



OPERATION BITING

Il raid su Bruneval 27/28 febbraio 1942

(Scenario per Rapid Fire II)



La storia

Dopo i primi vaghi ma allarmanti rapporti degli agenti dell'Intelligence Service, una conferma dell'esistenza di apparati in grado di operare ad una frequenza di circa 570 Mhz si era avuta dalle intercettazioni effettuate dai velivoli di ascolto elettronico del No. 109 Squadron, nel marzo 1941. Una paziente opera di ricerca aveva poi consentito di triangolare e localizzare alcune di queste misteriose sorgenti lungo le coste della Francia e dei Paesi bassi. Il quadro si era fatto ancora più chiaro con l'apporto di "Ultra", l'organizzazione in grado di decifrare i messaggi codificati tedeschi, che aveva permesso di dare un nome al radar sconosciuto. Anche la ricognizione fotografica, infine diede i suoi frutti: il 5 dicembre 1941, dopo ripetuti e vani tentativi, riuscì finalmente a riportare alcune nitide immagini del sito di Bruneval, un villaggio sulla costa della Francia settentrionale a circa 20 chilometri da Le Havre, dove campeggiava una inequivocabile antenna a riflettore parabolico. A questo punto prese l'idea di organizzare un'incursione con lo scopo di catturare i componenti fondamentali del nuovo radar per poter

studiare le opportune contromisure. Fu mobilitata quindi la rete clandestina della resistenza francese per fornire il maggior numero di informazioni per organizzare il raid.

Nella notte tra il 27 ed il 28 febbraio 1942 dodici bombardieri "Whitley" del no. 51 Squadron della RAF si alzarono in volo dal campo di Thruxton, nella piana di Salisbury, diretti verso la zona di Le Havre, nella Francia occupata. A bordo avevano gli uomini della Compagnia "C" del 2nd Parachute Battalion al comando del Maggiore John Frost, ai quali era stato affidato il compito di prelevare alcuni componenti del nuovo radar tedesco FuMG 62 "Würzburg" utilizzato per la guida dei caccia notturni ed il controllo delle batterie antiaeree, installato presso il villaggio di Bruneval, il piano prevedeva poi il recupero via mare degli incursori da parte di mezzi della Royal Navy.

I paracadutisti erano suddivisi in gruppi contraddistinti dai nomi di famosi ammiragli inglesi del passato, ad ogni gruppo era affidato un compito preciso (vedi O.d.B.).

Quando gli aerei arrivarono sulla costa francese furono sottoposti ad un intenso fuoco contraereo, in questo frangente i due aerei che trasportavano il gruppo Nelson si separarono dagli altri, finendo fuori rotta e lanciando i paracadutisti lontano dalla zona prevista.

Il resto delle forze inglesi atterrò e si radunò senza problemi. Il Maggiore Frost si avviò subito, seguito dai propri uomini, verso la cosiddetta "Lone House" situata vicino alla postazione radar. La casa fu presa d'assalto ed il solo tedesco presente ucciso.

Subito dopo fu attaccata la postazione radar dove fu preso prigioniero un tecnico della Luftwaffe.



Nel frattempo i tedeschi si erano messi in allarme ed i paracadutisti furono presto attaccati da parte della guarnigione situata negli edifici di una grossa fattoria denominata "Le Prèsbytere" e presi sotto il fuoco delle mitragliatrici delle postazioni costiere. Non tutta la guarnigione di Le Prèsbytere partecipò all'attacco, in quanto fu inviata verso un vicino impianto radar tipo "Freya" che si pensava potesse essere egualmente sotto attacco.

Il Sergente Cox aiutato dai genieri, pur sotto l'intenso fuoco nemico, era riuscito a fotografare e a smontare i componenti del radar, alcuni letteralmente strappati dai propri supporti e a riporli nell'apposito carrello pieghevole. A questo punto il Maggiore Frost ordinò di ritirarsi verso la spiaggia, anche perché si incominciava a sentire rumore di veicoli in avvicinamento.



Il gruppo (Nelson) del Tenente Charteris, lanciato a circa 2 Km. a sud del villaggio di Bruneval, una volta iniziata la battaglia, si diresse a passo di corsa verso il rumore degli spari e delle esplosioni che sentiva in lontananza. Dopo essersi scontrato nei pressi del villaggio con un plotone del 685° Reggimento di Fanteria tedesco che stava rientrando da un'esercitazione notturna, il gruppo riuscì a raggiungere la spiaggia e a dare il proprio appoggio ai paracadutisti degli altri gruppi che stavano attaccando i tedeschi.

Giunti alla spiaggia gli inglesi scoprirono che le radio per contattare il gruppo navale non funzionavano, per cui il Maggiore Frost fu costretto a lanciare un razzo Very verde per segnalare ai mezzi da sbarco di avvicinarsi alla riva.

Il gruppo navale, composto da sei L.C.A. (Landing Craft Assault) e da cinque M.G.B. (Motor Gun Boat), era in ritardo in quanto per un certo periodo di tempo aveva dovuto manovrare per evitare di essere scoperto da una formazione navale tedesca composta da due cacciatorpediniere e due siluranti, che aveva incrociato proprio nelle vicinanze di Bruneval.

Una volta avvistato il segnale, i mezzi da sbarco si diressero verso la spiaggia sbarcando i Commandos che, appoggiati dal fuoco delle imbarcazioni, riuscirono ad avere ragione dei difensori tedeschi e a recuperare quasi tutti i paracadutisti, il loro prezioso carico e i prigionieri.



Le perdite inglesi furono di 2 morti, 7 feriti e 4 prigionieri, i tedeschi subirono la perdita di 5 morti, 2 feriti, 3 dispersi e 2 prigionieri.

Lo studio dei componenti del radar riportati in Inghilterra permise di svelare i segreti di un sistema che, per l'epoca era tecnologicamente all'avanguardia. I Tecnici del T.R.E. (Telecommunication Research Establishment) furono così in grado di mettere a punto un semplice ma efficace dispositivo di disturbo, costituito da striscette di alluminio ("windows") di dimensioni rapportate alla lunghezza d'onda utilizzata dal radar, che avrebbe presto dato alla R.A.F. un vantaggio determinante nella lotta ingaggiata nei cieli d'Europa.

Copia del rapporto dei tecnici del T.R.E., relativo all'esame dei componenti prelevati e corredato da fotografie, è disponibile su internet al sito "www.xs4all.nl/~aobauer/bruneval_report.htm".

Il wargame

Sono stati utilizzati figurini in 20 mm. di varie manifatture (paracadutisti e commandos inglesi della Britannia Miniatures, truppe della Luftwaffe della SHQ, fanteria tedesca della Italeri e Revell), le imbarcazioni sono modelli in resina della Britannia Miniatures e Frontline Wargaming, il radar è un modello in resina della Extratech.

Per ottenere un comportamento maggiormente realistico durante il gioco, si consiglia di utilizzare un arbitro per stabilire, all'insaputa dei giocatori, il turno di entrata dei paracadutisti inglesi del gruppo "Nelson" del Tenente Charteris.

La chiave del successo per gli inglesi è la rapidità, devono cercare di muoversi il più velocemente possibile senza curarsi troppo di lasciarsi alle spalle sacche di resistenza nemica. Inoltre devono valutare correttamente quando lanciare il razzo Very per richiamare la forza navale, tenendo conto dell'inevitabile ritardo nell'arrivo della Royal Navy, in modo da poter sviluppare un'azione congiunta contro le difese della spiaggia di Bruneval.

Il giocatore tedesco deve invece cercare di ritardare e ostacolare il più possibile il movimento dei paracaduti inglesi ed utilizzare i suoi rinforzi in modo opportuno sia per bloccare la ritirata dei paracadutisti verso la spiaggia, sia per contrastare lo sbarco dei commandos.

Bibliografia

- Wargames Illustrated n°52 - gennaio 1992
- George Miller - "The Bruneval raid" – Cassel &Co. 2002
- AA.VV. – "Operazioni Combinate 1940-1942" – Londra 1945
- www.fireandfury.com/scenarios/brunevalraid.pdf
- www.strijdbewijs.nl/commando/brun.htm
- http://napnuts.tripod.com/cf_bruneval.htm
- <http://collect2qm.ifrance.com/bruneval.htm>

FORZE INGLESÌ

“C” Company – 2nd Bn – 1st Airborne Brigade

1° Gruppo (NELSON)

Co (Lt. Charteris)+10 fig+LMG+Boys ATR

2° Gruppo (Co Maj. Frost)

(JELLICOE) Co (Lt. Young)+4 fig+LMG - Flt. Sgt. Cox+Genieri (2 fig)+1 carrello

(HARDY) Co (Maj. Frost)+3 fig+LMG

(DRAKE) Co (Lt. Naumoff)+4 fig+LMG

3° Gruppo (RODNEY)

Co (Lt. Timothy)+12 fig+LMG+Boys ATR

N°12 Commando

Co+13 fig+2 LMG+Boys ATR

Forze Navali (Commander F. N. Cook – su M.G.B. 312)

1 x M.G.B. [1x37mm autocannone, 1x20mm autocannone, 2xMultiple LMG]

3 x L.C.A. [1xLMG]

Compiti:

NELSON: assicurarsi il controllo della spiaggia e proteggere la ritirata degli altri gruppi.

JELLICOE: proteggere il gruppo del Flt. Sgt. Cox mentre smantella il radar e scortarlo fino all'imbarco sulle LCA.

HARDY: circondare e contenere eventuali azioni provenienti dalla “Lone House”, eventualmente occuparla.

DRAKE: bloccare azioni provenienti dal presidio del “Le Presbytere” verso la “Lone House”.

RODNEY: retroguardia e riserva, con il compito di ritardare eventuali rinforzi tedeschi da qualsiasi provenienza.

N°12 Commando: occupare la spiaggia, aprire dei varchi nei reticolati e proteggere la ritirata dei paracadutisti.

Forze Navali: sbarcare il n° 12 Commando sulla spiaggia, evacuar e i componenti del radar e i paracadutisti, reimbarcare i commandos, proteggere con il fuoco della M.G.B. le operazioni di sbarco e imbarco.

FORZE TEDESCHE

Radar Wurzburg o "Lone House": 4 Fig (Tecnici Luftwaffe)

Le Prèsbytere: CO+14 Fig+LMG (Truppe di guardia della Luftwaffe)

Bruneval (Hotel Beauminet): CO+12 Fig.

Spiaggia di Bruneval/Corpo di Guardia: 7 Fig.+MMG (MMG nella postazione sulla spiaggia vicino al Corpo di Guardia)

Postazioni/Bunker per MG: 9 Fig+3xMMG (da posizionare a scelta del giocatore tedesco).

Rinforzi fuori tavolo:

- Plotone della 1^a Compagnia 685° Reggimento Fanteria : CO+12 Fig+1 LMG;
- 1 autoblinda SdKfz 222;
- Rinforzi dal 685° Reggimento Fanteria: CO+21 Fig+3 LMG+3xOpel Blitz.

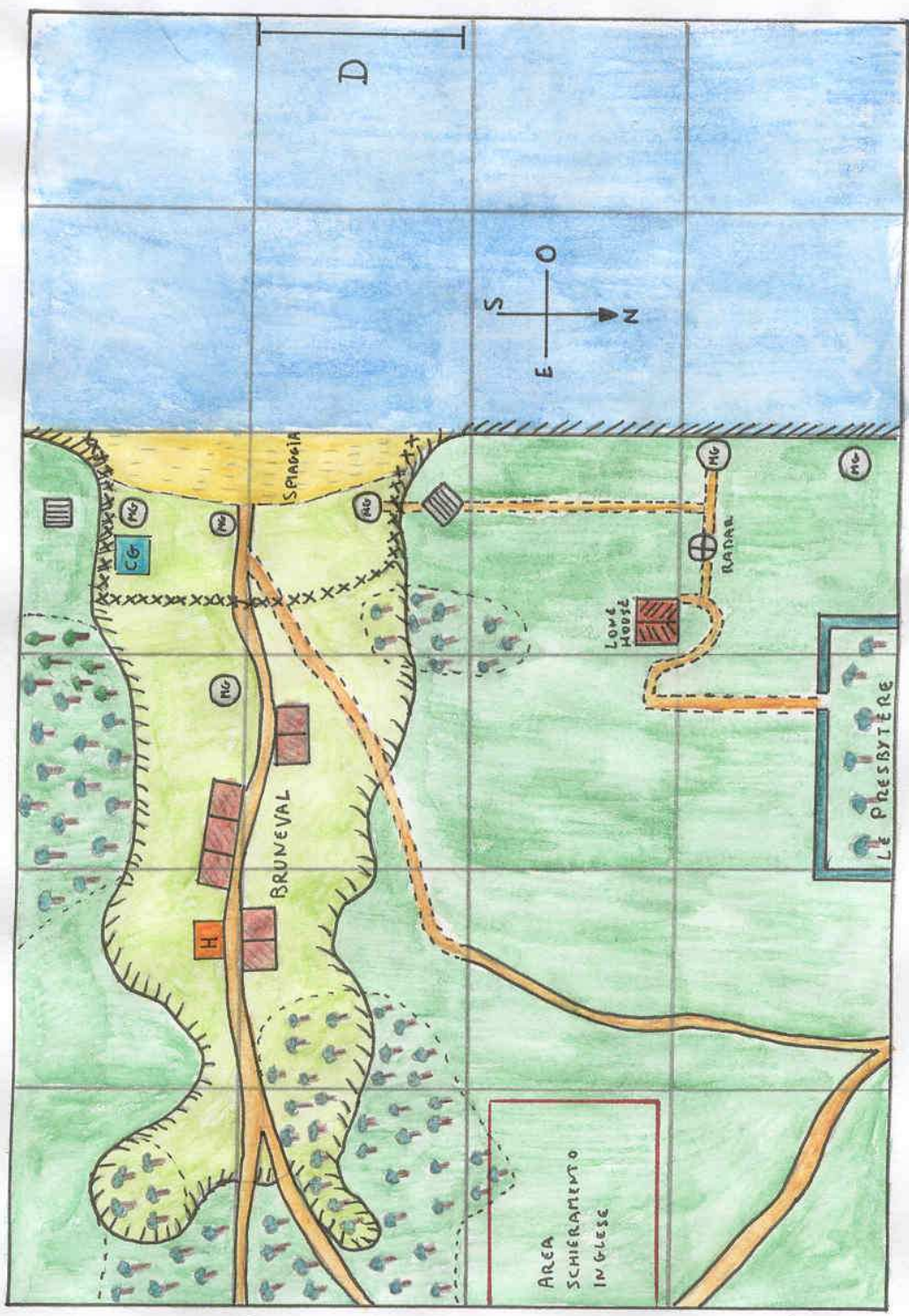
REGOLE PER LO SCENARIO












- Le dimensioni del tavolo sono 120x180 cm., il gioco ha una durata di 15 turni, il giocatore inglese muove per primo.
- Tutte le truppe inglesi sono "Elite". Tutte le truppe tedesche sono "Regular" tranne le truppe di guardia della Luftwaffe che sono "Poor"; i quattro tecnici tedeschi ai fini degli effetti del fuoco delle loro armi portatili sono considerati come "Poor".
- L'azione avviene in inverno, il terreno è innevato e c'è la luna piena. La visibilità è pertanto discreta (distanze di avvistamento ridotte di 1/3, movimenti normali).
- E' notte fino al turno 12, poi diventa giorno.
- Durante i turni notturni: dedurre 1 da tutti i tiri per gli effetti del fuoco; dedurre 1 da tutti i tiri per il morale per le unità "regular" e "poor" che sono attaccate; AFV devono effettuare un test prima di muovere se non accompagnati da fanteria, possono avanzare con un risultato di 3-4-5-6 su 1D6.
- Le scarpate sono intransitabili da veicoli che muovono fuori strada o su sentieri e considerate ostacolo continuo per fanteria che non muova lungo strade o sentieri. Veicoli su sentieri sono considerati come fuori strada.
- Per vincere il giocatore inglese deve smantellare il radar ed evacuare i pezzi smontati dalla spiaggia entro 15 turni, in caso contrario la vittoria è tedesca. Gli inglesi ottengono una vittoria maggiore se riescono a evacuare i componenti del radar e uno o più tecnici tedeschi; una vittoria minore se riescono a evacuare solo i componenti del radar..
- Per smontare il radar il Flt. Sgt. COX deve rimanere a contatto per un intero turno (se rimane ucciso prima di aver completato il turno a contatto del radar, la missione fallisce), poi deve restare a contatto nei turni successivi fino a che non tira un 4,5,6 su 1D6. Per muovere il carrello con i componenti del radar, sono necessarie due figure.
- I gruppi JELLICOE, HARDY, DRAKE e RODNEY iniziano il gioco all'interno dell'area di schieramento inglese segnata sulla mappa.
- Il gruppo NELSON arriva 1D10 turni dopo il secondo ed entra dal punto "A". Per rendere il gioco più imprevedibile questo tiro dovrebbe essere effettuato da un

arbitro all'insaputa dei due giocatori; l'arbitro si incaricherà poi di fare entrare le truppe inglesi al turno previsto.

- Paracadutisti inglesi in terreno aperto possono assumere la posizione "sdraiato", al costo di una riduzione al movimento di 1" sia per sdraiarsi sia per rialzarsi. Agli effetti dell'avvistamento e del fuoco sono considerati come in "Soft Cover", ma subiscono una penalizzazione di -1 se ingaggiati in corpo a corpo.
- Le radio in dotazione ai paracadutisti inglesi per contattare la forza navale di recupero risultarono difettose, pertanto il Maggiore FROST fu costretto a richiamare i mezzi navali mediante il lancio di un razzo Very verde. Quando il giocatore inglese decide di lanciare il razzo, deve tirare 1D6, con un risultato di 1 il Very ha un malfunzionamento. Il tentativo può essere ripetuto nei turni successivi.
- Le L.C.A. (due con a bordo il n°12 Commando, una vuota) e l'M.G.B. arrivano con un lancio di 5,6 su 1D6 dal turno successivo a quello in cui il maggiore FROST ha lanciato con successo il Very verde, entrano dal punto "D", muovono e combattono come previsto dal regolamento al punto 19. Le L.C.A. hanno una capacità di carico di 16 figure. Le L.C.A. hanno un equipaggio di due uomini, l'M.G.B. di otto. Gli equipaggi delle L.C.A., se uccisi, possono essere sostituiti dai commandos. LMG e MMG tedesche possono tirare contro gli equipaggi dei mezzi navali che si considerano come in "Hard Cover". Una volta che l'equipaggio è eliminato il mezzo è considerato affondato. Se le L.C.A. non riescono ad imbarcare tutto il personale in una sola volta, devono raggiungere il bordo del tavolo, sostare un turno per simulare il trasbordo della truppa sulle altre M.G.B. della scorta, poi possono invertire la rotta e tornare alla spiaggia per un nuovo imbarco. L.C.A. a contatto con il bordo del tavolo non possono essere prese come bersaglio. Il tiro da bordo dei mezzi navali viene sempre considerato come "in movimento".
- Le LMG fanno parte delle unità cui sono assegnate ai fini del morale e del movimento, ma sparano come armi a se stanti con 6 punti fuoco.
- I tedeschi non possono muovere o sparare fino a che il giocatore inglese non attacca (con il fuoco delle armi o in corpo a corpo), una qualsiasi unità tedesca.
- I tedeschi di guarnigione a Le Prèsbytere e all'Hotel Beauminet di Bruneval, stanno dormendo. Si sveglieranno ai primi spari (inclusi combattimenti corpo a corpo) e inizieranno a vestirsi e ad armarsi, per queste operazioni impiegheranno l'intero turno successivo; poi potranno agire normalmente.
- Le postazioni per le MG e quella per il Radar sono considerate come "Hard Cover".
- Il plotone della 1ª Compagnia del 685° Reggimento fanteria entra dal punto "B" al turno 8.
- L'autoblinda SdKfz 222 può arrivare dal turno 10 con un 6 su 1D6 ed entra dal punto "C". Se il Maggiore FROST lancia i razzi Very da una qualsiasi posizione che non sia la spiaggia o il fondo della vallata di Bruneval, l'autoblinda può arrivare con un risultato di 4,5,6.
- Il reparto di rinforzo dal 685° Reggimento fanteria entra dal punto "B" al turno 13.
- La spiaggia non è minata, ma è chiusa da un reticolato. Truppe inglesi a contatto per un intero turno con il reticolato, possono aprire un varco.
- I tecnici tedeschi si arrendono immediatamente non appena il loro gruppo subisce una o più perdite. Una figura deve essere usata come guardia ai prigionieri, pertanto questa figura non può essere usata in combattimento.
- Le tre MMG tedesche possono essere schierate, a discrezione del giocatore tedesco, in una qualsiasi delle postazioni/bunker per MG. Il giocatore tedesco deve segnare segretamente sulla mappa le postazioni armate.
- Gli inglesi testano il morale per gruppi. I tedeschi per singole unità. Le MMG e i quattro tecnici tedeschi non effettuano test di morale.

30 cm



-  BUNKER PER MG
-  POSTAZIONE PER MG
-  RETICOLATI
-  STAZIONE
-  SENTIERO
-  BOSCO
-  CASA
-  SIETE
-  POSTAZIONE RADAR
-  HOTEL BERUMMET
-  CONCO DI GUARDIA (VILLA STELLA MARIS)