

# STANZIAMENTO 04: PERESYP' (ПЕРЕСЫПЬ)

 **NOTTE**  
OTTOBRE-DICEMBRE 1943

Per scacciare le bestie naziste dalla penisola di Taman è necessaria una nuova rotta di volo, spesso solcando le acque del mare d'Azov o del Mar Nero di notte. Senza punti di riferimento per orientarsi, questo richiede un tempismo essenziale e un meticoloso calcolo della velocità, della direzione e del tempo. Queste necessità tecniche di volo, unitamente al cattivo tempo e all'accanita resistenza dei tedeschi, rendono ogni notte passata ai comandi di un aereo una notte molto tesa.

## PANORAMICA DELLO SCENARIO

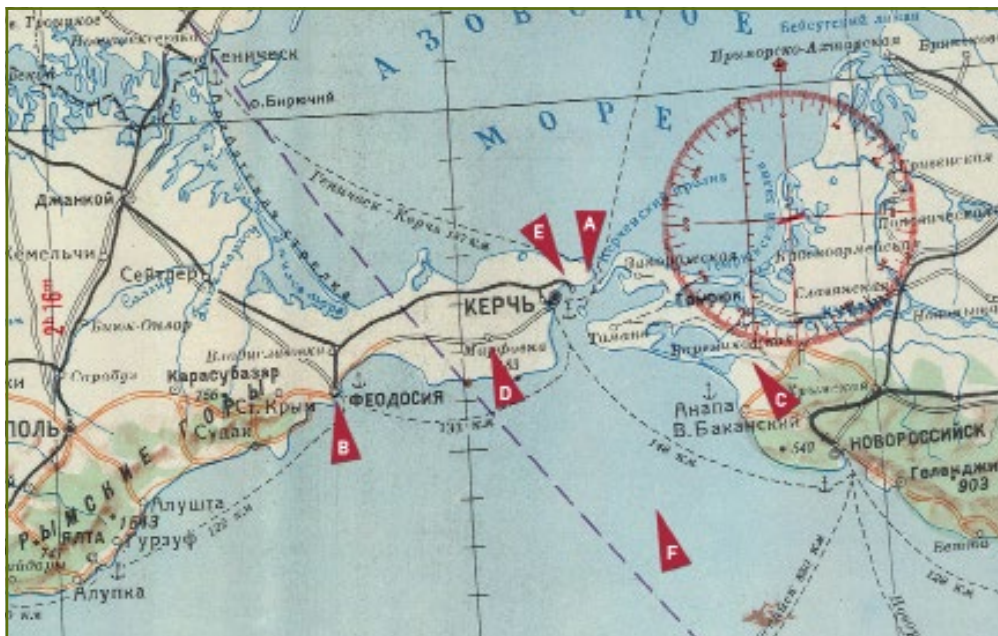
Quest'area tattica abbraccia la penisola di Taman, lo stretto di Kerch e la Crimea orientale. La topografia di questa regione è complessa: montagne, colline e distese rocciose solcate da corsi d'acqua sia a nord che a sud. I navigatori faranno bene a memorizzare la conformazione della costa: basta trovare la penisola di Chushka e proseguire verso l'entroterra nella stessa direzione per tornare a casa. L'approccio via mare richiede una grande abilità tecnica di volo, e dovrete aspettarvi un'accanita resistenza via terra, via aria e anche via mare, dal momento che i nazisti controllano vari porti come Feodosiya. Non c'è nessun luogo completamente al sicuro dagli attacchi degli hitleriani all'interno della zona operativa.

## ONORIFICENZE

Al momento di cambiare Stanziamento, tutti i membri del 588esimo reggimento ricevono la coccarda del 46° Guardiani di Taman. Questa onorificenza non aumenta la statistica +medaglie e non ha effetto sulle meccaniche di gioco.



## MAPPA TATTICA



## MISSIONI

- A:** Il terminale ovest del tram tedesco che trasferisce l'equipaggiamento oltre lo Stretto. La linea tramviaria si estende per vari chilometri, partendo dal lato nord est di Kerch, in Crimea, fino alla penisola di Chushka.
- B:** Il deposito di carburante dei KG51 della Luftwaffe al campo aereo di Feodosiya. Il deposito è situato in pieno territorio tedesco. Questa missione richiede una manovra a tenaglia e un gruppo di attaccanti deve arrivare dal mare (sono richiesti due tiri di Orientarsi effettuati da navigatori diversi per localizzare il bersaglio). Chiunque partecipi alla missione ottiene un Avanzamento.
- C:** Le trincee tedesche, vicine alle unità di fanterie amiche nei pressi del villaggio di Urma, a ridosso del fiume Kuban. Il fuoco da terra dovrebbe rivelarsi inefficace.
- D:** Cantiere ferroviario dietro il promontorio di Kerch ad Alushta. Aspettatevi un denso sbarramento antiaereo e riflettori.
- E:** Le difese antiaeree situate in cima al monte Mitridat, sopra Kerch, pericolose e tecnicamente difficili da raggiungere. I cannoni in questione sono stati modificati per sparare ad alzo negativo, verso, le spiagge sottostanti. L'aereo del Caposquadra subisce automaticamente Fuoco Nemico. Questa missione richiede due IncurSIONI per essere completata con successo. **Chiunque partecipi alla missione ottiene un Avanzamento.**
- F:** Ricerca diurna di tre chiatte cariche di unità di marina smarrite sulle acque del Mar Nero. La missione richiede Orientarsi. Una IncurSIONE per sganciare provviste e messaggi è facoltativo. **In caso di fallimento, il Fuoco Nemico rappresenta un ambiente marittimo ostile.**

# STANZIAMENTO 04: PERESYP' (ПЕРЕСЫПЬ)

Sono passati quattro mesi. La battaglia del Caucaso sta lentamente volgendo a favore dell'Unione Sovietica, ma il conto in vite umane è altissimo e la fine del conflitto è ancora lontana. Siete stanziati in un pittoresco villaggio costiero con una magnifica vista sul sereno mare d'Azov. Gli abitanti del villaggio non accettano di buon grado la vostra presenza e l'invasione della loro comunità.

## PANORAMICA LOGISTICA

Peresyp' è abbastanza vicino alle linee di rifornimento dell'Armata Rossa da garantire un rifornimento adeguato al reggimento, nonostante il tempo invernale inclemente. I villaggi locali sparpagliati lungo la costa del mare d'Azov possono fornire ciò che l'aviazione dell'Armata Rossa non è in grado di fornire... ovviamente al giusto prezzo. Peresyp' non prevede regole speciali relative al rifornimento.

## STAFF DI COMANDO

.....  
Comandante di Reggimento

.....  
Capo di Stato Maggiore

.....  
Politruk del Reggimento

.....  
Ufficiale Logistico e Istruttore

.....  
Vice Politruk

## ALTRI

## MAPPA DELLA BASE



## DOMANDE

- Quale ufficiale del 588esimo ha segretamente paura di volare sull'acqua?
- Di quale misterioso oggetto di lusso sembrano essere in possesso gli abitanti del villaggio vicino, e chi sarebbe disposto anche a rinunciare a una promozione pur di metterci le mani sopra?
- Perché l'NKVD ha stabilito un avamposto in una chiesa abbandonata?
- Come è disposta la pista d'atterraggio, vale a dire la via principale di terra compressa del villaggio di Peresyp'? Dove si trova la scuola che il Reggimento ha riconvertito in dormitorio, sala riunioni e quartier generale del personale? E la tenda sorvegliata dei rifornimenti, il granaio trasformato in hangar e la collina solitaria che si affaccia sul mare?

*Disegnate una mappa.*