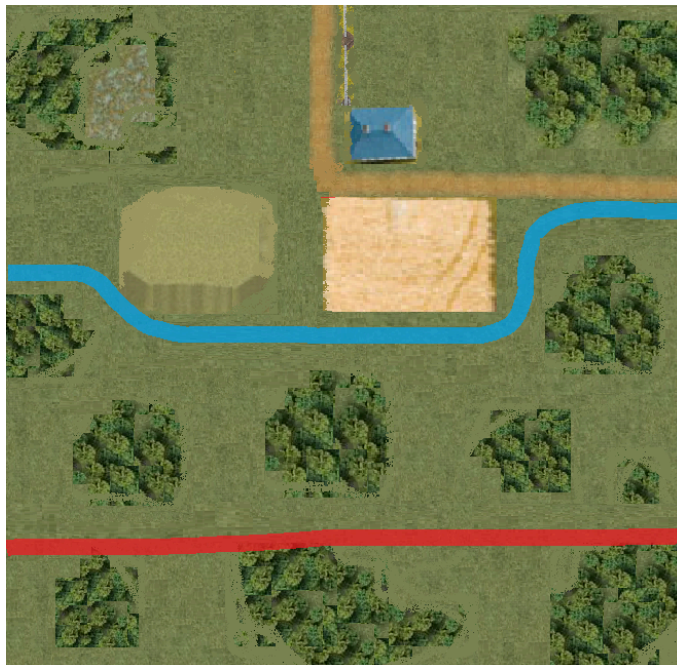
- 3 pelotones de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 60-62mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 mortero 80-82mm (fuera de la mesa) (12mf)
 - + Observador

Alemán

- 1 pelotón de infantería
- 1 escuadra de ametralladoras
- 1 mortero 80-82mm (12 misiones)
 - + Observador
- 1 francotirador

Condiciones de victoria

Los soviéticos ganan si conquistan 3 rasgos del terreno en la zona de despliegue alemán y mantenerlos durante 2 iniciativas.



Ivan Chernyakovsky - Comandante 1º frente bielorruso

Jugando ambos sectores

Si los jugadores deciden jugar ambos sectores de la campaña, el resultado final se calcula de la siguiente manera.

1 Victoria total da al jugador 3 puntos

1 Victoria menor otorga 1 punto

1 Empate no otorga puntos

Resultados para el mando soviético

Victoria Soviética por 6 puntos

Los soviéticos victoriosos habrán cercado a los alemanes en un tiempo incluso menor a su contrapartida histórica. Muchos más hombres y equipo ha sido capturado. ¡Capitán! ¡Héroe de la unión soviética!

Victoria Soviética por 3 o 4 puntos

¡Hurra!! Hemos derrotado al enemigo y tomado Vitebsk y los hombres aún están con fuerza para seguir avanzando. ¡Traer Vodka a este hombre!

Victoria Soviética por 1 o 2 puntos

¡Bien hecho! Hemos conseguido el objetivo. Su unidad ha sufrido mucho. La enviaremos a retaguardia. ¡Capitán! Usted no puede relajarse, se le dará un nuevo mando. Usted seguirá en el frente.

Empate

¡Por Stalin! Gracias a nuestros líderes nuestro ejército cuenta con los recursos necesarios para derrotar a los fascistas. Pero si hay una victoria en Vitebsk no ha sido gracias a usted. Mejor será que haga más méritos camarada.

Derrota soviética

¡Por Lenin! Contaba usted con todos los medios y no ha conseguido nada de nada. Con suerte su unidad volverá a tomar parte en esta ofensiva. La unión soviética merece héroes. ¡Hombres de hierro! Usted es una vergüenza. La ofensiva continuará, pero usted queda relevado de su mando momentáneamente.

Resultado para el jugador alemán

Victoria Alemana por 6 puntos

¡Angrief! Hemos escapado de las garras del oso soviético. Sus unidades han arrancado una victoria al enemigo y siguen con espíritu de combate. Además, se las ha arreglado usted para rescatar un buen número de hombres y equipo. ¡Lo recomendaré para una Cruz de Caballero!

Victoria Alemana por 3 o 4 puntos

¡Gott mit uns! Gracias a las acciones de las unidades bajo su mando, hemos retrasado al enemigo y le hemos causado muchas bajas. Vitebsk estaba condenada desde un principio. Ahora, gracias a heroicos actos como el suyo y el de sus hombres, conocemos la dimensión del ataque bolchevique.

Victoria Alemana por 1 o 2 puntos

¡Por los pelos! Hemos podido rescatar algo de esta situación tan dramática. Sus hombres necesitarán retroceder a una línea defensiva. En cuanto a usted, siga así. Necesitamos esta clase de logros para tener fe en la victoria final.

Empate

¡Usted ha hecho lo que ha podido! ¡Eso sí! De momento, puede olvidarse de su ascenso y de ese permiso para volver a Alemania que me pidió. Vuelva la línea.

Derrota Alemana

¡Qué tragedia! Nunca esperé demasiado de usted. Se necesitan hombres de verdad para hacer frente a la amenaza bolchevique. Estamos muy faltos de oficiales, de gracias que no lo fusile. Pero sepa que es usted una vergüenza para el pueblo alemán.