

Guida (TOAW): Truppe avio/elitrasportate

www.netwargamingitalia.net

(A cura di Darksky)

Caratteristiche

Per prima cosa analizziamo attentamente tali unità cercando di evidenziarne le caratteristiche comuni. Ciò che salta subito all'occhio è sicuramente un **proficiency** superiore alla media della forza a cui appartengono. Si tratta quindi di truppe tenaci e ben addestrate che tengono più a lungo il campo di battaglia, sia in fase di attacco che di difesa. Altra caratteristica comune è l'**altissimo livello di cooperazione** : hanno quasi sempre un "free support" o "force support". Specie per le unità moderne, ci troviamo di fronte ad unità ottimamente equipaggiate con un alto valore anti-tank dovuto a più o meno efficaci sistemi d'arma (TOW, Dragon, Spigot, Milan, Hot). Se invece si prendono in esame unità dell'ultima grande guerra ci si rende conto che queste, specie nel caso degli alleati, sono più che altro truppe armate alla leggera con scarsissime possibilità di sopravvivere ad uno scontro con un carro pesante, ma sempre in grado di fronteggiare blindati leggeri e truppe regolari. Molto spesso (è il caso delle unità moderne) dispongono di alti valori di ricognizione, che permettono un facile disingaggio dal nemico anche quando non sono unità adibite a "special operations" (quelle con l'icona costituita da due frecce che si incrociano). Ciò è molto importante visto che tali unità possono operare molto spesso dietro le linee nemiche. Si tratta sempre e comunque di unità di piccole dimensioni, che costituiscono di solito un **piccolissima frazione** dell'intera forza schierata sul campo di battaglia fatta esclusione di alcuni scenari particolari tipo Creta, Operation Market garden, Granada, ed altri basati interamente su operazioni di lancio e sbarco truppe .

Quando utilizzarle

Non è detto che il solo fatto di possedere unità avio/elitrasportabili implichi l'obbligo di utilizzare queste in tale tipo di operazioni. Se non si dispone di un'adeguata copertura aerea (anche a livello locale) è pura follia tentare un lancio di uomini in territorio nemico. In una situazione simile, se si è il difensore sarà bene utilizzare tali unità fortificandole in punti chiave del fronte o dello scenario, considerando che la loro alta proficiency, a meno di forze nemiche largamente preponderanti, le rende difficili da schiodare da esagoni contenenti aree urbane, rilievi montuosi, foreste, fortificazioni. Se si è l'attaccante si hanno invece due opzioni :

Utilizzare tali unità come **supporto negli attacchi da terra**. In alcuni scenari ciascuna formazione è composta da poche unità, per giunta capaci di una collaborazione solo

interna alla formazione stessa. Non è raro il caso in cui lanciare all'attacco un'intera formazione del genere non è sufficiente ad avere la meglio sulle truppe nemiche arroccate nell'esagono che si vuole conquistare. E' proprio in questo caso che si possono utilizzare i parà', sfruttando il loro alto grado di cooperazione con altre unità amiche. In questo modo l'attacco verrà condotto sempre e comunque da unità che collaborano pienamente fra loro, senza l'applicazione di penalità.

Tenere le proprie unità avio/elitrasportabili in attesa negli aeroporti o comunque al riparo dietro la prima linea, aspettando un momentaneo calo della superiorità aerea nemica.

Una situazione accettabile per un lancio di truppe dal cielo è quella che vede almeno una parità nei valori di "Air Superiority". In questo caso le perdite durante il trasbordo non saranno tali da portare alla vaporizzazione dell'unità. Considerate però, che i valori riportati nel "Air Briefing" sono una approssimata valutazione numerica globale, e non un esatto resoconto delle forze in campo nei cieli dello scenario. E' possibile infatti che sebbene in leggera inferiorità aerea "globale", in realtà possiediate una leggera superiorità locale proprio nell'area compresa fra il punto di imbarco e il punto di atterraggio/sbarco dei vostri parà. A titolo di esempio posso riportare quanto capitato nello scenario Italy '43 giocato contro un avversario umano (costui aveva il controllo delle forze dell'Asse). E' noto a tutti che in tale scenario l'aviazione tedesca mantiene una schiacciante superiorità aerea per tutta la partita, rendendo di fatto impossibili lanci di parà che prevedano tragitti più o meno lunghi a bordo degli aerei, anzi a volte non è possibile neanche muoversi per qualche esagono che i nostri parà imbarcati vengono vaporizzati o rispediti al mittente. Ebbene, la situazione venutasi a creare era questa :

Avevo i miei parà pronti negli aeroporti vicino Foggia e sempre in questi aeroporti avevo piazzato tutte le mie unità aeree capaci di fornire copertura aerea. L'operazione militare da me congegnata consisteva in un lancio di truppe aviotrasportate su Isonia e dintorni medionali, quindi una distanza di circa 14 esagoni, ovvero soltanto 70 km.

L'Air Briefing mi vedeva in svantaggio di 4 a 2 per quanto concerne la Air Superiority (spero di ricordami bene) ma le unità aeree tedesche più vicine si trovavano a Roma. Sebbene fossi certo del fatto che avessero un adeguato raggio d'azione ero comunque convinto che la loro efficacia e pericolosità fosse minore di quella che avrebbero potuto avere in aeroporti più vicini alla linea del fronte.

Decido quindi di tentare la sortita dall'aria, iniziando con l'inviare un reggimento di parà per saggiare la pericolosità dei cieli. I parà riescono nell'impresa (sono intercettati solo una volta durante il tragitto). Invio allora il resto del contingente : il 50/60% circa di questo riesce ad atterrare negli esagoni prefissati nonostante la resistenza aerea incontrata. Questa è una dimostrazione del fatto che **una sufficiente copertura aerea locale rende possibili operazioni su piccola scala**, specie in scenari

ambientati nell'ultima grande guerra o immediatamente dopo. Non credo, invece, che un discorso del genere sia realizzabile facilmente in scenari post-bellici, vista l'aumentata letalità delle unità aeree.

Come utilizzarle

Ipotizzando che ci siano le condizioni adatte per permettere una proiezione di truppe per via aerea in territorio nemico, vediamo per cosa si può tentare un'operazione del genere. L'utilizzo più diffuso e che presenta diverse opportunità d'impiego è la **proiezione antecedente un grosso attacco sul fronte**. Un classico (nel gioco non esattamente nella realtà!) è sicuramente il lancio immediatamente dietro la parte di fronte nemico che si sta per attaccare, allo scopo di impedire la ritirata dell'avversario e favorire la vaporizzazione di tutte le unità nemiche impegnate a difendere quel settore del fronte: il risultato è l'apertura di una breccia...senza "ruderi" e "pietre" che ostacolano il passaggio attraverso questa. Uscendo dalla metafora, un tale tipo di operazione permette di aprire un varco nel fronte nemico senza permettere al nemico di ritirarsi e riorganizzarsi, o comunque di impedirci una rapida penetrazione a causa dell'"attrito" con le unità appena ritiratesi. Una variante di tale tattica è quella che prevede il lancio di parà allo scopo di impedire o almeno **ritardare il ripiegamento** di unità nemiche rimaste in settori di fronte isolati o che ripiegano a difesa di obiettivi e città minacciate da sfondamenti e penetrazioni avvenuti in altre parti del fronte. E' quanto mi è capitato nello scenario Red Thunder '88: una penetrazione NATO lungo un tratto stradale che da nord-ovest puntava verso sud-est a Berlino (scarsamente difesa perché nelle retrovie) rischiava di essere "intercettata" da 2 divisioni del Patto di Varsavia che sganciandosi dal fronte sul Reno avrebbero potuto puntare ad Est e Nord Est e bloccare il passaggio che portava a Berlino. Ecco allora la necessità di proiettare tramite aerei ed elicotteri da trasporto fanteria ben addestrata e dotata di armamenti anticarro con l'ordine di rallentare il ripiegamento nemico nell'attesa di rinforzi..e nell'attesa che la penetrazione fosse giunta a termine (conquista di Berlino). Tale tipo di proiezione può avere anche altri fini ben più definiti, specie se non si dispone di un alto numero di unità "cicognate". E' il caso della **conquista di supply point** che supportano il fronte avversario o della distruzione di ponti attraverso i quali i rifornimenti arrivano alle linee nemiche. Infatti, colpendo la linea dei rifornimenti un attimo prima dell'attacco si renderà quest'ultimo ancora più letale per le unità nemiche, visto che quest'ultime nel turno seguente l'attacco non potranno "riprendersi" e quindi avranno più difficoltà a sostenere una seconda "carica" del nemico. Ma i nostri "angeli col mitra" possono svolgere anche altri compiti come ad esempio conquistare uno o più aeroporti nelle vicinanze della zona di attacco, provocando il ridislocamento automatico degli aerei in altri aeroporti (si suppone che abbiate organizzato i lanci in modo da lasciare liberi solo aeroporti lontani dalla zona d'attacco) e quindi indebolendo per pochi turni la copertura aerea locale di quella parte di fronte nemico che vi accingete ad attaccare. Sebbene questa operazione possa sembrare suicida (lo è per un buon 70% ^_^) ha il grosso vantaggio di

procurare ai vostri angioletti una più o meno sicura via di fuga. Conquistando un aeroporto nemico potrete, nel caso le cose si mettano male, imbarcare le vostre unità su aerei e ritirarle in luoghi più sicuri. Un'altra operazione simile (orientata a favorire la nostra aviazione) è quella che prevede il lancio di unità per distruggere unità nemiche con notevoli capacità antiaeree perchè dotate di postazioni semoventi e/o non di missili terra aria . Quest'ultimo utilizzo da i suoi risultati su scenari di guerra moderna su piccola o piccolissima scala ed in caso di truppe elitrasportate può rivelarsi utile anche se non si è alla vigilia di grossi attacchi contro il nemico. In tal caso si può parlare di veri e propri attacchi chirurgici contro obiettivi nemici ben definiti, con susseguente "fugone" in elicottero. Un altro impiego, del quale però si sconsiglia l'abuso, è quello di lanciare i nosti parà esattamente su un esagono che si vuole attaccare e poi attaccarlo nello stesso turno. Il lancio di para' si risolverà nella vaporizzazione di quest'ultimi ma avrete ottenuto come risultato l'indebolimento delle unità nemiche in quell'esagono. Si sconsiglia l'utilizzo in scenari moderni, su unità corazzate, su esagoni con più di due di unità nemiche. In alcuni scenari l'utilizzo di ingenti quantità di "carne da macello volante" è orientato al **conseguimento di obiettivi che prescindono dalla situazione sul campo di battaglia**, obiettivi il cui raggiungimento ha un effetto su più larga scala. Non è raro il caso di scenari in cui conquistando e mantenendo per almeno un turno un esagono ben preciso (ma anche più di uno e per più turni) si possano ottenere, tanto per elencarne alcuni , i seguenti risultati :

Acquisizione DEFINITIVA di Victory Point

Perdita DEFINITIVA di VP da parte del nemico

Riduzione del replacement rate nemico.

Rinvio o addirittura definitivo annullamento dell'arrivo di unità di rinforzo sulla mappa

Eliminazione dalla mappa di alcune unità nemiche. Ricordo di uno scenario in cui la conquista di un porto provocava il ritiro dallo scenario di quasi tutta l'esigua marina nemica.

Arrivo di rinforzi amici, o creazione di unità amiche a carattere difensivo.

Aumento momentaneo e non del proprio replacement rate

Aumento momentaneo e non del proprio tetto massimo di rifornimenti. In pratica aumento globale del livello dei rifornimenti.

Diminuizione momentanea e non del tetto massimo di rifornimenti del nemico.

E' chiaro che specie nei casi di obiettivi raggiungibili mantenendo per un solo turno un esagono e con risultati DEFINITIVI e non TEMPORANEI, vale la pena bruciare in missioni suicide le proprie truppe aviotrasportate. Alla conquista dell'esagono può

essere alternata la distruzione di una particolare unità. Tutto dipende da chi ha creato lo scenario.

Non crediate naturalmente che tutto quanto è stato illustrato sia poi così facilmente realizzabile in gioco. Le variabili sono molte : la dislocazione delle unità nemiche (non nota al 100%) in riserva e non, l'equipaggiamento e quindi la "potenza" delle stesse (una delle cose più facili è spazzare un povero reggimento o battaglione di Commandos o parà con la nostra bella divisione che si trovava a passare lì per caso), lo stato in cui le nostre truppe scenderanno a terra, la capacità di mantenere quel minimo di superiorità aerea locale tale da permettere il rifornimento (aereo) minimo di supply alle unità in territorio nemico, e così via. Proprio perché non è possibile mantenere rifornite tali unità, le operazioni che le vedono coinvolte non dovrebbero durare più di una manciata di turni, ancora meno se il lasso temporale rappresentato da ogni turno è notevolmente grande.