

Hammer and Sickle

Hvis I troede at problemerne for tyskerne var ovre med Stalins Onslaught, så tog I grueligt fejl. Med Hammer and Sickle (HS) er der lagt op til en ordentlig omgang høvl til tyskerne. I SO brød russeren igennem det statiske tyske forsvar, som det var dikteret af Hitler. I HS får tyskerne en omgang Blitzkrieg, så kan de smage deres egen medicin (de hunde).

HS gengiver anden fase af Operation Bagration, hvor russerne forsøgte at udnytte gennembruddet i tyskernes linier, til at afskære deres kommunikations- og forsyningslinjer. Derved håbede de at fange tyskerne i en lomme. Hitlers strategi med faste stillinger, og mangel på benzin og køretøjer gjorde netop, at de fleste tyske divisioner var ude af stand til at føre den mobile krigsførelse, som de havde haft så stor succes med i starten af krigen. Russerne havde samlet flere specielle Kampvogns Korps, herunder bl.a. 3rd Guards Tank, 29th Tank, 1st Mechanised & 3rd Guards Mechanised Corps, netop til at udnytte dette gennembrud og bølgebanke tyskerne.



www.flamesofwar.com

Den russiske Juggernaut

Den opmærksomme læser har nok spottet hvor vi er på vej hen; yep der er rigtigt. Russerne stiller i HS op med hele tre forskellige kombinationer af en kampvognsbataljon, samt med Motor Rifle Bataljon og Rota Razvedki som mulighed.

Vi starter med det lidt kedelige Tankovy Bataljon en masse. Gvardeyskiy Tankovy Bataljon repræsenterer 3rd Guards Tank Corps og 29th Tank Corps, og giver adgang til ikke mindre end 21 T34/85 (Avs!). Nå ja, de er så også lige Guards (Fearless Trained).

1st Mechanised Corps, giver adgang til Tankovy Bataljon. En Tankovy Bataljon er mere som vi kender russerne; det er T34 obr 1942, med mulighed for T34/85 som support, de er Confident Trained. Ikke det nye her, men det er dog hele 31 stk. Confident Trained T34 kampvogne.

3rd Guards Mechanised Corps er at finde som en Inomarochnikiy Tankovy Bataljon, som er en Guards bataljon udstyret med amerikanske M4A2 Sherman og britiske Valentine VIII tanks. Det er nok mere en seværdig styrke end en specielt effektiv styrke, for da de er Guards, er de også ret dyre.

Motor Rifle Bataljon er som vi kender dem fra Fortress Europe, dog med hele fem muligheder for at tager kampvognsdelinger som support, hvilket virker noget overvældende, for samtidig kan de tages som Guards (Fearless Trained) og Red army (Confident Trained) hvor points er

direkte udregnede og det er nice, så slipper vi for de underlige nedjusteringer i points.

Dette er som sådan på det jævne. Ok, 21 T34/85 kan nok ødelægge dagen for selv den bedste Tiger kommandør, men ikke noget vi ikke allerede har set med FE2 og SO. Næ, der hvor det bliver rigtigt sjovt er med Rota Razvedki. Det er russere i erobrede SdKfz 251 eller lean-lease Universal Carriers og US M3A1 armoured transporters. Rota Razvedki manglede i den nye Fortress Europe og Battlefront havde fortalt, at de ville være med nu her under HS, men wow; de havde da ikke lovet at de ville lave alle spilleres måske vildeste panser/infanteri liste. Vi starter lige med at fjerne Hen & Chickens fra deres transportenheder. Så giver vi dem mulighed for at tage .50 Cal AAMG. Så er vi vist ved at være der. .50 Cal var amerikanernes anti-tank riffle i WWI, og her i 1944 har den ikke mistet sin potens; den smutter stadig igennem en Marder som en kniv igennem sommerhusvarmt smør. Med muligheden for at tage en flammekaster, opnår man med en Razvedki deling en virkelig hård enhed. De kan også tage almindelige Red Army support, hvilket ikke gør dem mindre hårde. Da de gæve Rota kan kombinere de forskellige transport muligheder, giver dette mulighed for en virkelig sjovt udsende bataljon. Tror dog de fleste vil køre med M3A1, for den .50 cal AAMG er bare guld værd.

Corps support

Her finder vi det sædvanlige miks af sjove ting til russeren. Efter lidt bladren rundt, finder man at russeren nu har fået et Tank Killer Company, og hvad er de så udstyret med? Ja intet mindre end M10, vildt alligevel; så har alle de allierede vel en ordentlig M10 deling, alle andre end US (suk).

Det hele bliver krydret med noget så anderledes, som Decoy Troops. For at gøre en lang historie kort, er dette erobrede tyske kampvogne, som russeren forsøgte at infiltrere tyskernes linjer med og derved skabe utænkeligt kaos for tyskerne. Dette fungerer ligesom Brandenburgers for tyskerne i MW. Russeren får også adgang til Panther og Tiger kampvogne. Lidt af en mavepuster for tyskerne. Det hele er støttet af en mængde artilleri, IS 2 & ISU/SU kampvogne, russeren virker i HS igen granithårde. Russerne skal da også angribe i missioner, hvor der spilles med Defensive Battle regelen, samtidig er Volley fire og Heavy Breakthrough Gun med igen, men det var vist forudsigteligt, efter SO og Fortress Europe - så intet nyt her.

Last ditch defense

Det er vel ikke en underdrivelse at sige, at tyskerne er i problemer i HS; russerne har i SO brudt deres front og nogle af de bedste



tyske divisioner er effektivt ude af spillet (var der nogle, som tænkte på stakkels 78. Sturm), og nå ja, der er ingen reserver. Gode råd er altså dyre, men tyskeren gjorde det som de altid gjorde godt i WWII, de improviserede. Kampfgruppen, Sperrverbanden, Ersatz Pionierkompanie, sammensat af alt muligt skrammel tyskeren havde ved hånden, dukker på generalstabsoversigtskortet, lige så hurtigt som de rigtige divisioner forsvinder i den røde tidevandsbølge - lrggh.

Det eneste rigtigt gode, tyskerne havde til rådighed i de skæbnsvangre dage i juni 1944, var 5. & 12. PanzerDivision (PD) og 505. Schwer Panzerkompagni (uhmmm Tiger I). Battlefront vælger klogelig ikke at have 5. & 12. PD. med her i HS. En Ostrfront PD kan vente til en anden gang. Kompagnierne i HS kan dog få support fra 5. & 12. PD. II Flakkorps står til rådighed og kan yde meget ønskværdigt AA support mod den røde hærs luftvåben, der i 1944 har luftherredømmet. Ikke fordi Luftwaffe var nedkæmpet, de har stadig en del fly og top es piloter, der er bare lige den ting med flyverbenzinen der begrænser Luftwaffe indsats til stort set ingenting.

men med mulighed for 2 HMG ekstra pr. deling, men der er så ingen mulighed for en selvstændig HMG deling. Pionerdelingen er på 7 teams, med mulighed for 3 flammekastere og HQ kan tage 2 Panzerschrek teams, hvilket giver en ok cool AT start. Våbensupport er ret restriktivt, men husk dette er et sammenrod af enheder; dette er ret godt set af Battlefront.

Der hvor Sperrverbanden kompagniet knirker fælt, er ved motivation, for et Sperrverbanden kompagni er Reluctant, men beholder dog deres Veterans status. Dette er skidt; ikke fordi det er uhistorisk, det er 100% historisk, men det er skidt fordi det stinker at spille med Reluctant tropper. Battlefront har dog fattet budskabet fra Villars-Bocage. Sperrverband er Fearlees når de skal teste mod tanks i assault fasen. Puha, den blev vist lige redet på målstregen. Samtidig har alt support fra 5. & 12. PD og 505. SP normalt motivation. Support fra II Flakkorps er kun Reluctant Trained, men det er ok med mig, for det giver en god historisk feel. Faldet i motivation, gør da også at 2 PAK40 falder til 95 pt., fra deres normale 115 pt. i FE2. Dette er selvfølgelig ret cool, så må vi bare håbe at de ikke rammes af artilleri. Som en 'all time news' kan et



Lad os starte med **Sperrverbanden**, som betyder blokeringsstyrke. Navnet siger vel det hele, et sammenrod af enheder der er samlet under en CO for at...tja blokere russerens fremmarch, hvor svært kan det være? Et Sperrverband kompagni har en pioner- og en grenadierdeling som grundstamme, hvilket vel er helt unikt i FOW. En Sperrver-grenadier deling er lille, kun 5 teams,

Sperrverbanden tage 3 Reluctant StuG, så skete det; altså Panzer der er Reluctant. Snøft! Har Panzertroppen da ingen ære mere? Spændende at se om nedgangen i motivation har en effekt på en enhed med Protected ammo? Prisen er i hvert faldet tillokkende; kun 220 pt. for 3 StugG – Nam, det er billigt.

Ersatz Pionierkompanie er 'normale' pionerer, altså ikke regulære tyske kamppionerer, dem som vi normalt kan tage, men mere den slags pioner 'håndværkere', som de andre lande har. Bygningsenheder, som kan tage en riffel op og afskyde den i den rigtig retning (og forhåbentlig ramme deres mål). Et Ersatz Pionierkompanie består af 2 kampdelinger og så support, altså ingen våbendelinger her. Til gengæld er der mulighed for at tage 3 delinger af gode kamprøvede Panzer-delinger som support. Pionerdelingerne er CT, så det er ikke så slemt, som ved Sperrverbanden. Det er en god ide at give disse håndværkere en lavere træningsgrad end deres kammerater ved fronten, for de er trods alt ikke regulære kampenheder. Tyske Ersatz Pionerer beholder også de tyske pioneres AT på 5 i et assault, hvilket vel er lidt underligt. Problemet er lidt, at faldet i træning ikke rigtig kan ses på points prisen, 210 pt. for 10 CT pionere er ikke billigt nok, normalt er det altså 220 pt. for 10 CV pionere. Ok, ret skal være ret, Ersatz Pionerer er Rifle/MG, hvor de andre er rifle teams, men det er altså ikke nok til at forklare faldet på kun 10 pt for mig. En Ersatz Pioner deling har mulighed for 3 flammekastere og en Goliath (av). Prisen for en Goliath er dog hele 30 pt. hvilket er godt, for Goliath er altså for Gak i MW. Et Ersatz Pionierkompanie HQ kan tage 2 Maultier, som de kan bruge til at lave en AT obstacle med. Dette er igen helt unikt i FOW; hvad man så skal bruge en AT obstacle til, når man kan lægge to miniefelter i stedet for, er for mig ganske uvist lige pt.

Kan I høre dem, yep her kommer de, Tiger I fra 505. **Schwer Panzerkompagni**. Man bliver sgu helt fugtig i øjnene. Og det smukke er at man kan bruge sine Tiger I fra Tigers Marsch. Ok selvfølgelig, det er et problem hvis de er mærket med S.SS-Pz.Abt. 101 mærkerne, men hvem ser den slags (ok jeg ville nok se det). Jeg har personligt længe ventet på et Tiger kompagni med almindelig motivation, det der med Fearlees panzer er altså ikke lige mig, for det ender med at blive for dyrt. Selvfølgelig er det cool med 3+ motivations tjek, ingen tvivl der, men med Protected Ammo er det sådanne lidt tja, tjo la la for mig. Syntes også, der er et stort problem i point sammensætningen til S.SS-Pz.Abt. 101. Det virkede ikke som om det kunne gå op med 1500 på en ordentlig måde, og man endte altid med noget over eller noget under 1500 pt. Med 505. Schwer Panzerkompagni har man 200 pt. som man kan købe support med, efter man har købt 6 Tiger I - Yeah det er godt. De kunne eks. bruges på tre Flak 43 fra II Flakkorps og to pansrede SdKfz 7/1, så burde der være styr på de russiske fly (he he). I et 1750 pt. slag kan man komme op på otte Tiger I og en Bergpanther, fordelt på to i HQ og tre delinger af to Tiger I i hver (jo flere delinger jo bedre, for man slår jo for Tiger Ace pr. deling). Så er der vist Tiger I nok (visse vasse, man kan aldrig få nok Tiger). Det lyder fantastisk med otte Tiger, og det er spændende at se hvem der i DK stiller først med otte nymalede 505. Schwer Panzerkompagni Tiger I. Jeg giver sgu en øl eller to til denne person.



Panzerdivision Support

Nu da der ikke er mulighed for at lave et almindeligt Panzer kompagni og vi ved at 5. & 12. PD var tyskerens bedste tropper (en masse) i de desperate dage i juni 1944, er der selvfølgelig mulighed for massiv Panzerdivision Support. 505. Schwer Panzerkompagni var selvfølgelig også aktive og kæmpede med stort mod og ære, men de 51 Tigere tyskerne havde til rådighed, batter altså ikke på den lange bane. Så hellere to PD, tæt sammentømret med deres egne inf. regiment og artilleri support. Meget spændende kan et Sperrverbanden og Ersatz Pionierkompanie tage en panzerdeling udrustet med Panther A som support - den var sgu ny. Der hvor det bliver endnu mere interessant, er med en Veteran Tank-hunter deling, udstyret med den totalt ukendte 7.5cm PaK40 auf RSO og Jagdpanzer 38(t) - ja det er Hetzer.



Jeg har glædet mig til at Hetzer skulle komme i kamp igen, den har været savnet siden 1. udgave. Jeg syntes dog at Battlefront har været lidt hård ved Hetzer; den har kun 2 i siden og så er den overloaded og med Hull Mounted. Virker lige i overkanten, specielt når StuG har 3, ok forskellen på 2 & 3 i LW er vel egentlig ligegyldig. Det med overloaded fatter jeg slet ikke. Jeg har aldrig læst noget om det, men Battlefront har vel deres fakta rigtigt. Med Hull Mounted, bliver der ikke taget hensyn til at Hetzer havde et remote-control MG mount, men det gider Battlefront måske ikke tage med.

Veteran Tank-hunter delinger får to ny regler; Shoot and Scoot gør at de klarer et Stormtrooper tjek på 2+. Manoeuvre and Fire siger, kort fortalt, at Veteran Tank-hunters må skyde med fuld ROF, hvis de bliver inden for et på forhånd defineret terræn stykke. Veteran Tank-hunter delingen virker ved første gennemlæsning totalt cool, desværre gør anden gennemlæsning

tingene noget mere slørede og efter et par ekstra gennemlæsninger virker reglen ufatteligt dårligt skrevet. Hvad med Bog-down i Difficual Terrain? Hvad er concealing terrain for en Veteran Tank-hunter, er det anderledes end en almindelig Panzer? I HS bruger de en mark og et lineært stykke hegn som eksempel, hvilket vi vel alle er enige om ikke giver Concealment til en Panzer eller hvad? Underbygger bogens eksempel dette måske? Jeg er forvirret på et højre niveau. Dette er altså for dårligt, det må Battlefront kunne skrive bedre.

II Flakkorps giver mulighed for endnu en regel, Flak Nests, som er væsentligt bedre beskrevet, end Manoeuvre and Fire (jubii). Med II Flakkorps er der også mulighed for at tage hele to Heavy AA delinger der er Reluctant Trained, det er så lige fire Flak36 (88'er). Disse kan ikke skyde indirekte, som dem fra III Flakkorps, hvilket gøre II Flakkorps 88'er noget dyre. II Flakkorps har andre esser oppe i ærmet; hvad siger I til en Henschel Hs 129, udstyret med den samme 75 mm kanon, som en PZIV - Buuum - Den lader vi stå et øjeblik.

Helte i Hammer and Sickle

Da vi i det danske miljø er enige om ikke at spille med helte, vil jeg ikke bruge meget tid på disse, kun nævne at der med HS er hele to til hver side. Tyskerne får Feldwebel Ludwig Windgruber og General der Panzertruppen Dietrich von Saucken. Russeren får Kapitan VI Nevsky og Brigada Komissar M A Dedov, ok jeg fortæller noget alligevel. Kapitan VI Nevsky sidder i en T34/85 som ikke er berørt af Hen and Chicks. Uhm.

Nye figurer

FOW følger selvfølgelig HS op med en masse nye figurer. Heldigvis virker det som om det er væsentlig bedre kvalitet end det vi så i SO. Malerstandarten er stadig ret dårlig, men jeg tror det er en strategisk beslutning for Battlefront; jeg fatter den så ikke. Sperrverband er kommet som en boks. Jeg syntes disse er ret gode og man kan nærmest se desperationen og beslutsomheden i disse figurers positioner. Som noget nyt, har Battlefront udgivet en PDF (Assembling Your Sperrverband), der viser hvordan man kan samle

sit eget Sperrverband og Ersatz Pionierkompanie ud fra gamle figurer ol. hvilket igen viser at Battlefront bare er et bedre firma end det andet firma (dem 40.000 år fremme i tiden). For at russiske spillere, kan stille en ordentligt Rota Razvedki styrke, er der også udkommet Mounted Razvedki Crew. Wow. De er bare fede, tjek lige den 50 Call Gunner, er han bare sej eller hvad? Overvejer at købe dem, for at se om jeg kan lave ham om til en US GI.



Konklusion

Dette ender vel med min til dato længste anmeldelse, men jeg syntes så også at der er rigtig meget nyt med i HS, så jeg håbede at I kunne holde ud til slutningen. Vi er der nu. Så holder HS? Ja det må man sige, tyskerdelen er virkelig spændende og russeren er bare hårde (igen som de var i SO). Det eneste problem er Manoeuvre and Fire reglen, det er en Om'er. Russerne er igen helt på toppen, HS følger fint

op hvor SO sluttede; de to bøger passer sammen og giver et fint flow fra gennembruddet (SO) til udbruddet (HS). Jeg tror at mange vil falde for Rota Razvedki; de virker pænt hårde i HS. Så er vi kommet til afgangstid, kan FOW tilbyde deres spiller noget nyt til tyskeren i LW, eller bliver vi som i SO, spist af med en omgang fortyndet FE2? Jeg må sige at Battlefront leverer varen (endelig nogle som lytter til mig). De tyske kompagnier i HS virker rigtig spændende og meget innovative. Man mærker sammenbidtheden iblandet en god portion desperation. Reluctant er et spillemæssigt problem, men det virker som om Battlefront har styr på det, ved at gøre dem Fearless i visse situationer. Selve HS er igen super cool, flot layout og mange rigtig flotte oversigtstegninger, der viser russernes gennembrud. Det er rigtig flot. Så skal I til at spille Firestorm, kommer man vel ikke udenom HS. Spændende at se om Firestorm holder. Jeg har købt spillet og malet figurerne og jeg lover der kommer en anmeldelse af Firestorm her på hjemmesiden.

Links

Assembling Your Sperrverband.:

<http://www.flamesofwar.com/Portals/o/Documents/Sperr-construction.pdf>

III Flakkorps.:

<http://www.battlefront.co.nz/Portals/o/Documents/Anti-aircraft-Assault-platoon.pdf>