

Far from Rome - 1944

Eine Firestorm Kampagne

Regelanpassungen und Erläuterungen

Grundlage für die „Far from Rome Campaign“ ist das Buch „Firestorm Campaign, Operation Bagration“ (für eine Regel ist das Buch „Firestorm Campaign, Operation Market Garden“ heranzuziehen).

Da diese Kampagne für eine weitverstreute Spielergruppe geplant ist, muss von einigen Standardregeln abgewichen werden. Die Kampagnenkarte wird online verfügbar sein.

Wenn nicht anders angegeben, beziehen sich Seitenverweise auf das Buch „Firestorm Campaign, Operation Bagration“. Seitenverweise in den Schlachtplänen beziehen sich auf das jeweilige Regelbuch bzw. die „More Missions PDF“ (V3 bzw. V4).

Hintergrund

Der Sieg in Nordafrika im Mai 1943 versetzte die Westalliierten in die Lage, in den „weichen Unterleib“ der Achse, also nach Italien, vorzustoßen. Dies war zwar nicht die von Stalin geforderte „Zweite Front“ in Frankreich, aber für dieses Unternehmen waren sowohl das British Empire wie auch die USA noch nicht ausreichend vorbereitet. So erfolgte im Juli 1943 die Landung auf Sizilien und zwei Monate später setzten die ersten alliierten Soldaten ihren Fuß auf den Boden des italienischen Festlands. Doch der Weg nach Rom erwies sich trotz des Seitenwechsels Italiens als langwierig und verlustreich. So standen die alliierten Truppen im Januar 1944 noch immer ca. 120 Kilometer vor Rom. Die Deutschen leisteten an der sogenannten „Gustav-Linie“ zähen Widerstand und schienen nicht die Absicht zu haben, die ewige Stadt preiszugeben. Um die stark befestigten Stellungen ihrer Gegner zu umgehen, landeten alliierte Verbände am 22. Januar 1944 überraschend in dem kleinen Küstenstädtchen Anzio, nur 50 km südlich von Rom. Die Entscheidung schien näher zu rücken...



Inhalt

Die Kampagne, eine Übersicht.....	3
Der Turn, Ablauf.....	4
Battle Arrow Phase (nur einmal pro Turn).....	4
Planning Phase (über den gesamten Turn), S.26 bis 28.....	4
Manoeuvre Step (kann/wird mehrmals stattfinden).....	4
Anzahl Spiele	4
Battle Arrows S.18.....	4
Firestorm Units/Troops (FSU) S.19	5
Check for Supply S.19 - 20.....	5
Einteilung der Kommandeure	5
Gelände	5
Combat Step (Spieltreffen)	6
Strategic Phase.....	6
Victory Points/ Siegpunkte.....	7
Weitere Änderungen, Bemerkungen	8
Abkürzungen	8
Kampagnenkarte.....	9
Supply, Beispiele	10
Schlachtpläne	11
Fortifications V4	12
Übersicht FSU - V3	13
Übersicht FSU - V4	14

Die Kampagne, eine Übersicht

Armeen s.22

Es können Listen aus

- Road to Rom (V3),
- Fortress Italy (V3),
- Fortress Europe (V4),
- D-Day (V4),
- Bagration (V4)

gespielt werden.

Air-Support kann nicht in die Listen aufgenommen werden, der einzige Weg diesen zu erhalten ist über eine Firestorm Unit (FSU).

Die ausgewählten FSUs werden als zusätzlicher Support an die Liste angefügt und müssen von daher nicht in die Armeerauswahlen passen. Selbstverständlich gehören sie dann während des Spiels zur Liste (Support), mit allen Regeln wie Anzahl der Platoons, Companie Moral, Formation Last Stand usw.

Grundsätzlich ist für die gesamte Kampagne die Armeegröße auf 1750 (V3) bzw. 100 (V4) Punkte festgelegt.

Abweichungen müssen mit dem Gegenspieler und den Generälen abgesprochen werden.

Commanders/Kommandeure (Lots of Commanders) s.16

Jeder Mitspieler ist ein Commander/Kommandeur. Vor der Kampagne sollte sich jeder Mitspieler für eine Seite entscheiden.

Ein späterer Beitritt zur Kampagne ist natürlich möglich. Ein Wechsel der Seiten kann in Absprache mit dem General erfolgen.

Zwei Generäle (Two Generals) s.16

Stephan (Achse), Vertreter:

Peter (Alliierte), Vertreter:

Die Orga (One Organiser) s.16

Der Organiser soll die Kampagne organisatorisch unterstützen und die Kampagnenkarte aktualisieren. Er sollte kein General sein.

Länge der Kampagne

Die Kampagne geht über 6 Turns, pro Turn können 8 bis 10 Spiele/Battles gespielt werden. Damit ist von einer Dauer von mindesten einem Jahr zu rechnen (ca. 50 Spiele).

Der Turn, Ablauf

Battle Arrow Phase (nur einmal pro Turn)

Vor jedem Turn, in der Battle Arrow Phase, wird die Anzahl der BAs (Battle Arrow) bestimmt. Dafür würfelt der Organisier einen **W3**. Die Augenzahl +7 ergibt die Anzahl der BAs (8-10).

Danach ermitteln die Generäle für jeden einzelnen BA die Initiative, die Alliierten erhalten auf den Wurf +1 und gewinnen jedes Unentschieden.

Planning Phase (über den gesamten Turn), S.26 bis 28

Der General entwickelt eine Strategie und bespricht diese mit seinen Kommandeuren (Commander).

In diesem Zusammenhang kann auch schon eine Vorauswahl getroffen werden, welcher Kommandeur welche Battle spielen könnte.

Da die BAs nicht alle gleichzeitig platziert werden, ist die Planning Phase nicht nur auf den Anfang des Turn beschränkt, vielmehr sollten sich die Generäle über den gesamten Zeitraum, aber vor allem zwischen den einzelnen Spielen, mit ihren Kommandeuren absprechen.

Manoeuvre Step (kann/wird mehrmals stattfinden)

Der Manoeuvre Step dient der Koordination der Spieltreffen und unterscheidet sich aufgrund der Beschaffenheit der Spielergruppe vom den Kampagnenbüchern. Die Spieltreffen können unterschiedlich groß sein und an verschiedenen Orten stattfinden, sollten aber in einem engen zeitlichen Rahmen bleiben, also z.B. am nächsten Wochenende.

Später geplante Spieltreffen sollten auf den nächsten Manoeuvre Step geschoben werden.

Im Einzelnen läuft jeder Manoeuvre Step wie folgt ab:

Anzahl Spiele

Sollte ein Spielertreffen oder mehrere Spieltreffen abzusehen sein, melden sich die Kommandeure spätestens 4 Tage vorher bei ihrem General. Die beiden Generäle können nun die Anzahl der nächsten Spiele festlegen. Mögliche regionale Paarungen sind zu berücksichtigen.

Battle Arrows S.18

Die Generäle geben sich jetzt gegenseitig ihre nächsten Angriffe bekannt, abhängig von der Anzahl der Spiele und der jeweiligen Initiative. Dies geschieht durch das Platzieren der BAs, dabei ist die vorher ausgewürfelte Reihenfolge zu beachten! Hierbei gelten die Regeln nach Seite 18 (Place a Battle Arrow).

Abweichungen: Die Generäle platzieren die BAs. Allied Armoured Troops S. 24 „Firestorm Market Garden“, gilt für Mech- und Tank-FSUs **beider Seiten**.

Beachte das Rom nicht angegriffen werden kann (siehe Kapitel Kampagnenkarte).

Fortified Line

Mehrere Areas mit Drachenzähnen bilden eine zusammenhängende Fortified Line. Der General der Achse kann die „Fortified Line“ Option wählen, wenn die Alliierten über eine Fortified Line hinweg angreifen. In dem Fall erhält der Spieler zusätzliche Fortifications (siehe Kapitel Kampagnenkarte und Schlachtpläne).

Mountain Areas/Defense (siehe Kapitel Kampagnenkarte und Schlachtpläne)

Wenn eine Battle in einer Mountain Area stattfindet, kann sich die Seite ohne die Initiative sich zur „Mountain Defense“ entscheiden. In diesem Falle müssen sich mindestens zwei Berge (Steep Hill, siehe Kapitel Gelände) in der Aufstellzone des Verteidigers befinden.

Firestorm Units/Troops (FSU) s.19

Die FSUs werden jetzt ausgewählt und in die BAs gesetzt (maximal 2 pro Seite). Alle **platzierten** BAs müssen jetzt mit FSUs versehen werden (es sei denn man möchte keine einsetzen). Ein späteres Anfügen ist nicht möglich. Beachte hierzu das Kapitel Übersicht FSUs.

Check for Supply s.19 - 20

Ergänzung zu S.19 Check for Supply: Ersetze Rail Line durch Road/Straße, weiterhin ist jede Area benachbart zu einer Area mit einer Straße ebenfalls „in Supply“.

Ergänzung zu S.20 Firestorm Engineers: Pionier-FSUs verlängern die Versorgungslinien. Pionier FSUs geben den „in Supply“-Status an jede benachbarte Area weiter. Außerdem könne sie eine „Supply-Brücke“ bilden, d.h. sie erweitern den Status auch, wenn sie benachbart zu einer „in Supply“ befindlichen Area stehen. „In Supply“ ist demnach die Area in der sich die Pionier-FSU befindet und eine weitere benachbarte Area (siehe Kapitel Supply, Beispiele).

Beachte für den Supply, dass die in **einem** Manoeuvre Step platzierten BAs so behandelt werden, als wenn sie gleichzeitig gespielt würden.

Einteilung der Kommandeure

Die Generäle teilen nun ihren Kommandeuren mit, welche Battle sie spielen werden und ob es Besonderheiten bzw. Änderungen gibt (Fortified Line, Mountain Defense etc.).

Gelände

Es kann sich als durchaus sinnvoll erweisen, den Bedarf an Gelände vor dem Spiel festzustellen. Außerdem sollte jeder Kommandeur das Gelände kennen, auf welchem er kämpfen soll.

Zur Unterstützung kann der Terrain Generator genutzt werden (Meditarrenean Terrain Chart):

<https://www.flamesofwar.com/Portals/0/Documents/Rules/Campaigns-and-Terrain.pdf>

Weitere Besonderheiten des Geländes ergeben sich aus der Kampagnenkarte (z.B. Mountain Area oder Flussüberquerung). Die Geländebegebenheiten der Area in die der BA weißt, sind ausschlaggebend.

Combat Step (Spieltreffen)

Identify your Mission

Die Kommandeure bestimmen für ihre BAs die Mission mithilfe der Schlachtpläne (siehe Kapitel Schlachtpläne). Die Seite mit der Initiative ist nicht automatisch der Angreifer in einem FOW-Spiel. Der Angreifer wird am Spieltag bzw. durch die Schlachtpläne bestimmt.

Play Flames of War Battle

Ein faires und hoffentlich spannendes Spiel.

After Action Step S.23

Den After Action Step führen die Commander/Generäle nach dem jeweiligen Spiel wie beschrieben durch.

Ausnahme: **Die Seite mit der Initiative zieht sich im Falle einer Niederlage niemals aus der Area zurück aus der angegriffen wurden.**

Retreat und Advance sollten durch die Generale nach dem Spiel durchgeführt werden.

Strategic Phase

Die strategische Phase steht am Ende des Turns (**alle** in der Battle Arrow Phase ausgewürfelten BAs wurden abgehandelt).

Reihenfolge:

- Initiative auswürfeln
- Exploitation Moves
- Bring in Reserves
- Make Strategic Moves

Die Regeln auf Seite 30 bis 32 bleiben bis auf folgende Anpassungen unverändert:

- Es gibt keine Partisan and Polizei Activities und Armoured Trains.
- Beide Generäle bestimmen erneut die Initiative, diese gilt dann für die gesamte Strategic Phase.
- Reserven kommen nicht aus einem Reinforcement Pool, sondern sind FSUs welche ab den angegebenen Turns zur Verfügung stehen (siehe Kapitel Kampagnenkarte). Diese Reserven können vom jeweiligen General auch auf einen späteren Turn als abgegeben, geschoben werden.
- Roads werden wie Rail Lines behandelt.
- Exploitation Moves über die Fortified Lines sind nicht erlaubt (siehe Kapitel Kampagnenkarte)
- Flieger FSU: Flieger-FSUs können sich während der Strategic Moves unbegrenzt über die gesamte Karte bewegen, müssen jedoch in von der eigenen Seite kontrollierten Areas landen. Noch unbenutzte Flieger-FSUs können den Versuch unternehmen, gegnerische Flieger-FSUs bei ihrem Strategic Move abzufangen. Dazu würfeln beide Generäle einen W6, die höhere Augenzahl gewinnt. Der Verlierer muss seinen Flieger zum eigenen Airfield (Marco-Simone oder Preta) zurückziehen. Damit gilt die FSU als benutzt. Der Gewinner kann entweder den Strategic Move weiter fortsetzen oder in der Area landen, aus welcher der Flieger gestartet war. Diese FSU gilt anschließend ebenfalls als benutzt.

Victory Points/ Siegpunkte

Der Organisier aktualisiert den Siegpunkte-Marker auf der Kampagnenkarte.

Siegpunkte sind durch rote Zahlen in der Kampagnenkarte gekennzeichnet. Die Zerstörung einer eingeschlossenen FSU bringt weitere 5 Siegpunkte (S.32 Capturing Firestorm Troops).

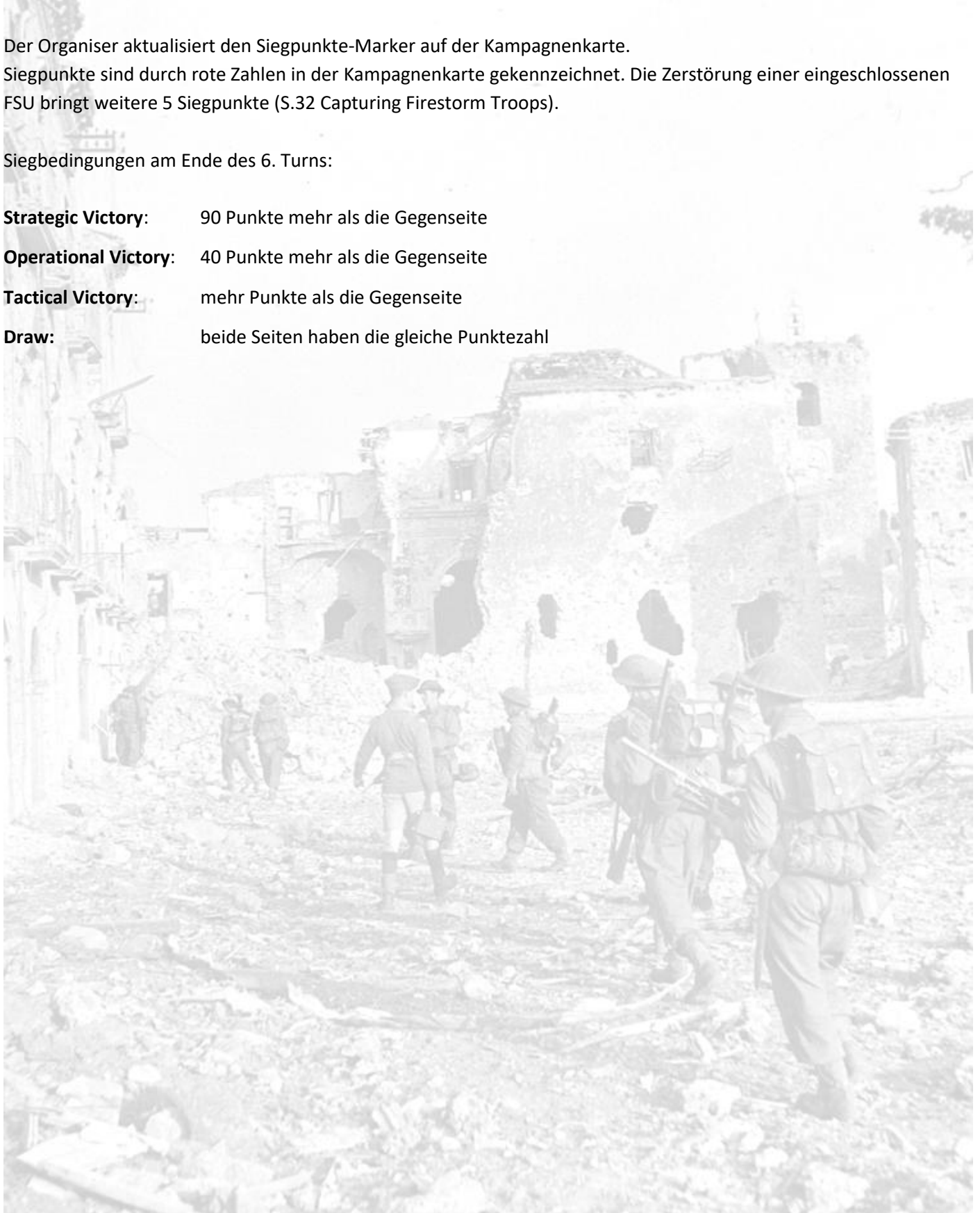
Siegbedingungen am Ende des 6. Turns:

Strategic Victory: 90 Punkte mehr als die Gegenseite

Operational Victory: 40 Punkte mehr als die Gegenseite

Tactical Victory: mehr Punkte als die Gegenseite

Draw: beide Seiten haben die gleiche Punktezahl



Weitere Änderungen, Bemerkungen

S.18

Select an Opponent,

Die jeweiligen Spielerpaarungen ergeben sich aus dem Manoeuvre Step

Roll for Initiative, Place a Battle Arrow

Abweichung: Die Generäle bestimmen die Initiative und platzieren die BAs!

S.21

Fester Platz

Diese Regel wird in einer abgewandelten Form gespielt, siehe Manoeuvre Step - Fortified Line

No Air Support in Cities

Da es keine ausgesprochenen City-Areas gibt, kann Air Support als FSU in allen Battles genutzt werden.

S.22

Land Lease

Es gibt keine „Land Lease“ Forces.

S.23

Retreat Defeated Troops

Die Seite mit der Initiative zieht sich im Falle einer Niederlage **niemals** aus der Area zurück aus der angegriffen wurde

S.24

Hier ändern sich folgende Beschreibungen:

Der Begriff **Battle Phase** ist gestrichen

Manoeuvre Step wird durch die Generäle durchgeführt.

Proxy Marker werden nicht verwendet.

S. 30

Exploitation Move

Die Fortified Lines der „Fare from Rome Campaign“ gelten für den Exploitation Move als Fortified Boundary.

Reinforcement Pool

Es gibt keinen Reinforcement Pool, zerstörte FSUs werden dauerhaft aus dem Spiel entfernt

S. 31

Rail Movement

Ersetze “Rail Movement” durch “Road Movement”

Abkürzungen

BA	Battle Arrow
FSU	Firestorm Unit
V3	FOW 3. Regelversion
V4	FOW 4. Regelversion

Kampagnenkarte



1. Es gibt drei **Fortified Lines**. Sie sind durch den Verlauf der Drachenzähne ersichtlic. Im Einzelnen:

- Gustav-Linie: von Minturno über Cassino nach Roccaraso
- AH/Senger-Linie: von Rio-Claro über Monti-Aurunci nach Aquino
- C-Linie: von Pomezia über Monte-Cavo nach San-Vito-Romano

Wenn der Achsenspieler die Fortified Line Option wählt, erhält er zusätzliche Fortifications:

Gustav Linie: 200 Punkte Fortifications nach V3*

AH/Senger und C-Linie: 1. Turn 50 Punkte, 3. Turn 100 Punkte, 5. Turn 150 Punkte Fortifications nach V3*

Beachte dabei, dass die einzelnen Fortified Lines zwar als zusammenhängende Linien angesehen gesehen werden, aber nicht jede Himmelsrichtung abdecken. Dies ermöglicht Flankenangriffe (z.B. von Monticelli nach Ponte-Corco).

*Fortifications V3 werden nach Fortress Italy S.108/109 aufgestellt, für V4: siehe Kapitel Fortifications V4.

2. Rom: Da Rom zur „**Offenen Stadt**“ erklärt wurde, kann die Stadt nicht angegriffen und von keiner FSU betreten werden (Für Strategic Moves darf die Straße durch Rom von der Achse genutzt werden). Rom gilt grundsätzlich als in Besitz der Achse. Um die Stadt in ihren Besitz zu bringen, müssen die Alliierten während der Strategic Phase von Turn 6 in der Lage sein, mit einer eigenen FSU (kein Flieger oder Artillerie) einen Exploitation Move in die Stadt durchzuführen.

3. Die **HMS „Orion“** ist eine FSU, die den Alliierten nur in den Areas Anzio und Nettuno zur Verfügung steht. Diese FSU kann nicht zerstört werden.

4. Die Alliierten können ihre **Reserven** ab den angegebenen Turns in Marzanello oder Santa-Croce, aber auch in Anzio einsetzen. In Anzio können jedoch nicht mehr als zwei FSUs pro Turn landen (beachte das Reserven auch in einen der folgenden Turns geschoben werden können).

Die Achse kann die Reserven ab den angegebenen Turns in Colonna und Ciampino einsetzen.

5. Die Braun eingefärbten Areas sind die **Mountain Areas**, die Seite ohne die Initiative kann hier die Mountain Defense Option wählen.

Supply, Beispiele



Areas mit einer Straße/Road, welche eine Verbindung zu einem eigenen Supply Depot hat, gelten als „in Supply, außerdem alle der Straße benachbarten Areas.



Pioneer FSUs geben Supply an benachbarte Areas weiter.



Pioneer FSUs können aber auch eine „Brücke“ zur Versorgung bauen.

Die Versorgung kann aber nur maximal eine Area weitergegeben werden und es können keine Ketten mit anderen Pionier-FSUs gebildet werden.

Schlachtpläne

- 1) Beide Spieler wählen geheim einen Schlachtplan (Wort auf einen Zettel schreiben/ Würfel verdeckt mit 1,2 oder 3, Symbole, Karten etc.)
- 2) Beide Spieler decken zeitgleich ihre Pläne auf.
- 3) Die Mission wird auf der entsprechenden Tabelle erwürfelt. V3 Spieler nutzen unten stehende Tabelle „Schlachtpläne V3“, V4 Spieler nutzen die Tabelle aus der „More Mission PDF“.

<https://www.flamesofwar.com/Portals/0/Documents/FOW-Missions2021.pdf>

Anmerkungen:

- Spieler mit Always Attacks dürfen nie „DEFEND“ wählen.
- Listen mit Always Defend dürfen nie „ATTACK“ wählen.
- Spieler mit der Fortified Line- oder Mountain Defense Option dürfen nie „ATTACK“ wählen
- Spieler mit der Fortified Line- Option erhalten zusätzliche Fortifications
- Beachte Gelände bei Mountain Defense

SCHLACHTPLÄNE (V3)			
Allied Plan	Axis Plan		
	Attack	Manoeuvre	Defend
Attack	Roll to see who Attacks 1: Breakthrough (S. 286) 2: Counterattack (S. 287) 3: Dust Up (S. 278) 4: Encounter (S. 277) 5: Free For All (S. 276) 6: Free For All (S. 276)	Allied Player Attacks Axis Player Defends 1: Breakthrough (S. 286) 2: Hasty Attack (S. 284) 3: Counterattack (S. 287) 4: Counterattack (S. 287) 5: Dust Up (S. 278) 6: Encounter (S. 277)	Allied Player Attacks Axis Player Defends 1-2: Surrounded (S. 282) 3-4: No Retreat (S. 279) 5-6: Fighting Withdrawal (S. 283)
Manoeuvre	Axis Player Attacks Allied Player Defends 1: Breakthrough (S. 286) 2: Hasty Attack (S. 284) 3: Counterattack (S. 287) 4: Counterattack (S. 287) 5: Dust Up (S. 278) 6: Encounter (S. 277)	Roll to see who Attacks 1: Breakthrough (S. 286) 2: Counterattack (S. 287) 3: Dust Up (S. 278) 4: Encounter (S. 277) 5: Free For All (S. 276) 6: Free For All (S. 276)	Allied Player Attacks Axis Player Defends 1: Breakthrough (S. 286) 2: Cauldron (S. 285) 3: Hasty Attack (S. 284) 4: No Retreat (S. 279) 5: No Retreat (S. 279) 6: Fighting Withdrawal (S. 283)
Defend	Axis Player Attacks Allied Player Defends 1-2: Surrounded (S. 282) 3-4: No Retreat (S. 279) 5-6: Fighting Withdrawal (S. 283)	Axis Player Attacks Allied Player Defends 1: Breakthrough (S. 286) 2: Cauldron (S. 285) 3: Hasty Attack (S. 284) 4: No Retreat (S. 279) 5: No Retreat (S. 279) 6: Fighting Withdrawal (S. 283)	Roll to see who Attacks 1: Breakthrough (S. 286) 2: Counterattack (S. 287) 3: Dust Up (S. 278) 4: Encounter (S. 277) 5: Free For All (S. 276) 6: Free For All (S. 276)

Fortifications V4

Am besten: S.87/88 **Bagration German (hier gibt es den Pantherturm!)**. Alternativ 108/109 **D-Day American** bzw. FUBAR Mission PDF S. 10/11: <https://www.gf9.com/Portals/0/Documents/D-DayGlobalCampaign/Week1Missions/W1FoWFubar.pdf>

Name der Fortified Line	Fortified Line Bonus*	V4 Befestigungen**
Gustav-Linie	4x Minenfeld 4x Stacheldraht	32 Punkte
AH/Senger Linie o. C-Linie Turn 1	1x Minenfeld 1x Stacheldraht	8 Punkte
AH/Senger Linie o. C-Linie Turn 3	2x Minenfeld 2x Stacheldraht	16 Punkte
AH/Senger Linie o. C-Linie Turn 5	3x Minenfeld 3x Stacheldraht	24 Punkte

***Fortified Line Boni:**

Diese Minenfelder und Stacheldraht gibt es zusätzlich zu den Minenfeldern und Stacheldraht einer Mission. Bei 100 Punkten No Retreat wären das also 8 Minenfelder. Das ist hart, aber nicht unmöglich, da in V4 Minen und Draht wesentlich leichter zu räumen sind.

***V4 Befestigungen:**

In V3 gibt es *Fortified Companies*, die Bunker und andere Befestigungen aufstellen können. Diese Option gibt es in V4 nicht. Wer in V4 Bunker und Befestigungen aufstellen möchte, hat in dieser Kampagne als Verteidiger in einer **Fortified Line** die Option bis zur genannten Punktzahl Punkte zu tauschen. D.h. wenn ich an der Gustav-Linie für 32 Punkte Bunker aufstellen möchte, muss ich von meiner restlichen Truppe 32 Punkte abziehen. Bei 100 Punkten verbleiben dann 68 Punkte.

Befestigungen sind nie im Hinterhalt und beginnen das Spiel stets auf dem Tisch, drücken also ggf. andere Einheiten in die Reserve!

Übersicht FSU - V3

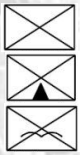









Bücher: Fortress Italy (Achse) bzw. Road to Rome (Allierte), NGS nach Overlord

Die Punkte einer FSU dürfen nur für ein einzelnes Platoon ausgegeben werden!

Übriggebliebene Punkte verfallen, die eigene Liste kann nicht damit aufgestockt werden.

Options sind möglich, solange die Bedingungen eingehalten werden.

Die Bezeichnungen in den Auswahlen/Bedingungen beziehen sich ausschließlich auf die Bezeichnungen im Arsenal.

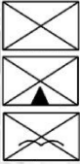









FSU Symbol	FSU Name	Punkte max.	Auswahl/Bedingungen	Bemerkungen
	Infantry	200	Platoons mit Infantry Teams keine Pioneer-, oder Gun Teams	Infanterie, Gebirgsjäger und Fallschirmjäger sind zusammengefasst Transport Teams sind erlaubt
	Mech/Panzer-grenadiere	220	Platoons mit Infantry Teams keine Pioneer-, oder Gun Teams	nur Achse Transport Teams sind erlaubt
	Tank	310	ausschließlich Platoons mit Tanks	Tanks bedeutet nicht Tank-Teams sondern meint nur die Tanks, Light- und Medium Tanks im Arsenal.
	Heavy Tank	430	ausschließlich Platoons mit Tanks	Tanks bedeutet nicht Tank-Teams sondern meint nur die Tanks, Light- und Medium Tanks im Arsenal.
	Armored Anti-Tank	300	ausschließlich Platoons mit Tankhunters	nur Achse
	Anti-Tank	140	Platoons die mehrheitlich mit Anti-Tank (Gun Teams) ausgestattet sind	Command Team darf ein Infantry Team sein Transport Teams sind erlaubt
	Pioneer	150	ausschließlich Platoons mit Pioneer Teams	beachte Sonderregeln für Supply Transport Teams sind erlaubt
	Artillery	220	Platoons die mit Artillery (Gun Teams) ausgestattet sind	Transport Teams sind erlaubt
	Aircraft	150	Aircraft - Air Support	Alternativ: 1x AOP
	HMS Orion	-	NGS - Light Cruiser nach Overlord, keine alternative Auswahl nutzbar	kann nicht zerstört werden, steht nur für Anzio und Nettuno zur Verfügung
BONUS (bei Sieg im Anzio Szenario)	freie Wahl	150	keine Beschränkung	General muss sich vor Beginn der Kampagne für eine FSU und dessen Standort entscheiden

Übersicht FSU - V4

Bücher: Fortress Europe (German, British, American), D-Day (German, British, American), Bagration German*

Die Punkte einer FSU dürfen nur für eine Einheit ausgegeben werden! Überzählige Punkte verfallen ersatzlos. Die eigene Liste kann damit nicht aufgestockt werden.

Die Bezeichnungen in den Auswahlen beziehen sich auf die Bezeichnungen im Einheitenprofil.

FSU Symbol	FSU Name	Punkte max.	Auswahl/Bedingungen	Bemerkungen
	Infantry	10	Infantry Unit	Max. 10 Teams
	Panzergrenadiere	14	Infantry Unit	Max. 8 Infantry Teams, max. 4 Fahrzeuge
	Tank	18	Tank Unit	Max. Front: 7
	Heavy Tank	24	Tank Unit	Front: 6+
	Armored Anti-Tank	16	Tank Unit	Forward Firing, Front: 4+
	Anti-Tank	12	Gun Unit	Max. 4 Teams
	Pioneer	9	Infantry Unit (Rifle o. Grenadier)	Dug In 2+ Skill Check in Minenfeldern 2+
	Artillery	14	Gun Unit m. ARTILLERY o. SALVO	Max. 4 Teams
	HMS Orion	-	gem. Naval Gun Fire Support Command Card (D-Day British), siehe Ergänzungen	Unzerstörbar, nur Anzio und Nettuno
	Aircraft	9	Aircraft Unit	Alternativ: Aerial Observation Post (AOP)
BONUS (bei Sieg im Anzio-Szenario)	Freie Wahl	7	keine Beschränkung	General muss sich vor Beginn der Kampagne für eine FSU und dessen Standort entscheiden

Firestorm Units V4 - Ergänzungen

Naval Gun Fire Support V4 (Britten)

Each Shooting Step, choose a Formation HQ Team or an Observer to request a naval Gunfire bombardment. On a roll of 5+ they may Spot for a four-gun Naval Gunfire Bombardment using their own Skill rating and the following weapon stats:

RANGE	ROF	ANTI-TANK	FIRE- POWER
UNLIMITED	ARTILLERY	4	AUTO

Remove the Ranged In marker for this bombardment at the end of the Shooting Step.

Auf Auswahl passender Ausrüstung ist zu achten!

Es folgt ein unvollständiger Leitfaden zur Groborientierung.

Achse:

- Maximal 1 Panzerschreck Team pro Unit
- **Keine Panzerfaust-Aufrüstungen (d.h. auch keine Einheiten, die diese automatisch mitführen!)**
- **Keine Jagdpanzer IV**
- **Keine Jagdpanzer IV/70**
- **Keine Sdkfz 234 (Puma) – stattdessen Sdkfz 231 verwenden**
- **Keine Panzerjäger 38(t) (Hetzer)**
- **Keine Ju-87 Tank Hunter (3.7cm)**
- **Keine Einheiten der SS (schließt Command Cards ein)**
- **Keine Einheiten der 21. Panzerdivision mit Beute-Fahrzeugen**

Allierte:

- **Keine Parachute Rifle / Glider Rifle / Airborne / Airlanding Einheiten**
- **Keine Commandos**
- **Keine Sherman (76mm)**
- **Keine Cromwells / Centaurs**
- **Keine Churchill Crocodiles / AVsRE / Sherman Crab / Churchill 75mm (late)**
- **Keine M10c (17 pdr)**
- **Keine Sherman Firefly (17 pdr)**