

## Dogs and Devils

Dogs and Devils breakout at Anzio, Italy, May 1944,

Så er tiden endelig kommet til lidt FOW anmeldelse igen. På dagens menu er intet mindre ind end en premiere. For første gang omhandler FOW bogen eksklusivt kampene om den Italienske fodboldstøvle, uden underlige forankringer til Afrika. Perioden er lidt underligt; det er LW og vi starter i Anzio. Bogen hedder Dogs and Devils breakout at Anzio, Italy, May 1944, (D&D), og skildrer hvad der nok for mange er et mere eller mindre ukendt slag, nemlig landgangen og kampene i og omkring Anzio, bedre kendt som Operation Shingle.

### Operation Shingle

I de sidste måneder af 1943 var de allieredes fremrykning op af den Italienske halvø gået i stå. Fremrykningen var at måle i metre og ikke kilometre. Foran de allierede divisioners fremrykning havde tyskerne etableret en formidabel forhindring, Gustav-Cassino linjen, som var en serie af tyske støttepunkter, godt nedgravet og beskyttet af nærmest ufremkommeligt terræn. Linjen var forankret i det gamle Monte Cassino kloster, der at politiske årsager i 1943 ikke var et tåleligt mål for allierede bombere. Et frontangreb på denne linje i vintermånederne i 1943/44 ville utvivlsomt medføre store tab, for meget lidt vinding. En anden plan blev derfor udarbejdet; et amfibisk angreb (Operation Shingle) 110 km bag de tyske linjer ved Anzio, 50 km syd for Rom, med det altoverskyggende mål at omgå Gustav-Cassino linjen. Ved at afskære hovedvej 7 mellem Rom og Cassino, håbede man at fange alle tyskere

syd for Anzio og selvfølgelig at indtage Rom. Alt i alt en ambitiøs plan, der dog havde alle elementerne for at fange tyskeren på sengen og kunne lykkedes. De allierede planlæggere frygtede dog, at det ville blive svært at samle de fornødne styrker og skibe til en hurtig og afgørende operation i starten af 1944; en frygt der skulle vise sig rigtig. Det var umuligt at samle nok skibe og frigive tropper der allerede var låst fast i stillingskrig ved Gustav-Cassino linjen.



[www.flamesofwar.com](http://www.flamesofwar.com)

Tidligt om morgenen den 22. januar gik VI korps dog i land på stranden ved Anzio. Trods kun let modstand gik angriberne pinligt langsomt frem. De var tydeligt passive og nærmest bange for at gå til den. Den overordnede amerikanske ledelse, frygtede at de ikke havde tropper nok til en aggressiv landsætning, så i stedet var de tilfredse med at grave sig ned kort vej inde i land, og sikre det de allerede havde erobret. Tyskerne er også passive, men det er fordi de ventede på forstærkninger, for at kunne bygge deres styrke op til en altafgørende modoffensiv. Før VI korps kunne afskære hovedvej 7 mellem Rom og Cassino, havde tyskerne reageret og bragt betydelige forstærkninger frem. En gylden mulighed var tabt og kampene ved Anzio skulle til at begynde. Det startede så godt men endte med at VI korps var belejret med ryggen mod

Middelhavet. Winston Churchill var tydeligvis utilfreds med denne mangel på handling, og skulle endnu engang udødeliggøre et slag med hans vise ord: "Jeg havde håbet at vi kastede en vildkat ind på stranden, men det eneste vi fik var en strandet hval," udtalte han.

I slutningen af januar var de allieredes opbygning færdig og de følte sig klar til et udbrud, men de havde ikke mandskabet eller støtte til at bryde tyskerne ring og udbruddet stoppede efter kort tid. Det var under dette udbrudsforsøg at Rangerne led et af deres største nederlag i WW2, 1. og 3. rangerbataljon blev udslettet og kun 6 soldater af ca. 760 nåede tilbage til egen linje, resten var KIA, MIA eller POW, så Kaptajn Miller og NCO Horvath måtte altså være en af de kun 6 hmm Hollywood pjat.

Tyskerne havde indtil nu tøvet, men det svage udbrudsforsøg overbeviste endelig feltmarskal Albert Kesselring om at han kunne smide de allierede i vandet igen. Tyskerne gik som ventet til modangreb den 3. februar med fire divisioner støttet af 450 kanoner, som bombarderede det ophobede brohoved nådesløst. De menige allierede soldater gav dog igen, som de modtog det fra tyskerne; med ryggen mod havet kæmpede de stædigt og modigt. Efter to dage gik det tyske angreb i stå. Et nyt angreb i slutningen af februar led samme skæbne og brohovedet var sikret. De offensive operationer døde hen, da begge sider var udmattede og blev afløst af offensiv patruljering og artilleridueller. I maj var de allierede klar til at forsøge et udbrud igen, denne gang med massive overlegenhed. Til lands, til vands og i luften gik de systematisk i gang med at nedkæmpe de tyske stillinger for at opnå et udbrud. Det lykkedes og muligheden forelå for at afskære de tyske divisioner syd for Anzio. Igen klokkede de allierede i det. I stedet for at afskære tyskerne, går de efter det lukrative presse objekt Rom. Hovedstadens befrielse druknede dog i pressen verden over pga. begivenhederne i det vestlige Frankrig dagen efter. Tyskeren fik derved mulighed for at udføre en tilbagetrækning med de fleste af deres divisioner intakte. Operation Shingle var på mange måder de tabte initiativers slag; de allierede havde to gange muligheden for at afskære tyskerne, og hvis tyskerne havde vist

hvor ineffektiv de allierede var ved landgangen, havde de måske kunnet smidt IV korps i vandet.

## Kompagnier i D&D

D&D tager sit udgangspunkt i de Amerikanske og tyske styrker der kæmpede ved Anzio, altså intet om de mange engelske tropper der var med. Dette syntes jeg personligt er meget underligt, men jeg forventer at grunden til dette er at Englænderne kommer i deres egen bog, når FOW kommer forbi Monto Cassino, som på mange måder nok er mere kendt end Anzio. Anyway. Styrker i D&D er First Special Service Force, 3rd Infantry Division & Hermann Göring Fallschirmpanzerdivision.

## Amerikanerne

Lad os starte med 3rd Infantry Division (3ID), der i D&D er angivet ved et US Rifle kompagni. Ved første øjekast er der ikke meget nyt her. Guldet ligger dog i detaljerne, for øj hvor er 3ID godt understøttet; hele to tank platoons plus tank destroyers - men lad os nu ikke springe frem i teksten. Combat platoons for 3ID er pænt nice; 1. platoon er altid en assault platoon, det er så lige 11 CV pioneer teams, med mulighed for en frivillig flammekaster – damn det er godt. De andre combat platoons er alm. rifle platoons, dog med mulighed for platoon CO med SMG (denne mulighed har HQ så også). En helt ny ting er at 3ID A&P platoon (s.18) også kan tage en flammekaster med, hvilket vel gør



dem selvskrevet som den 3. infanteri deling til dit kompagni, eller måske en SSF platoon (se senere). 3ID har hele to specialregler; Medal of Honor (MOH) og Sharpshooter. Sharpshooter er ret godt, men syntes at MOH er lidt underligt.

Ellers er 3ID støttet som vi kender det, dog er det meste CV.

Næste US kompagni er First Special Service Force (SSF). SSF virker lidt som rangers i gamle dag; en masse options og bytten ud. Det bedste er igen er mulighed for en flammekaster (nice). SSF har også en helt ny kampvogn med, en M3 75mm/81 mm morter GMC, tja jeg er sku ikke helt sikker selv, men sjov ser den da ud. SSF platoons virker umiddelbart dyre, med alle teams er det 265 pt., så får du syv FT R/MG pioneer teams, en M2 60mm morter og en Bazooka. Argh, er det ikke lige i overkanten? Heldigvis kan man gruppere de M2 i én platoon ledet af 2iC. SSF hemmelighed ligger nok i deres speciel regler. Man, de har mange. Puha, man bliver helt svimmel. Her et udpluk; to hit i assault 2+, mission tactics og reroll motivation ved pinned down.

3ID og SSF er godt støttet, det må man sige. Det er vel de bedst supporterede US infanteri kompagnier, jeg til dato har set. Spændende, meget spændende endda. Her er det meste US kan præstere; Tanks, TD, ARP og artilleri - masser af artilleri. Udover de to platoons tanks - enten M4, M4 105 mm (ps. Den er ubrugelig) eller M5A1, er TD platoon faktisk også gjort menneskelige; de har mistet deres SS&D og TD doctrin, og er faldet fra 420 pt. for fire M10 til 340 pt. for fire M10 GMC, hvilket kun har gjort dem meget mere spilbare og effektive i min bog. Derudover kan de få top armour og du får dem i platoons med 6 stk. Solgt? Ja tak! Det eneste minus er, at de ikke kan lægges i baghold længere, men det er vel trade-off for at få nogle brugbare M10. M5 3" guns har, også ligesom TD, mistet deres dumme SS&D og TD doctrin, hvilket

også gør dem brugbare. Derudover har 3ID og SSF begge adgang til et Fire Direction Center (FDC). Jeg må indrømme at jeg ikke helt kan se ideen i denne regel, og ja det er da meget sjovt, men det er bare mange points der skal bindes i denne; selve FDC koster kun 50 points, men så kommer alle dine artilleri platoons oven i, så skal man havde en platoon AFD 105 mm og så lige en AFD 155 mm, det løber dæleme op. Samtidig har jeg det dårligt med regler der skal fylde en hel side, og så er der hele det med at platoons uden staff teams skal være i command range af FDC for at kunne skyde. Nej, vel? Det giver ingen mening. US havde altså ret mange radioer i felten. Den eneste ide jeg kan se med DFC er evnen til at vælge at skulle angribe i missioner der har Defensive Battle reglen; det kunne være griner at vælge at angribe et Tiger kompagni i HTL med sine hårde infanterister.

## Tyskerne

Så det er altså nogle godt udstyrede og supporterede kompagnier, Hermann Göring Fallschirmpanzerdivision (HG) skal op imod. Så lad os se på HG. Som sædvanlig starter tyskerne med et Panzerkompagnie: ikke meget nyt der. Opbygningen er som vi efterhånden kender den, og så alligevel ikke. Et HG panzer kompagni er ikke udstyret med de sædvanlige PZIV H, StugG og Panthers. Næh nej. Her starter vi med PZIII (M eller N) og så kan man arbejder sig op til 50 % af en platoon er PZIV H. Det syntes jeg er en super sjov detalje. Dejligt at se, at ikke alle tyske panzer kompagnier er toptunet. PZIII M tanks kan udstyres med Stacheldraht, hvilket gør dem til en slags supply vehicle, som kan lægge pigtråd



og reroll Dig In, men lidt underligt alligevel. PZIII N kan nu skyde en bombartment ligesom PZIV D. Ellers er et HG Panzerkompagni meget lig det som vi har set det før – og så alligevel ikke med de PZIII.

Det næste på listen er et HG Panzergrenadierkompagni, der virker som et standard Panzergrandierkompagni, som vi har set dem en del gange efterhånden. Der er ingen Panzerfaust endnu, men Panzerkancker. Til gengæld er der tre Panzerschreks til HQ, så det er vel et ok bytte. Panzergrenadierkompagni (ok det er alle HG motoriserede infanteri platoons) kommer med sin egen specialregel der betyder at de faktisk kan overleve at køre i deres lastvogne. En regel alle Panzergrenadierkompagni burde have og ikke kun HG Panzergrenadierkompagni. Men det er godt at se at nogle endelig har set dette. Ellers er der vel ikke noget nyt her, en del ret gode LXXVI Panzerkorps & HG egen divisions support (se senere).

En helt ny organisering finder vi med et HG Schwer Aufklärungsschwadron, der er noget så underligt som et Aufklärungsschwadron hvor den ene af de to faste combat platoon er MG pioneer og den anden er et Wesper batteri. Så bliver det vist ikke mere underligt eller sammenblandet. De andre combat platoon indbefatter IG guns, PAK40 og Sdkfz251/9 (75 mm). Nøj en Kampgruppe man her kan lave. Resten af support er lidt som man kunne forvente det. Hvis man vil lave det lidt anderledes, er det da her man kan komme i gang. Det er godt nok underligt det her.

Meget underligt sluttes HG delen af med et grenadierkompagni (362. & 715. Kompagni), der ikke er HG tropper; de har således HG platoons som allied platoons, og de platoons der før var allied til HG er nu almindelige platoons. Som jeg ser det er det et standard Grenadierkompagni, dog med den tvist at tredje combat platoon skal vælge mellem to options; lidt som vi så det med SS Kampgruppe Spindler i ABTF. Ellers ikke det helt store; det skulle da lige være at de igen har en ret god support pool.

Alle HG platoons er Elite troppers, hvilket giver dem re-roll til alle motivations test, og CO må re-roll kompagni moral; en ret god regel må man sige, som HG platoons betaler ret lidt for. Lidt

ligesom UK Guards. HG kompagnier og 362. & 715. Grenadierkompagni er godt supporteret fra LXXVI Panzerkorps & HG egen divisions support, det må jeg sige. Det man ikke kan få til sit HG kompagni direkte, det kan man stort set få som LXXVI og HG divisions support. Her gemmer Panthers og lignende sig. En sjov ting er at her er også nogle Semoventr 75/34 (de er både som 'Allied platoon' og som alm. HG platoon) og IT paracadutidti platoon. HG har selvfølgelig deres eget Flak regiment, og her gemmer sig to Flak36 (88 mm) med East Front Experience, som gør at de kan unlimber og skyde med fuld ROF, hvis de klare et skill test – avs. Samt nogle Flak38 (20 mm), der efter missionen og modstanderens liste, kan laves om fra AA til en light gun; det er da ret smart. En ting man skal være opmærksom på med alle HG kompagnierne, er at de tunge katte og en del andet af det gode support (bl.a. Panther, Tiger & NW42) er 'Allied platoon', så ikke noget med re-roll med CO her, eller udpege nye platoon CO, men det overlever man vel også med mission tactic.

## Konklusion

Samlet vurdering. Tja. Jeg syntes at D&D er ret godt gået. Det er en af de bedste FOW bøger jeg længe har læst. Jeg tror nogle i Battlefront har et godt hjerte til kampene i Italien. Jeg syntes at de enkelte kompagnier kommer til deres ret hver for sig. Det er godt at se at FOW ikke er bange for at smide lidt glimmer regler rundt om sig. Reglerne er hver især med til at gøre kompagnierne i D&D unikke, uden at det bliver for meget. Jeg syntes så til gengæld at D&D står lidt for sig selv – desværre. D&D drukner lidt i alle de bøger fra forskellige perioder som pt. strømmer ud fra Battlefront og det syntes jeg egentlig ikke at D&D fortjener. Det er en god bog; flot og bedre gennemarbejdet end meget andet jeg har set længe. Jeg syntes dog det er underligt, at vi skal have hele fire tyske kompagnier og kun to US, syntes godt at Battlefront kunne havde smidt et US Ranger eller US Tank kompagni mere med i D&D.