

Cassino – Italy January-may 1944

Ahhh, det er godt at være ægte WWII nørd, og som vi alle ved spiller ægte WWII nørdere jo FOW. Seneste udgivelse fra Battlefront er Cassino; og så er det rigtigt godt at være ægte WWII nørd. Cassino dækker (selvfølgelig) den Italienske kampagne ved Monte Cassino i perioden januar til maj 1944. Cassino kan altså bruges fuldt ud sammen med Dogs and Devils bogen hvilket er ret nice, for så er der lidt mere guf til dem der tør kaste sig ud i en 'Italien only' spille-event eller turnering. Her i Cassino har jeg en medanmelder på holdet, Bjarne nede fra Avalon har plaget om at være med anmelder, så Bjarne vil stå for de allierede lister. Bare rolig jeg skriver den endelige konklusion :-).

Cassino er en af de bøger, som jeg har ventet længe på. Lige siden jeg begyndte at spille FOW har denne bog virkelig været på ønskelisten. Besættelsen startede med bogen Monte Cassino af Sven Hassel (bogen var en slags 'bibel' tilbage i starten af 1980'erne, men er efterfølgende endt langt ned under gulvbrædderne, så lad os ikke mere dvæle mere ved dette). Cassino giver også

adgang til de nye Fortifikations regler og 'spillet i spillet' Infantry Aces; mere om disse Aces senere.

Kampen om Monte Cassino

Slaget om Cassino i vinteren 1944, var egentlig ikke et slag men fire slag, der alle havde det overordnede mål at gennembryde tyskernes befæstede stillinger kaldet Gustav-linjen (der bl.a. var forankret ved byen Cassino) og erobre Rom. Slaget om Cassino var på mange måder et infanteristslag, da det våde, bakkede og bjergrige terræn omkring byen Cassino, gjorde det nærmest umuligt at benytte kampvogne udenfor de få veje, der var i området. Dette gjorde så til gengæld kampvognen til lette mål for AT kanoner og artilleri, der i god tid kunne sætte deres kanoner op, så de dækkede den eneste farbare vej og camouflerede dem til ukendelighed. Vintermånederne januar til maj 1944 gjorde slaget til en ussel, kold og våd omgang, hvor Trench Foot skulle suge kampkræfterne fra de allierede bataljoner næsten mere effektivt end egentlige kamphandlinger.



Første slag startede med det britiske 10. korps angreb den 17. januar 1944. Planen var at trække tyskernes reserver væk fra center, således at de ville være væk når 2. amerikanske korps angreb i centrum den 20. januar. 10. korps angreb var yderst vellykket, dog var manglen på infanteri reserver så stor, at et afgørende gennembrud udeblev. Tyskernes reserver 29. og 90. pansergrenaderdivision nåede kun lige frem og stoppede 10. korps, 10 korps flankemanøvre lykkedes fint, men 10. korps fik store tab i processen. Det amerikanske fremstød i centrum var en rodet, dårlig planlagt og gennemført operation; miner og andre fælder var på underlig vis ikke ryddet af pionere inden starten med naturligt følger. Selve krydsningen af floden Rapideo, var også en flov omgang for amerikaneren; overgangen var ikke øvet med katastrofale følger for de menige soldater, der druknede som rotter og var skydeskiver for tyskerne der sprayede dem til med ild. På trods af dette lykkedes det dog enkelte bataljoner at bide sig fast på nord siden af Rapideo, men tyskerne angreb dem nådesløst og den 22. januar trækkes de sidste soldater over floden igen. I et forsøg på at bryde igennem indsættes 3. algeriske division, men selv disse hårde bjergkrigere må give op den 31. januar.

15.-18. februar forsøges anden gang, men igen var hele operationen præget af utrolig dårlig forberedelse; med en nærmest arrogant holdning fra deres HQ til de udfordringer tropperne på landjorden stod overfor. Det er inden dette andet forsøg, at det smukke kloster på Monte Cassino, som var grundlagt i år 524 af Sankt Benedi, blev pulveriseret. Argumentationen for denne handling virker her i historiens klare baglys tydeligt fabrikeret, men man kan vel næppe fortænke de allierede ledere i at tro, at tyskerne havde artilleri observatører i selve klostret. I dag ved man, at tyskerne havde en aftale med munkene om ikke at bruge klosteret til militære formål, så længe de blev i det. Efter at klostret blev ødelagt, besatte faldskærmstropper fra 1. Fallschirmjägerdivision ruinerne af klosteret og forvandlede det til en fæstnings- og observationspost, som blev et alvorligt problem for de angribende allierede styrker og førte til mange ekstra dræbte, som måske kunne have

været undgået, hvis klosteret ikke var blevet bombet. Bombningen fandt underligt nok sted, to dage inden operationerne på landjorden startede, så det hele virker igen ret ukoordineret og dårligt planlagt. Bombningen var så upræcis, at bomberne ramte kun få meter fra 5. armés hovedkvarter ved Presenzano, hvor general Clark (de Allieredes øverstkommanderende i Italien) arbejdede ved sit skrivebord. Andet forsøg minder på mange måder om første forsøg, og det medførte kun lille fremgang for store allierede tab.

Tredje forsøg startede i silende regn den 15 marts, med et indledende flybombardement, som dog gav en vis effekt. De allierede planlæggere havde lært af deres tidligere fejl; bl.a. rådede man til ikke at forsøge flere krydsninger af Rapideo i vintermånederne (virkelig). Dette tredje forsøg gik da også meget bedre og gave nogle dybe fremstød, som dog til dels afbøjes af faldskærmstropper fra 1. faldskærmsdivision, der kæmpede som løver i ruinerne af det gamle kloster. Kampene i selve Cassino by var meget voldsomme og er ofte blevet sammenlignet med kampene ved Stalingrad i 1942. Den 23. marts var de allierede tropper totalt udmattede og offensive operationer stoppede. Den 1. Fallschirmjägerdivision blev, nogle uger senere, beskrevet af general Alexander i en samtale med anden general som "Den bedste division i den tyske hær..." Fjerde og afgørende slag om Cassino startede den 11. maj, efter en 1½ times massivt bombardement med 1600 kanoner. De allierede korps angreb nu på en bred front, og tyskerne måtte sprede deres få effektive tropper tyndt ud. Kampene var hårde og brutale, men tyskerne formåede stadigt at holde de allierede tilbage, på en bred og kontinuerlig linje. Den 14. maj trængte marokkanske Goumierer ikke des mindre uantastet igennem de tyske linjer; de marokkanske Goumierer benyttede deres 'Bjergede evner' til at trænge frem i et terræn, som ikke var forsvaret af tyskere, da tyskerne mente at det er umuligt at trænge igennem (hmm var der nogle som tænkte Ardenner skovene i 1940 og 1944). Denne manøvre smed dybest set hele det tyske forsvar ved Gustav-linjen på gulvet og en tilbagetrækning var reelt det eneste alternativ for tyskerne, hvis de ikke ville

afskæres. Natten mellem den 17 og 18. maj, trak de sidste tyske faldskærmstropper (efter sigende ca. 200 mand), sig tilbage. Ørnen var væk og landet i ny stillinger i Hitlerlinjen. De eneste tilbageværende forsvarere var tyske sårede, som ikke havde kunnet følge med. Gennem de næste uger, forfulgte de allierede tyskerne fra Cassino mod Rom; målet var selvfølgelig stadig at afskære tyskerne og nedkæmpe dem. Udbruddet fra Anzio, forsøget med at afskære den tyske 10. Armé, var lige ved at lykkes, men pga. katastrofale ringe overblik fra general Clark, der pludselig satsede på at indtage Rom frem for at afskære tyskerne og nedkæmpe dem, slap tyskerne ud af den lomme som de var fanget i. General Clark erobrede Rom, men opnåede ikke at fange de tyske divisioner. Alt i alt en ret pinlig slutning på en operation, som burde have resulteret i udryddelse af hovedparten af de tyske kampenheder i Italien. Tyskerne var selvfølgelig svært tilfredse, de havde med få velvalgte divisioner holdt en betydelig stærkere fjende tilbage, og havde i relativ god orden gennemført en tilbagetrækning til Hitlerlinjen og videre tilbage mod Rom. Gennem det næste år, gennemførte tyskerne en vellykket defensiv tilbagetrækning fra den ene bakketop til den anden, der løbende drillede de Allierede ledere til vanvid.

De Tyske kompagnier

Første tyske kompagni her i Cassino er meget passende **1st Fallschirmjägerdivision**. 1. Fallschirmjägerdivision er nogle hårde halse, der har været med fra starten af WWII, som 7th Air Division. De har kæmpet på stort set alle fronter, og ender 1941 i forsvarsstillinger foran Leningrad, i en udmattende stillingskrig. I 1942 blev 7th trukket tilbage til Frankrig, for at danne 1. Fallschirmjägerdivision. Umiddelbart er det desværre lidt et standard FV Fallschirmjäger kompagni vi har her. Der er ikke rigtigt noget nyt; combat og weapons platoons er som vi har set det mange gang før. Det er måske lidt ideforladt på kompagniniveauet. Det interessante ligger i Corps og division support platoons, dette består af den sædvanlige samling af Panzer (som heldigvis kan replace fra PZIV til PZIII godt set), Nebelwerfer osv. Der hvor det bliver sjovt er Cassino Fortifikations; hvad siger I til et Panther

tårn, som en bunker, til kun 180 points, eller en PAK40 bunker til 45 points. WOW det gør sku ondt på en Sherman det her.

1. Fallschirmjägerdivision får reglen 'Never Surrender', der giver motivation på 2+ til combat og weapons platoons, samt til kompagni CO. Ja, så ved I det, et kompagni fra 1. Fallschirmjägerdivision, skal nedkæmpes til sidste mand, ligesom en Shtrafnik Batalon. Dette syntes jeg er helt ok, 1. Fallschirmjägerdivision kæmpede modigt og professionelt, som selv deres fjende anerkendte. Det man kan under sig over, er at det er en gratis regel. Heer som support er med Allies reglen; dette gør sig dog ikke gældende for Gebigsjäger og Luftwaffe, så en Gebigsjäger platoon er vel en god mulighed som en billig og god 3. combat platoon.

Næste kompagni på listen er **44. Reichsgrenadierdivision Hoch und Deutschmeister**. Hoch und Deutschmeister har også været med fra starten af WWII; under operation Barbarossa udmærkede divisionen sig gentagende gange og blev betegnet som en absolut elite infanteridivision. Den nuværende Hoch und Deutschmeister, er dog en genopbygget division, med de få veteraner der havde overlevet ødelæggelsen af den originale division, under slaget om Stalingrad i 1942/43. 44. Reichsgrenadierdivision Hoch und Deutschmeister minder meget om et standard Grenadier kompagni, dog er det som CT, hvilket giver nogle interessante rabatter. Organiseringen på combat og weapons platoons er igen lidt ideforladt, dog kan deres AT platoon tages med PAK36 eller PAK177(i) hvilket er en sjov variation til standard PAK40. Det sjove ligger igen i Corps og division support platoons. Her er der bl.a. adgang til Cassino Fortifikations og Semovente 75/34 og 105/25, som man bare skal have med hvis man spiller i Italien, samt en Reserve Panther platoon. Her må man takke Battlefield; det er sku godt fundet på med Reserve Panther platoon reglen. Reglen betyder at i missioner med reserver, skal dine Panthers starte i reserver, og er altid den sidste platoon på bordet. I missioner uden reserver, starter de altid i reserve. Læg mærke til at det er ligegyldigt om man spiller som angriber eller

forsvarer i missioner med reserver, så starter de altid i reserve. Nok noget man nok lige skal vænne sig til. Det er måske lidt ondt, men så er der en rigtigt god rabat på dem. I skal huske at Fallschirmjäger og Luftwaffe som support er med Allies reglen. Igen kunne en Gebigsjäger platoon komme på spil, som en slags elite assault platoon, blandt alt det andet.

90. 'Sardinien' Panzergrenadierdivision. 90.

'Sardinien' er endnu en genoprettet division. Da de tyske styrker overgav sig i maj 1943 i Afrika, var der en kerne af veteraner der enten var ved at komme sig efter krigshandlinger, eller var på vej tilbage til deres divisioner i Afrika. Disse veteraner blev 'efterladt' i Italien uden mulighed for at slutte sig til deres originale division, som havde overgivet sig. Disse hjemløse tropper blev fundamentet for 90. 'Sardinien'. 90. 'Sardinien' er et CV Panzergrandier kompagni med MG teams, de har en organisering (igen) som vi kender dem. De får heldigvis Motorised Movement reglen, som også Hermann Göring Fallschirmpanzerdivision fik det. Godt at se at Battlefield ikke er bange for at genbruge denne regel, der virkelig giver mening for lastbils infanteri. 90. 'Sardinien' virker meget som et lidt dårligt supporteret panzergrandier kompagni og som sådanne syntes jeg det har sin plads. De kan også få Reserve Panther platoon. Der er også adgang til Fortifikations. Denne gang er det dog 'kun' Cassino Field Fortifikations, som ikke giver adgang til Panther bunkers, men HMG bunkers. Til gengæld får 90. 'Sardinien' adgang til Flammpanzer III, som kan brænde sig igennem det meste.

I skal være opmærksomme på, at ingen af de tyske kompagniers CO, zIC eller platoon CO kan tage Panzerfaust (som de jo heller ikke kunne i Dogs and Devils); igen passer de to bøger smukt sammen, så det er de gamle trofaste Panzerkancker og Panzeschrek, der skal stå for arbejdet i assault.

De allierede

Mange meget forskellige allierede divisioner var involveret i Cassino, fra starten af januar 1944, til tyskernes forsvar endeligt blev brudt i maj. Efterhånden som de sled sig op på tyskernes

forsvar, blev de trukket tilbage og erstattet af nye friske divisioner. Cassino omhandler fire af de divisioner der var med i slaget; den amerikanske 'Nisei' division, som bestod af japansk-amerikanske soldater, Goums, amerikansk udstyret franske kolonitropper fra Marokko og Algeriet, 4th og 8th indiske division og 2nd New Zealand division. Personligt har jeg set meget frem til inderne, men lad os nu starte et andet sted.

'Nisei' 100th infanteri bataljon. Efter den japanske bombing af Pearl Harbour den 7. december 1941, fik paranoia i den amerikanske regering dem til at udstede ordre om internering af alle af japansk herkomst og 110000 borgere fra hovedlandet blev sendt i lejre. De eneste der slap var dem der boede på Hawaii, da det blev anset for en komplet umulig opgave at internere de næsten 150.000 mennesker der levede på øerne. Hawaii-japanerne reagerede på angrebet ved at danne frivillige arbejdssjak der hjalp til hvor de kunne. Deres indsats fik regeringen til at lette på restriktionerne og et halvt år senere blev der dannet en bataljon der kun bestod af etniske japanere. I 1943 blev denne enhed sat ind ved Cassino og kæmpede forbitret. Den dødelig kombination af excellent amerikansk udstyr, asiatiske dødsforagt og behovet for at bevise deres etniske gruppes loyalitet overfor deres nye fædreland, skabt en gruppe behårde soldater, der kæmpede til sidste blodstråbe og som endte op med at blive en af de mest dekorerede enheder overhovedet i Amerikas historie.

Nisei er ikke bare FV, men har også en række specialregler. De klarer deres platoon moral slag på 2+, og klarer moral test for pinning ligeledes på 2+. Hvis en Nisei platoon bliver pinned under et assault, må slår de endnu et moraltest, og klarer de det, fortsætter de deres stormløb. Læg dertil at deres infanteri platoons kan bestå af elleve stands, så har du altså nogle hårde gutter. Det har naturligvis sin pris, og en platoon koster da også 220 pt. Ellers ligner amerikanerne meget det de plejer, med horder af bazookaer.

Goums. Goums var franske tropper (med amerikansk udstyr), som blev rekrutteret fra bjergstammer fra Marokko og Algeriet. En

fransk officer, general Guillaume, havde været med i kolonikrigene i 1920'erne, og været i tysk fangenskab under 1. verdenskrig. I 1928 vendte han tilbage til Nordafrika og trænede kolonitropper. Nederlaget for Frankrig i 1940 var for ham en for bitter pille at sluge, og han rekrutterede og trænede i relativ hemmelighed de lokale, bl.a. ved at indrapportere dem som værende politifolk. Da Tunesien blev indtaget af de allierede, slog han pjalterne sammen med Patton og gik i kødet på tyskerne. Disse tropper fortsatte op gennem Sicilien og Italien, op gennem Sydfrankrig, og de var de første franske tropper til at sætte foden på den tyske side af Rhinen. Goums var rimeligt hårdføre soldater, med et barsk rygte som lette og meget mobile bjergtropper.

I FoW er Goums CT. De må omrulle pinned down test, og tæller som GtG, også selv om de har lavet et normalt move. De rammer på 3+ i assault. Og så er de også mountaineers. De er organiseret som amerikanere, med adgang til næsten det samme støtte, blot må de undvære selvkørende artilleri og luftværnskanoner.

91st cavalry. Terrænet omkring Cassino lagde kun i mindre grad op til store panserslag. 91st cavalry rekognosceringsskvadron var med i Tunesien og Sicilien sammen med Patton, så da de blev sat ind på hovedlandet, havde de høstet meget erfaring, ikke bare som spejdere, men også som soldater der kunne kæmpe aggressivt; også til fods, når situationen krævede det.

I FoW er 91st CV. De må omrulle slag for Forced to Disengage og de er også trænede Mountaineers. Grundstammen er to platoons til fods, støttet af 1-2 lette og 1 tung kampvogsdeling. Som støtte har de det store amerikanske arsenal, og enkelte britiske infanteridelinger og artilleri. 91st har som noget ganske specielt adgang til 37 mm kanoner på lastbiler. De erstatter M10 tankdestroyers, men fungerer ellers efter samme regler. Da alle infanteri platoons kan fungere som spejdere, tror jeg at disse kanoner kan være ret effektivt mod nedravet infanteri; men da de ikke er pansrede er de så også selv meget sårbare overfor artilleri.

Og så det løse. En sjov enhed, som jeg ikke

husker at have set andre steder, er en gomm anti-air kanon, som kan skyde AA, direkte mod mål på jorden – men også kan tilknyttes artilleriet og skyde artilleri. Så kan det vist ikke blive mire fleksibelt – blot synd at Battlefront har glemt at inkludere dem i hærlisterne.

New Zealand & Inderne. Kiwierne er veteraner fra kampene helt tilbage fra ørkenen og Kreta. Det gør dem CV, men gør også, eftersom de har taget mange tab (bl.a. på grund af tåbelige britiske generaler), at de er blevet forsigtige og skal slå 5+ for at klare company moral test. De har lidt hårdere artilleri end normalt. Deres Rampus special regel gør at deres mål skal omrulle saves hvis artilleriet finder deres mål i første terningerul; lidt ligesom den amerikanske Time On Target regel.

Inderne yder noget af deres bedste ved Cassino og er FV. I de bjergrige omgivelser kom deres evner som bjergtropper til deres ret. Men regelmæssigt er de ligesom de plejer og er organiseret næsten som de plejer.

Der er ikke nogen nye enheder til **Commenwealth**. 2 pdr er tilbage; dels havde tropperne i Italien stadig meget gammelt udstyr, dels var de lette antitankkanoner nemmere at manøvrere rundt i det bjergrige terræn. Som noget nyt kan Commenwealth kombinere Shermans og Churchill tanks. Det er vist ikke set før. Noget andet helt nyt er en specialregel for AOP. Tyskerne var frygteligt dygtige til at trække sig tilbage fra standsningslinier og oprette en ny linje længere tilbage. Det britiske modtræk var at udnytte de sidste timer inden mørket faldt på, til at sende observationsfly ud for at finde tyske tropper på vejene, og så nedkalde jagerbombere over deres hoveder. Denne Dixie Air Support regel gør, at AOP i stedet for at tilkalde artilleri, kan tilkalde flystøtte indenfor 30 cm af egne tropper, og omrulle første terning for at range ind. Til gengæld må de undvære Typhoons. Som et plaster på såret kan Commenwealth tage amerikansk artilleri og recon tropper til fods.

Nye figurer

Den vigtigste nyhed (synes jeg) er Guams. De fås med et HQ med tunge våben, og som en infanteri platoon. De er som allerede nævnt

ret ikoniske, men der mangler altså specielt kanonbesætninger.



Nyt er også Commonwealth Rifle platoon, i uniformer der passer både til Tunesien og Italien. De ligner en samling lazaroner med en blanding af hjelme, beretter og hatte. Perfekt til Kiwier. Der skulle være mulighed for at vise at enheden er udstyret med sticky bombs. Det er nogle meget fine modeller med sjove poses. Specielt en liggende figur der har en tekop i bæltet.



Så er der også kommer Royal Engineers til Italien. Som ekstraudstyr til baserne er tøndes med skilte, og bunker af værktøj. Meget sjove, men jeg har aldrig, nogensinde, rent faktisk set nogle bruge RE i spil.



Så er det bedre med Auster AOP. Det er slut nu med at købe en amerikansk AOP og skære motorerne af. Jeg glæder mig til jeg selv får købt en.



Amerikanerne kan glæde sig over en 37 mm Portee. En fin lille model, som jeg tror kan gøres rigtigt stemningsfuld med lidt stowage og sløringsnet.



Infantry Aces

Her i Cassino introducerer Battlefront så deres nye spil i spillet 'Infantry Aces'. Kort fortalt går Infantry Aces ud på, at man spiller 3 runder. Til hver runde er der så opstillet restriktioner til hvad man må tage med. Man må således godt spille flere spil i hver runde, men man skal selvfølgelig overholde restriktioner til hver runde.

Man starter med 500 points i første runde, og her må man kun tage HQ, combat og weapons platoons; altså ingen support platoons. I sidste runde har man 900 points, og må tage support platoons med. En af de virkelige nye ting er 'Abilities' (evner), som giver den enkelte kompagni CO Abilities der gør dem unikke, lidt som når man kan købe en warrior, som vi kender dem til sit kompagni. Disse warrior's har også Abilities (2+ til motivation, ekstra move osv.). For at opnå Abilities skal ens CO tildeles medaljer;

for hver 6. medalje må derefter vælge en Ability til sin Infantry Ace CO. Medaljer tildeles ud fra hvor godt ens kompagni gennemførte de enkelte spil under de tre runder.

Hvem er så et Infantry Aces? Det er egentlig bare ens kompagni CO, så det kan være hvilket som helst af dine CO teams; man kan selvfølgelig også vælge at investere i Battlefronts nye Infantry Ace figur boks, som jeg syntes er ret flotte nye figurer der ser slidte, stålfaste og rå ud. Er Infantry Ace ikke noget for en selv, får man her under alle omstændigheder en masse unikke command stands.

En spændende ting er, at Infantry Aces ikke behøver spilles med kompagnier fra Cassino. Det er en fordel, for jeg kan nemlig ikke se at kompagnierne fra Cassino er specielt velegnet til Infantry Aces; det er ret svært at købe et bare semi gennemført kompagni med HQ og to combat platoons, til 500 points, hvis ens kompagni er udstyret med FV tropper. Det bedste kompagni fra Cassino til Infantry Aces virker umiddelbart som 44. Reichsgrenadierdivision; de kan få både HMG og morterer med. En anden ting der ikke virker helt gennemtænkt, er at de fleste kompagnier fra Cassino kan tage Fortifikations, men det synes at fremstå lidt uklart hvordan Fortifikations skal kunne fungere i Infantry Aces, hvis begge sider nu har dem med.

Konklusion

Steens konklusion: Lad os starte ved starten. Hvad er det dog for en slem omgang genbrug på den forside? Den minder da alt for meget om Fortress Europe bogen; det er altså for dumt det her. Så er tonen lagt; nej, det skulle altså bare ud. Cassino en super flot bog, nem og let at gå til. Gode billeder og flotte illustrationer. Desværre er jeg ikke specielt imponeret af de tyske kompagnier, deres organisering virker ideforladt og meget som det vi har set før. Jeg må indrømme at jeg havde forventet mig noget mere ad hoc af specielt 1. Fallschirmjägerdivision; de bliver bare mulet i klostret, men deres

organisering er bare for neat. Jeg syntes også at 90. 'Sardinien' minder alt for meget om Panzergrenadierkompagniet fra Hermann Göring Fallschirmpanzerdivision. Hvorfor nu dette genbrug. Kunne Battlefront ikke lige så godt havde smidt et kompagni Gebirgsjägere fra 5. bjergdivision ind, nu da de endelig er kommet som figurer? Ja, jeg ved godt at der er en Gebirgsjäger PDF, men alligevel. En bog med Gebirgsjäger og Fallschirmjäger, det er da noget der ville kunne sælge godt. Jeg syntes klart også at Gebirgsjäger fortjener en bog. Desværre lyder det fra 'jungletrommerne' som om de nye Gebirgsjäger figurer er lidt underligt støbte og ikke helt lever op til standarden. Jeg syntes at hele den tyske 'line up' kun lige med nød og næppe redes på stregen af noget ret sjovt Corps og division support.

Infantry Aces ser ret spændende ud, det må man sige. Det er godt gennearbejdet og tænkt. Umiddelbart syntes jeg at de enkelte Abilities giver virkelig god mening, og de virker gennemtænkte og ikke for über. Det kunne være spændende med Infantry Aces til en turnering, som en slags ekstra gimmick; problemet er her så selvfølgelig, hvad så med de CO som ikke er et infanteri team.

Bjarnes konklusion: Det er helt klart de amerikanske tropper der er de sjoveste her i Cassino. Nisei er knaldhårde, også set i lyset af fraværet af de sædvanlige tunge tyske kampvogne. De er også meget dyre og jeg glæder mig til at se hvordan de fungerer i praksis. Guam har nogle af de mest ikoniske soldater i LW, i deres sribede djellabaer; har du tålmodighed til at male dem, får du en meget personlig hær. Ellers fungerer Guams lidt ligesom billige amerikanere, der ikke er så godt supporteret. Commonwealth er meget som de plejer, og excellerer mest i at være meget fleksible. Jeg synes det bedste ved commonwealth er fraværet (næsten) af de evindelige tunge tyske kampvogne – det giver briterne luft til at folde sig ud. Det er jo lidt tamt, men jeg tror nu alligevel at Cassino er det bedste teater for indere at operere i.