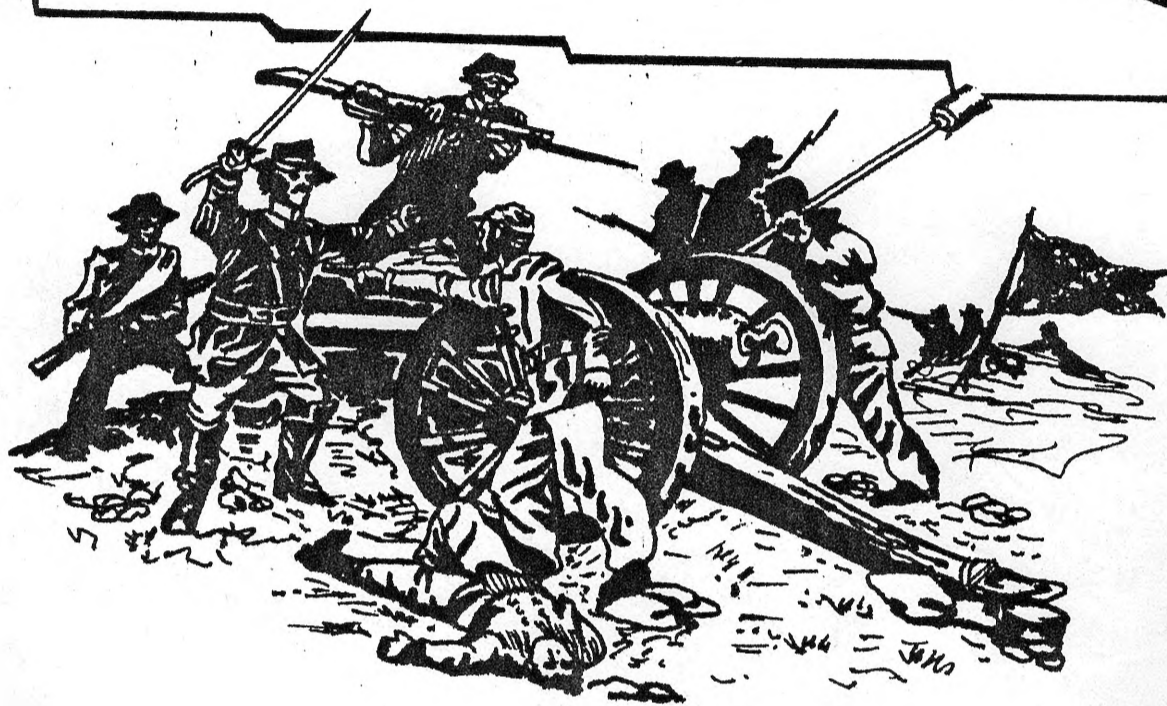


# BLITZKRIEG



## N° 4

Bollettino ciclostilato a cura de "I GIOCHI DEI GRANDI"

I Giochi dei Grandi - Via Dietro Listone 13 - 37121 VERONA  
Tel. 045/25319

N° 4 - Gennaio 1.985

£ 3.000

SOMMARIO:

- Pag. 3 - ATLANTIC WALL: Battle Report di Sandro Massignani  
(Vicenza)
- Pag. 6 - A GLEAM OF BAYONETS: recensione di Nando Ferrari  
(Verona)
- Pag. 10 - MIDDLE EARTH ROLE PLAYING: recensione di Enrico  
Acerbi (Vicenza)
- Pag. 17 - G.I. ANVIL OF VICTORY: scenario aggiuntivo di Lu-  
ca Balestreri (Ferrara)
- Pag. 21 - SOUTH MOUNTAIN: recensione di Sandro Massignani  
(Vicenza)
- Pag. 24 - MONSTER MANUAL II: recensione di Andrea Angiolino  
(Roma)
- Pag. 28 - LA DANNATA STRADA PER BRUXELLES: di Enrico Acerbi  
(Vicenza)
- Pag. 32 - RISULTATI DEL QUESTIONARIO

-----

N° 4 - GENNAIO 1.985

Anche il quarto numero del nostro bollettino, come noterete, esce senza ritardi rispetto ai tempi programmati. Il numero 3 è stato accolto in termini, tutto sommato, positivi. Alcuni ci hanno consigliato di dare spazio anche al genere fantasy/fantascienza; altri ci hanno intimato di continuare a dedicarci soltanto ai giochi storici. Considerando che da quando Pergloco ha cessato la pubblicazione il nostro BLITZKRIEG è rimasto, per quanto ci risulta, l'unico periodico che si occupi di wargames, ci sembra giusto non escludere nessun settore. Pertanto in questo numero vi proponiamo due articoli che riguardano l'intramontabile D&D e il role-playing sul Signore degli Anelli (MIDDLE EARTH ROLE PLAYING), che ultimamente ha ottenuto un successo travolgente. Dobbiamo tuttavia "redarguire" i patiti dei role-playing, che fino ad ora ci hanno inviato pochissimo materiale.

Vi ricordiamo che la collaborazione a BLITZKRIEG è aperta a tutti. Ci interessano in particolare recensioni, partite commentate, analisi, nuovi scenari e regole aggiuntive per i giochi di tutte le case (IT esclusa). Gli articoli devono essere dattiloscritti in modo ordinato e corretto (tale da consentire un'immediata riproduzione) e saranno ricompensati con un buono acquisto di £ 5.000 per ogni pagina pubblicata. Chiunque si senta in grado di collaborare ci telefoni e ci indichi i giochi sui quali è disposto a...cimentarsi.

Su questo numero troverete, oltre ai due articoli fantasy già menzionati, altro materiale di argomento vario. Per ora non prendono il via le rubriche sul mercatino dell'usato e sulla ricerca di avversari, che non sono state molto richieste. Contiamo, comunque, di fare un tentativo in questo senso nel prossimo numero. Il problema principale è rappresentato dalla quantità di spazio che sarebbe necessario "rubare" al resto del bollettino. Stiamo prendendo in considerazione il progetto di aumentare il numero delle pagine: tutto dipende dalla collaborazione che saprete darci.

Ora è il momento di fare un discorso serio per quanto riguarda il sistema di distribuzione di BLITZKRIEG. Fino ad ora avevamo sempre spedito il bollettino a chiunque ne avesse fatto richiesta. In molti casi, trattandosi di nostri clienti abi-

tuali, abbiamo spedito il bollettino come "stampe semplici" (cioè non contrassegno), al fine di evitare loro le spese postali. Molti (la maggior parte) hanno regolarmente provveduto al pagamento (inviandoci l'importo in francobolli, o chiedendoci di aggiungere l'importo a qualche spedizione in partenza); altri, sicuramente per disattenzione, non sono stati altrettanto precisi. Sugeriamo a tutti coloro che vogliono ricevere regolarmente il bollettino di inviarci l'importo dell'abbonamento a 4 numeri (£ 12.000) tramite vaglia o assegno. Questo facilita le cose per noi e per voi. Sono già quasi 100 i giocatori che hanno scelto questa soluzione. D'ora in poi BLITZ-KRIEG sarà inviato solamente: 1) agli abbonati; 2) a chi invierà anticipatamente l'importo in francobolli; 3) a chi ci chiederà di includere una copia del bollettino in qualche pacco in partenza. Siamo spiacenti di dover richiedere anche a chi ha sempre provveduto regolarmente al pagamento delle copie ricevute di voler provvedere in uno dei tre modi sopra descritti.

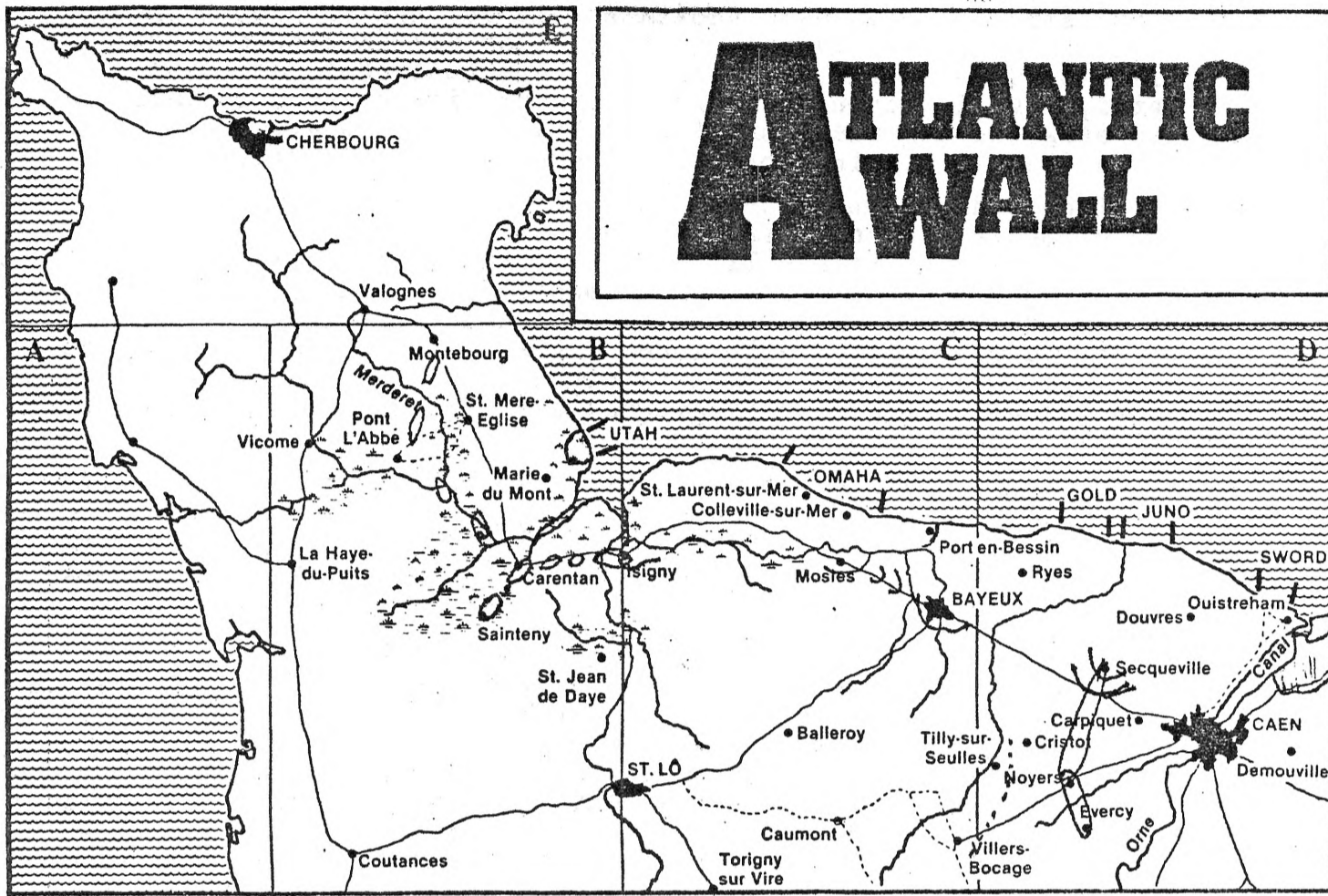
Approfitto di questa breve introduzione per fare un breve punto della situazione. La VER-CON '84 ha riscosso un successo che è andato al di là delle più ottimistiche previsioni. A parte qualche piccolo disagio dovuto all'inesperienza, la manifestazione si è svolta regolarmente e con grande partecipazione interna (giocatori) ed esterna (curiosi, giornalisti e perfino due TV private). Generalmente soddisfatti i giocatori, in particolare per quanto riguarda la scelta del ristorante. Oltre 100 tavoli hanno ospitato battaglie memorabili. Come previsto i giochi più giocati sono stati i classici (Last Battles, Afrika Korps, Russian Campaign, Squad Leader, Third Reich): Molto affollati anche i tavoli che ospitavano i vari role-playing. L'ha fatta da padrone KATA-KUMBAS, presentato dagli ideatori Massimo Senzacqua e Agostino Carocci di Roma, seguito da D&D, CALL OF CTHULHU, TRAVELLER, 007, CAR WARS, ecc. Tra le cose più interessanti spiccavano: uno scenario di SQUAD LEADER & C. con 15 mappe; un mega-scenario di CRY HAVOC-SIEGE con 6 mappe; una splendida BATAILLE D'AUSTERLITZ della MARSHAL; un'improbabile WARTH AM RHEIN (in cui i tedeschi, se non fosse stato per i limiti della mappa, avrebbero raggiunto... Parigi!). I tornei, nonostante gli immane problemi organizzativi, si sono svolti regolarmente, con grande soddisfazione dei vincitori premiati. Ora il testimone è stato passato agli amici di Modena, che stanno già organizzando MOD-CON '85: facciamo loro i migliori auguri (ne hanno bisogno, l'impegno è... massacrante!!!).

Negli USA si registra negli ultimi mesi una stasi del mercato: i titoli pubblicati negli ultimi mesi sono stati pochi. La parte del leone la fanno le riviste: lo sapevate che Strategy & Tactics d'ora in poi pubblicherà un gioco su ogni numero e che Wargamer è ormai una rivista mensile? Si sono registrati alcuni aumenti di prezzo, in particolare per i giochi della serie Europa della GDW. In Italia temiamo ci saranno degli aumenti dovuti al recente rialzo del dollaro. Facciamo presente, in particolare, che è aumentato il prezzo delle riviste GENERAL, DRAGON e simili (niente paura, da £ 7.500 a £ 8.000). Informazioni più dettagliate le daremo sul nostro prossimo aggiornamento.

A risentirci sul N° 5 di BLITZKRIEG

Nando Ferrari

SUI PROSSIMI NUMERI: varianti per Wellington's Victory, la seconda parte di A Gleam of Bayonets, regole navali estese per War & Peace, Civilization, ecc.



### BATTLE REPORT

30 giugno 1984: dopo accordi vari e sfide successive è avvenuto il primo round del tanto atteso confronto tra le sezioni patavina e valdagnese del Valgame (tm), avente per oggetto il gioco Atlantic Wall. Già giocato da tutti i contendenti - chi più e chi meno - è stato ovviamente giocato su un terreno piuttosto conosciuto, cioè lo sbarco. Date le diverse maniere di affrontare il gioco, entrambi i team hanno avuto delle sorprese per quanto concerne lo sviluppo e l'accurato sfruttamento delle possibilità offerte, ma anche sulla comprensione delle regole. In ogni caso è stata estremamente utile l'esperienza per confrontare i propri modi di sviluppare un gioco di tale portata e per potere apportare delle novità - dato che Atlantic Wall consente una certa variabilità di strategie. Ovviamente c'è stata una preparazione interna per prevedere - soprattutto da parte alleata - un piano d'operazioni funzionale.

I tedeschi: impersonati da Marco-Panzer ed Andrea Brusati, rispettivamente occupantisi dei settori Caen-Omaha e Cotentin.

Gli alleati: Dario (Omaha e Utah), Sandro (Gold-Juno-Sword), con la fattiva collaborazione di "Lilla" saltuariamente a Utah.

Piano alleato: lancio delle divisioni paracadutiste americane nelle zone storiche, con obiettivo chiave Carentan. Il lancio della 6a inglese è stato previsto sulla linea Evercy-Noyet-Sequeville, ma successivamente si è preferito limitare lo spostamento nell'entroterra della divisione inglese per timore di non poterla rilevare in tempi brevi e per timore anche del "clear" vicino Caen.

La soluzione del lancio della 6a favoriva in ultima analisi il piano strategico alleato adottato (che qui non vi raccontiamo). Accordi precedenti avevano posto in luce all'interno del team alleato la necessità di coordinare lo sfruttamento dei mezzi aerei, navali, nonché la possibilità di rifornimento in base alle esigenze del piano originale. Era comunque stata prevista una certa flessibilità in rapporto all'evolversi della situazione.

Il gioco è durato un giorno intero ed è stato interrotto al 7° turno con in essere la fase di combattimento tedesca a Utah e penisola del Cotentin e la fase di combattimento alleata nelle mappe C e D, questo per lo sfalsamento del comando. In ogni caso si avranno ulteriori sessioni dove continueremo il gioco per arrivare ad una qualche soluzione. Chi avesse interesse a consultare il piazzamento delle unità visto come un gioco campagna che inizi al secondo giorno (7 giugno) e che quindi eviti lo sbarco può farne richiesta.

Il 1° turno ha visto buoni progressi a Juno, un massacro di genieri a Gold (6 volte 6 col dado e ben 6 pedine di punti genieri fuori gioco), che non arrivava a praticare varchi (Gap). Solo alla terza Landing Phase si vedevano pochi sparuti genieri sbarcare e praticare 2 varchi.

Sword andava abbastanza bene, anche se le prime due ondate di comandos venivano massacrate in toto a causa del ben concentrato tiro delle batterie tedesche. Il bombardamento aereo iniziale non aveva ovviamente alcun effetto, ma è stato fatto ogni sforzo da parte alleata contro le batterie - che sono tante - sulle spiagge inglesi. Il risultato si aveva un pò alla volta nel corso del gioco con la progressiva eliminazione delle batterie, soprattutto di Le Havre, aiutati anche da una buona dose di c... (1 col dado). Lo sbarco aereo della 6a aviotrasportata inglese è avvenuto con minimo scatter e notevoli riduzioni di compagnie; in ogni caso ben due battaglioni sono stati ricostituiti quasi subito, per essere posti sulla strada che porta ad Omaha.

Le spiagge americane andavano abbastanza bene per Utah, come al solito, aiutata anche da un meraviglioso lancio dei parà americani; Omaha registrava un bassissimo numero di "Gap" sin dall'inizio ed è proprio su questa spiaggia che ci si è battuti all'ultimo counter. Infatti i tedeschi portano subito - appena "committed" - il solito battaglione ciclisti sulla spiaggia per poter colpire col fuoco delle mitragliatrici le compagnie americane con valori alti e quindi mortali. Infatti Omaha rischia seriamente di essere buttata a mare ed arriva colle unghie e coi denti a raggiungere il "Gap Number" in possesso di pochi esagoni. Data la politica seguita dagli alleati; nel secondo turno non sono stati sbarcati rinforzi per evitarne l'uccisione a causa della regola che stabilisce che unità non d'assalto (quindi compagnie di rinforzo) sono eliminate con un risultato di PINNED sulla tabella del fuoco delle armi leggere. D'altronde è stata anche cura del comando alleato prevedere quali esagoni colpire sulle spiagge con LCT e navi per aprirsi dei varchi.

Al terzo turno tutte e tre le spiagge inglesi raggiungono il fatidico "Gap Number" ed iniziano l'avanzata all'interno, frenate dal buon risultato del dado del "commitment" di Marco: 6. Subiscono infatti, come storicamente, un contrattacco contro Sword (che è sempre stata particolarmente presa di mira) da parte di un battaglione di Pantera della 21a Panzer e del battaglione esplorante della medesima. L'appoggio aero-navale costringe però i tedeschi a ritirarsi con perdite gravi. Gold è l'ultima spiaggia a raggiungere il fatidico "Gap Number" e rischia anche notevolmente perchè un battaglione tedesco si porta in spiaggia per sparare: ma è raggiunto da ben tre uno in rapida successione dalle batterie delle navi e quindi eliminato.

Omaha riesce a raggiungere il Gap Number alla 3a Pending Phase del 4° turno, quando ormai ogni speranza sembrerebbe compromessa dal solito battaglione ciclisti dietro Omaha che raggiunge la spiaggia ed inizia il tiro armi leggere infliggendo perdite paurose agli americani. E' stato veramente l'ultimo tiro di dado a salvare la spiaggia. Comunque i tedeschi, nella successiva loro fase di combattimento riducono Omaha ad un paio di esagoni, ma al 5° turno sbarcano i battaglioni interi della 29a che iniziano finalmente a consolidare la posizione. I tedeschi tentano tutto per buttare a mare gli americani, perfino con attacchi 1-4 contro appoggi di navi ed aerei, e questo sino al 7° turno, ove il gioco si interrompe con una testa di ponte che è sul punto di espandersi, essendosi sacrificati i tedeschi per tentarne l'annientamento.

A Utah accorrono da tutte le parti i tedeschi che riescono a costituire un fronte intorno agli sbarcati ed ai paracadutisti. Gli americani si lasciano "fare".

Il secondo giorno un bel tiro di dado consente di mettere in funzione ben otto divisioni rifornite con metà aerei in appoggio (light overcast). Gli alleati decidono di puntare sulla distruzione dell'aviazione tedesca. Quindi una marea di punti aerei va in interdizione (64) ed il resto va in appoggio agli americani mal messi, salvo due unità aeree.

La mancanza di interdizione consente ai tedeschi di fare arrivare i rinforzi con tutta tranquillità e di essere riforniti senza grossi problemi. Sulle spiagge inglesi si scatenano le divisioni 12SS e 12aPz che contrattaccano unitamente alla 711a di fanteria tentando di distruggere Sword e conquistare la foce della Orne, per impedire agli inglesi di entrare nella zona di "clear" ad ovest di Caen. Gli attacchi si susseguono pesantemente, con gravi perdite da ambo le parti e con la conquista di qualche esagono da parte tedesca, il che impone agli inglesi una piccola striscia di esa con le spalle al mare. Nel frattempo avviene alla mossa inglese del 7° turno l'effettiva unificazione del fronte inglese dell'8a Armata con la 6a divisione aviotrasportata, che si incunea pericolosamente quindi - e senza grosse opposizioni - verso Caen.

Omaha ha logorato in virtù della forza dei battaglioni interi americani (quelli in holding area sono in buona parte morti, essendo state eliminate 30 compagnie d'assalto!) e dell'appoggio aeronavale. Il tiro delle batterie tedesche viene pian piano messo a tacere.

Utah è in una situazione precaria essendo attaccata da ogni parte dai tedeschi accorsi in gran numero. Si attende ormai il 3° giorno per mettere a posto le cose.

Speriamo di avere presto l'occasione per poter continuare il report e di vedere come andrà a finire!

A cura di Sandro Massignani e del "VALGAME"

### A GLEAM OF BAYONETS

Il nuovo gioco SPI-TSR consente agli amanti del "blu e il grigio" di simulare la grande battaglia di Sharpsburg.

Questo articolo è diviso in due parti. Nella prima parte ci occuperemo del sistema di gioco "Great Battles of the American Civil War" (d'ora in poi GCA = Guerra Civile Americana), ideato dal famoso disegnatore Richard Berg. Nella seconda parte definiremo, invece, le caratteristiche specifiche del gioco A GLEAM OF BAYONETS, ultimo nato della serie. E' chiaro che questa seconda parte si rivolge in modo particolare a coloro che hanno avuto già occasione di sperimentare il sistema GCA. Vi ricordiamo i titoli dei giochi fino ad ora pubblicati: PEA RIDGE, WILSON'S CREEK (su Strategy & Tactics N° 80), CEDAR MOUNTAIN (su S&T N° 86), DRIVE ON WASHINGTON e JACKSON/CORINTH. In precedenza erano stati pubblicati tre giochi, con un sistema praticamente uguale: TERRIBLE SWIFT SWORD (battaglia di Gettysburg), STONEWALL (Kernstown) e BLOODY APRIL (Shiloh). Tutti questi giochi, a causa del fallimento della SPI, risultano oggi assai difficili da reperire. Naturalmente potete ora contare su A GLEAM OF BAYONETS, che ha visto finalmente la luce dopo un lungo travaglio.

#### IL SISTEMA GCA:

Le unità sono a livello di reggimento e ogni punto di forza rappresenta 100 uomini (50 in A GLEAM OF BAYONETS), o un singolo cannone. Sono rappresentati tutti i comandanti fino al livello di brigata. Ogni esagono corrisponde solitamente a 100 metri e ogni turno rappresenta 20 minuti.

Iniziamo con una descrizione della sequenza di gioco. Il giocatore di turno controlla se le sue unità sono in comando. I comandanti di brigata devono trovarsi entro il raggio del loro comandante di divisione, altrimenti potranno muovere di un solo esagono (potranno comunque comandare normalmente le loro unità). Ogni reggimento dovrà trovarsi entro il raggio del suo comandante di brigata; in caso contrario sarà soggetto alle seguenti limitazioni: potrà muovere di un solo esagono, non potrà entrare in ZOC nemiche e non potrà effettuare fuoco offensivo. In poche parole... un disastro! I comandanti superiori possono, utilizzando i loro "punti di comando", aumentare il raggio di azione di quei comandanti di brigata che si trovino in difficoltà. Le brigate possono essere distaccate e riattaccate a divisioni diverse. Infine tutte le unità che si trovino raggruppate con un qualsiasi comandante sono automaticamente in comando. Il tutto funziona stupendamente e consente di ricreare, senza incidere troppo sulla giocabilità, tutti i problemi logistici legati alla leadership. In definitiva si può affermare che il sistema di comando è uno dei più interessanti che siano mai stati realizzati.

Si passa a questo punto alla fase di movimento. Ogni unità può trovarsi in due formazioni: in linea o in colonna la fanteria, piazzata o al traino l'artiglieria, montata o smontata la cavalleria. Nella seconda formazione elencata, tutte le unità sono soggette al fuoco "d'infilata" (in pratica: una colonna a sfavore). L'artiglieria piazzata e la fanteria in linea esercitano ZOC attraverso i tre lati d'esagono frontali. Occhio al "trucco": è possibile uscire da una ZOC, anche se si entra direttamente in un'altra ZOC. In questo sistema è sempre possibile sganciarsi,

ma si rischiano danni gravi; quando si esce da una ZOC, infatti, tutte le unità nemiche che esercitano quella ZOC possono subito effettuare uno speciale "fuoco di sganciamento". L'infiltrazione è quindi possibile, soprattutto quando le unità avversarie sono deboli e il loro fuoco non è temibile. Molto più difficile sganciarsi da un particolare settore in cui si fronteggino unità molto "dure": non solo si subirà il fuoco di sganciamento, ma, presentando le spalle al nemico, questi otterrà pure l'infilata (solita colonna).

Finita la fase di movimento, l'avversario avrà diritto al fuoco difensivo. Tutte le unità possono sparare ad unità avversarie che si trovino entro il loro raggio di gittata. Ogni reggimento o batteria è dotato di uno specifico tipo di arma o cannone, le cui caratteristiche sono indicate su una interessante tabella che varia di gioco in gioco. Per la fanteria si va dai deboli "smoothbore musket" (che, solitamente, sparano raddoppiati ad un esagono e dimezzati a due esagoni), ai più consueti "rifled musket" (raddoppiati a un esagono, normali a due/tre esagoni e dimezzati a 4/5 esagoni), fino ai temibili "carbine" ed "Henry Repeater" (che arrivano ad essere quintuplicati ad un esagono e....fanno molto male). Per l'artiglieria esistono una dozzina di tipi di cannoni, ognuno con caratteristiche peculiari. Per il fuoco a distanza i migliori sono i "parrot", che arrivano mediamente a 25/35 esagoni, mentre per il fuoco ravvicinato gli howitzer sono i più temibili. La batteria più terribile (anzi, è un singolo cannone) è unionista e si trova nel gioco CORINTH: si tratta di un 24-pounder howitzer che a un esagono viene moltiplicato per 12, a due esagoni per 8!! I confederati, per contro, in TSS e A GLEAM OF BAYONETS, vantano due "withworth" che sparano a 70 esagoni!!

Dopo questa carrellata sulle caratteristiche delle varie armi, passiamo agli effetti che esse possono provocare. La tabella dei risultati è estremamente semplice; si calcola la forza totale che spara in un esagono, si applicano le modifiche necessarie (infilata, terreno, eventuale demoralizzazione di chi spara, densità delle unità avversarie) e si tira il fatidico dado. I risultati prevedono: perdita di punti forza (solitamente 1 o 2), con conseguente controllo del morale; controllo del morale per la rotta; controllo del morale per il "PIN". Con questo ultimo simpatico termine si indicano quelle unità che restano bloccate di fronte al nemico. In pratica le unità "pinned" (i giocatori italiani usano ormai il buffissimo termine "pinnate", che suona forse meglio) non potranno effettuare il fuoco offensivo. Questo risultato, apparentemente innocuo, è spesso il peggiore che possa capitare. La più alta percentuale di impropri si raggiunge normalmente quando le proprie unità, scagliate eroicamente all'assalto di una batteria di howitzer, vengono pinnate dal fuoco nemico: non solo non potranno sparare, ma non potranno nemmeno attaccare in mischia!

Le unità che vanno in rotta si ritirano di 3 esagoni verso le proprie linee e se entrano in ZOC nemiche sono soggette ad un immediato "fuoco di ritirata" (con la classica, inevitabile, infilata). Terminato il fuoco difensivo, l'attaccante può finalmente restituire la cortesia. In questo caso il risultato PIN blocca le unità difendenti per tutto il turno successivo (del difensore) e per le eventuali mischie che l'attaccante intende dichiarare. In sintesi possiamo dire che il risultato PIN, insieme alle regole sul morale (che poi vedremo) e al tipo di armamento, costituisce la chiave del sistema di combattimento. Le unità in difesa



usufruiscono del notevole vantaggio di sparare per prime. Un volta che si sia raggiunto il contatto tra le unità opposte, tuttavia, questo vantaggio diventa in pratica reciproco, a meno che il difensore occupi posizioni particolarmente vantaggiose (vedi Cemetery Hill).

Terminato il fuoco l'attaccante dichiara le mischie e il difensore ha l'opportunità di ritirarsi (ma non con l'artiglieria, le unità pinnate, o quelle circondate da ZOC). A questo punto, se qualche unità non si è ritirata, l'attaccante entra nell'esagono e si calcola un semplice differenziale di forza, considerando l'eventuale presenza di leader, il morale e il terreno. I risultati prevedono perdite (uomini uccisi, o anche catturati, che valgono il doppio) e ritirate. Chi si ritira in ZOC si becca il solito fuoco e in ogni caso controlla il morale.

Si arriva così alla fase finale, nella quale i comandanti recuperano automaticamente (tranne qualche eccezione) le unità con cui sono raggruppati. Inoltre i comandanti di brigata sono in grado di recuperare un certo numero di unità della propria formazione che si trovino entro il raggio. Dicevamo delle regole sul morale. Ogni unità ha un valore, che va dal pessimo 1 degli indiani di White in Pea Ridge, all'ottimo 5 delle brigate più collaudate (la Stonewall e la brigata di ferro in Gettysburg sono ancora più "dure", grazie a delle regole particolari). La presenza di un comandante nell'esagono aumenta di 1 il morale. Praticamente un'unità con morale 5 e comandante in groppa sarebbe inarrestabile, se non fosse per il famigerato PIN e per il fatto che ogni unità cala di 1 il morale quando perde la metà dei propri effettivi. E' necessario tener nota (su appositi fogli forniti con i giochi) di tutte le perdite. Questo non solo per i punti di vittoria, ma anche per il fatto che ogni brigata ha un livello di demoralizzazione, raggiunto il quale cominciano i guai seri: le unità non possono più entrare in ZOC, perdono una colonna quando sparano, non possono attaccare in mischia e se una di loro va in rotta, tutte le altre della stessa brigata si ritirano di due esagoni e controllano il morale (che nel frattempo è calato automaticamente di 1). Vi basta per comprendere che diventano praticamente inutilizzabili?!

I comandanti possono restare uccisi, feriti o venire catturati. Esiste una precisa gerarchia per i rimpiazzi, che ovviamente hanno raggi di azione meno estesi e creano quindi problemi di comando. Esistono poi delle regole veramente eccellenti per quanto riguarda il rifornimento di munizioni. Le artiglierie consumano un "round" ogni volta che sparano (in alcuni giochi 3, se effettuano il fuoco intensivo); la fanteria quando tira un 1 sulla tabella di combattimento rischia di restare senza munizioni facendo 1 o 2. Anche in questo caso gli impropri si sprecano, soprattutto quando l'unità è grossa e si trova a contatto con il nemico (e soprattutto in PEA RIDGE, dove il confederato non ha carretti di rifornimento!). Ovviamente è possibile rifornire le proprie unità utilizzando i carretti di rifornimento, che occorrerà, però, salvaguardare dall'eventuale cattura. Il confederato deve affrontare il problema quasi cronico della scarsità di munizioni, che diventa spesso un fattore determinante. Per contro il morale delle unità unioniste è solitamente più basso.

In definitiva il sistema GCA è indubbiamente consigliabile a tutti coloro che amano il feeling delle battaglie a livello grande-tattico. Non ritengo neppure necessario es-

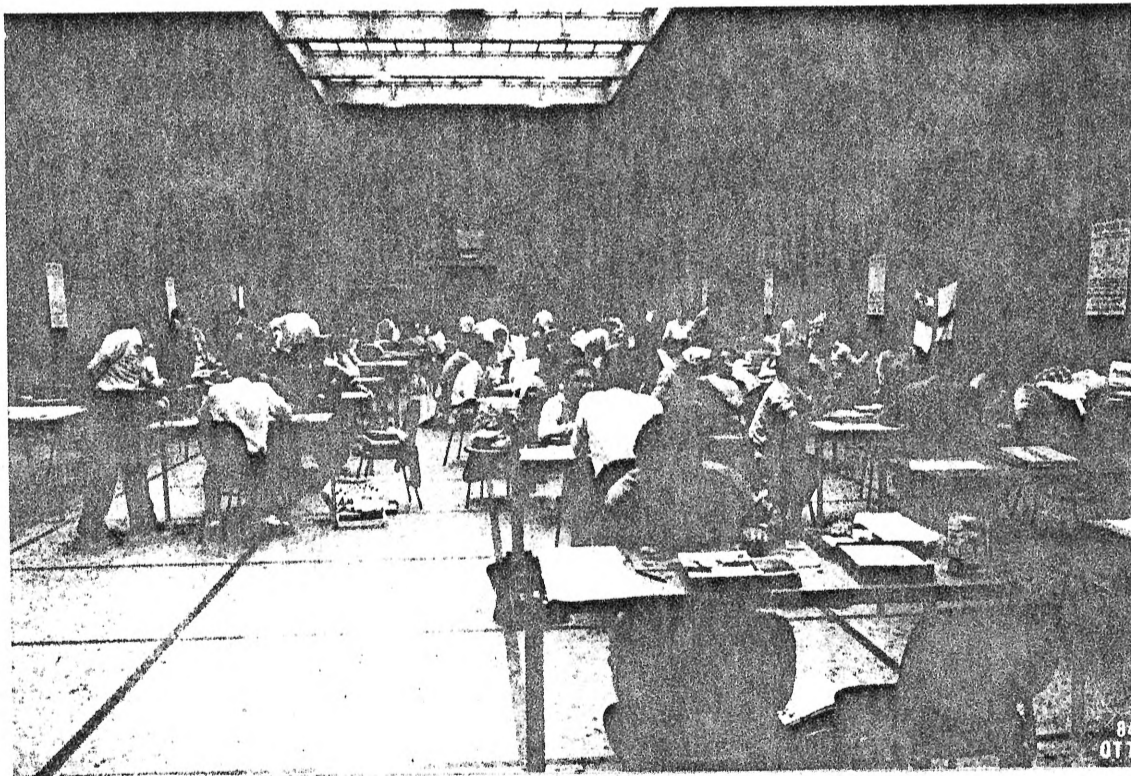
sere degli studiosi, o semplicemente degli appassionati della guerra civile americana, per apprezzare questo splendido sistema di gioco, che con la sua enorme versatilità consente di affrontare contemporaneamente tutti i problemi tattici, strategici, logistici e operativi delle grandi e piccole battaglie tra unionisti e confederati. Indubbiamente si tratta di un sistema abbastanza complesso, che richiede una certa costanza prima di acquisire una sufficiente dimistichezza (almeno 7/8 partite), ma che è poi in grado di offrire veramente molto divertimento. E' consigliabile iniziare con le battaglie più piccole (Cedar Mountain, o Pea Ridge) per poi godersi i giochi più impegnativi. Nel prossimo numero parleremo di A GLEAM OF BAYONETS, che è appunto uno di questi.

NANDO FERRARI

---

#### GIOCHI "AUTOPRODOTTI"

Molti giocatori amano cimentarsi nel disegno di giochi fatti in casa. In alcuni casi abbiamo avuto una vera e propria "mini-produzione". La "Bergamo Enterprise" ci ha fornito due giochi sulle battaglie di Waterloo ed Aspern-Essling, che utilizzano il sistema Marshal e si contraddistinguono per la piacevole veste grafica. L'amico Astuni di Genova ci ha proposto un gioco interessante e dettagliatissimo sulla battaglia di Agincourt. Chiunque fosse interessato a questa simulazione si metta in contatto con noi: si sta pensando di provvedere ad una tiratura limitata di questo gioco, che sicuramente potrà soddisfare i patiti delle battaglie medievali.



Una veduta parziale della sala che ha ospitato "VER-CON '84", dove 200 giocatori di tutta Italia si sono dati battaglia per tre giorni.

E FRODO BAGGINS FINALMENTE  
TIRO' UN DADO E .....

Direttamente da Charlottesville in Virginia arriva finalmente un role-playing classico e completo su chi ha apprezzato ed amato le opere del famoso J.R. (è lui il Gei Ar D.O.C!) Tolkien.

I libri di Tolkien sono sicuramente meglio conosciuti negli States ed in Inghilterra, per quanto anche da noi dopo il famoso cartone animato sulla Guerra dell'Anello, in concomitanza con ristampe economiche ed accessibili a tutti, le opere di Tolkien hanno avuto una discreta risonanza. Sino ad ora l'argomento era stato trattato unicamente a livello di wargame prima dalla gloriosa SPI con la sua trilogia "Middle Earth" (il bellissimo Signore degli Anelli ed i mini-games Sauron e Gondor), poi dalla WWW con il primo numero di "The Wargamer" ed il gioco incluso sulla saga dell'anello del potere ed infine dalla Iron Crown Enterprises con "The Fellowship of the Ring" una eccezionale simulazione per grafica e completezza, caratterizzata da un sacchetto di dadini multicolori e da stupende carte dei personaggi. Solo wargames quindi!

Non era possibile che nel paese della Associazione Nazionale di Tolkien, padre di tutti i role-playing ed ispiratore del favoloso mondo di D&D (vedi Lo Hobbit), non nascesse finalmente il Role-Playing con la R maiuscola sulla Terra di Mezzo.

La casa della corona ferrea (detta intimamente I.C.E) aveva preparato il campo con una serie di moduli generali sul continente di Tolkien da usare con tutti i sistemi di R-P, moduli dalla bella grafica e colmi di fitte informazioni sui popoli, flora, fauna, etc. delle

fantastiche descritte da Tolkien.

Con "Middle Earth RP" nasce ora il regolamento completo per scorrazzare in cerca di avventure e tesori.

Chi ha letto le opere del grande bardo non dovrà lasciarsi scappare l'occasione di

"vivere" quel mondo fantastico e pericoloso, precursore dei moderni RP ed occasione di piacevole incontro tra amici.

Per chi ama il RP in generale ora esaminiamo le peculiarità del sistema. Da tener pre-



a complete system for adventuring in  
J.R.R. TOLKIEN'S WORLD



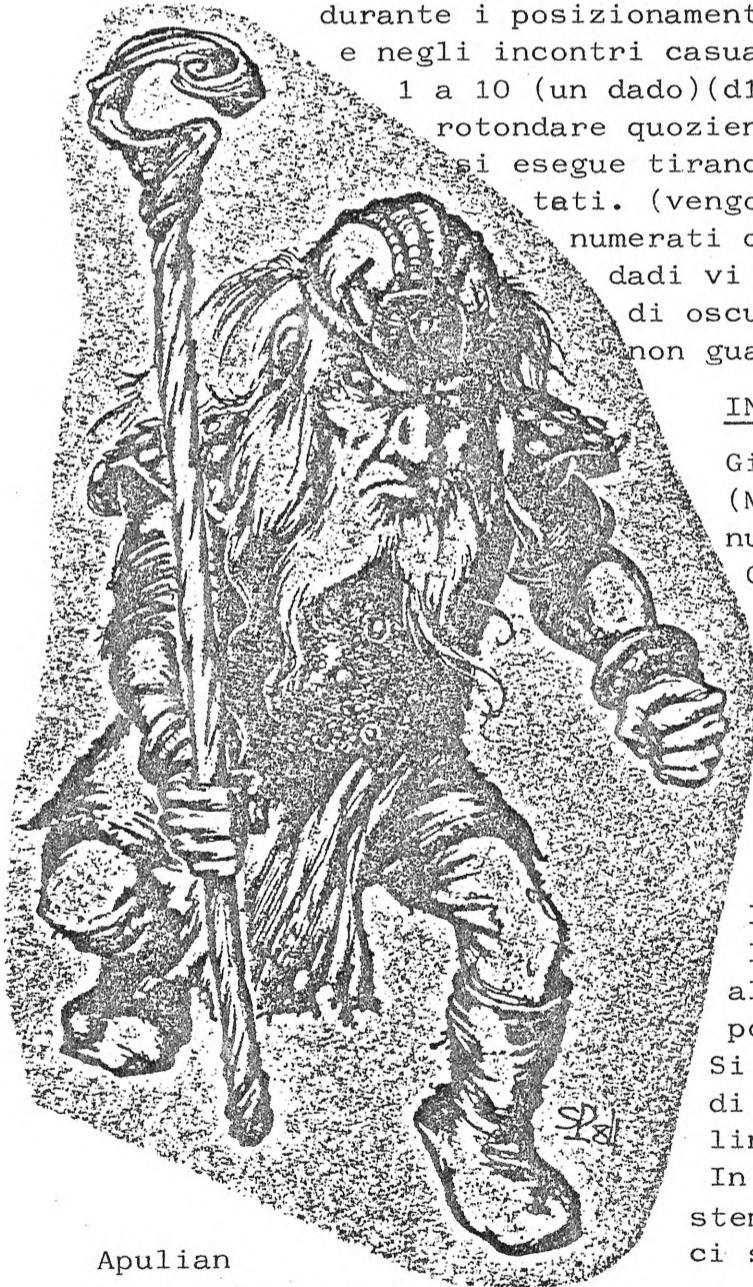
# J.R.R. TOLKIEN'S MIDDLE-EARTH

sente, però, che un buon Game o Dungeon Master dovrebbe leggersi almeno il Signore degli Anelli prima di entrare in un modo così particolare, o avere comunque esperienza di sistemi RP avanzati.

Le regole sono strutturate in modo tale che un principiante troverebbe qualche difficoltà a "ruminarle" in tempo utile da far divertire gli amici (e le amiche!). (ma il vero Dungeon Master sono io! che mi manca l'Anello? eccovi qua l'Anello del potere o meglio la sua storia). Tutto comincia quando Cristiano figlio di Cristiano Sottocolle decide di tramandare agli abitanti della contea il suo sistema lasciando a Birbo (Enrico) Fruttiverdi il compito di raccontarlo in linguaggio comune (che per noi sarebbe una specie di italiano nordizzante).

## VOSTRA ARMA SIA IL DADO

L'arma del sistema ICE è, o meglio sono due dadi percentili (uno per le decine e l'altro per le unità). I risultati sono così dati da 01 a 100 (anche se in alcuni tiri vi potranno essere risultati negativi o superiori a 100). Tali lanci detti open-ended si effettuano nei combattimenti durante i posizionamenti o manovre, nei tiri di percezione e negli incontri casuali. I tiri meno usati sono quelli da 1 a 10 (un dado) (d10), quelli da 1 a 5 (1 dado : 2 arrotondare quoziente per eccesso) ed il tiro 5-50 che si esegue tirando il dado 5 volte e sommando i risultati. (vengono forniti due dadi a venti facce numerati da 0 a 9). (su alcune facce di uno dei dadi vi sono dei piccoli simboli e numerini di oscuro significato; un pò di mistero non guasta).



Apulian  
Dwarf (nano pugliese)

## IN PRINCIPIO ERA UNA TABELLA!

Già per fare un personaggio in MERP (Middle Earth Role Playing) ci vogliono numerose tabelle, croce e delizia del GameMaster (GM) (circa 69 in tutto il sistema + 40 di incantesimi).

L'autore definisce MERP come un semplice sistema per non ingarbugliare troppo le cose, rimandando i più pignoli al sistema Rolemaster sempre ICE. A 'sto punto c'è di che tremare pensando che l'autore Coleman Charlton afferma di "maneggiare" bene le tabelle dei due sistemi. Per fortuna le tabelle correlate tra loro hanno alcune sigle di identificazione che possono facilitare ricerche ed uso. Si consiglia di fotocopiarle subito e di riunirle per sezioni su una cartolina (il che fa tanto fine un GM). In ogni caso il personaggio, con tale sistema, non va oltre il 10° livello e non ci si può illudere di diventare subito tanti Gandalf.

In primis un personaggio deve scegliere a quale cultura o razza appartenere. E' difficile riassumere tutte le culture di Tolkien in un breve articolo, ma si possono ricordare alcuni grandi ceppi.

I Nani (Dwarves) grandi faticatori e dall'enorme resistenza (portatevene sempre dietro uno per caricarlo come un mulo) del ceppo Khazad. Gli Elfi (Elves) o Quendi con varie diramazioni, leggiadri e feroci, poeti ed arcieri tra cui sono famosi i pacifici Sindar. Gli Hobbits (halflings?) o Kuduk mezzi uomini dai piedi pelosi amanti del comfort. Infine vi sono gli Uomini o Hildor tra cui varie razze si contendono il potere. Alcune razze sono famose come i Dunedain, i Numenoreani Neri, i Dunledings, i Rohirrim o cavalieri di Rohan e gli Haradrim.

Infine vi è la possibilità di scegliere il Male optando tra gli sporchi e malvagi Orchetti (Orcs) anch'essi con varie razze e gli stupidi Tereg o Trolls. Ogni personaggio avrà una caratteristica personale ed un "mestiere". Tale mestiere sarà determinato anche dalla importanza e dai punteggi di alcune caratteristiche psico-fisiche.

La Forza (ST o strenght) primo requisito per un Guerriero, l'Agilità (AG agility) primo requisito per uno Scout (cioè la guida e non quello che fa attraversare le vecchiette), la Costituzione fisica (CO) primo requisito per un esploratore o Ranger, l'Intelligenza (IG) ovviamente requisito base per un mago e l'Intuito (IT o Intuition) primo requisito del Sacerdote o Animist. Un discorso a parte merita la Presenza (PR) che è un insieme di bellezza fisica e capacità di far proseliti, primo requisito per i Bardi o menestrelli (e per le bone ragazze).

Quindi dopo aver scelto la razza e la cultura tirate un d100 per avere il valore da 1 a 100 (00 col dado!) per ognuna delle caratteristiche psico-fisiche citate ed avrete già una traccia del personaggio. Indi dovrete scegliere quelle che si chiamano Skills o Abilità che ogni personaggio possiede e sviluppa nella sua vita. Qui si passa dall'adolescenza all'apprendistato sino alla maturità scegliendo per strada la professione o l'inclinazione del personaggio stesso. Notare che a differenza di D&D ogni personaggio sarà in grado di combattere decentemente o di "sparare" incantesimi anche se la sua professione ne restringerà il campo d'azione. Le professioni sono quelle indicate e in pratica le solite (Guerriero, mago, prete etc.). Noterete che lo Scout viene paragonato al Ladro dungeoniano (Thief) di cui il sistema non poteva sinceramente fare a meno.

Dopo aver determinato tutte le abilità darete, segnandola sulla scheda dei personaggi, i bonus che i livelli di abilità raggiunti avranno garantito. Le Abilità si dividono in Principali o Vitali e Secondarie. Tra le abilità primarie vi sono tutte le arti marziali, il seguire le tracce, nuotare, cavalcare ed arrampicarsi nonché le arti subdole dell'imboscata e delle professioni ladresche. Vi sono anche generiche attitudini alla magia, il controllo del corpo e dello spirito (alla Hubbard), le Percezioni ed intuizioni e la conoscenza dei dialetti. La lingua comune o Westron, infatti, si articola in numerosi linguaggi o dialetti tanto per rendere più difficile comunicare con amici e nemici. (gradita una conoscenza basica dell'Orcish o Orchese tanto per evitare cattive sorprese). Vi sono poi numerose attitudini secondarie o hobbies talora utili come remare, navigare, scavare, imbrogliare e fare le previsioni del tempo (ma ve sono molte di più!).

Ogni razza inoltre ha un certo numero di punteggio culturale che può distribuire in altre ulteriori attività come far soldi, usare utensili, giocare a Korsun Pocket (hobby), e così via in una ridda di descrizio-



ni che alla fin fine non risultano pedanti ma simpatiche e che plasmano un personaggio come meglio non avrete mai visto fare.

Dopo aver fatto il vostro personaggio sarà il povero GM a fargli fare esperienza con un sistema assai dettagliato di assegnazione di punti esperienza per ogni attività eseguita dal tizio nel corso dell'avventura.

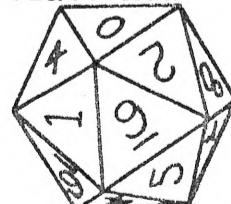
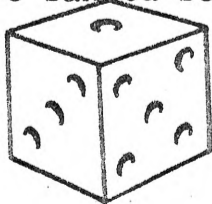
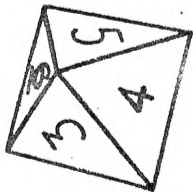
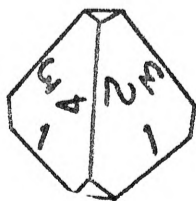
Una nota in neretto comunque dà ampia facoltà al GM di modificare le tabelle di esperienza per rendere tutto più scorrevole. L'avanzamento di livello sarà poi dovuto al totale dei punti esperienza ottenuti permettendo al personaggio di guadagnare altre abilità e migliorare le precedenti nei bonus.

### Bibbidi Bobbidi Bù!

Ogni personaggio ha sulla scheda un "libretto" (the famous handbook) di incantesimi dove segnare gli incantesimi che impara e che sviluppa. Lo sviluppo del personaggio quindi non sarà solo fisico ma anche intellettuale e magico. Per l'apprendimento dovranno essere usati dei punti detti di sviluppo, uno dei quali corrisponderà ad un 20% di apprendimento. Così, una volta usati 5 punti un individuo conoscerà un incantesimo a memoria (100%). Ogni personaggio potrà apprendere arti magica ma età, razza e professione ne limiteranno i campi.

Le magie infatti sono organizzate in vere e proprie liste di incantesimi, vere monografie dell'occulto contenenti incantesimi dal primo sino al difficile decimo livello. Alcune liste magiche potranno essere apprese solo da maghi o animisti (cleric) (a questi spetta tutta la sezione infermieristica del sistema). Altre liste saranno per bardi e rangers ed infine altre saranno aperte a tutti. Ma attenzione! Alcune liste appartengono al mondo dell'Entità (Essence) e daranno soprattutto un controllo delle facoltà mentali recondite e degli elementi, rifacendosi alla creazione delle Terra di Mezzo (in principio era la Canzone di Ainulindalë che creò Arda e l'ordine delle cose). Valar era il discendente di Eru (il Dio) sceso in Arda per completare la Canzone, il cui testo fu corrotto dal malefico Morgoth. Chi sfrutta le forze di Valar userà ancora altre liste dette di Channeling per imparare incantesimi, con il rischio di evocare qualche malvagia potenza di Morgoth da cui derivò Sauron ed il suo Occhio. Importante sapere che utilizzando le magie dell'Entità e del Channeling non potranno essere indossati abiti o oggetti metallici, pena il fallimento. Inoltre ogni incantesimo richiederà uno o più turni di combattimento per essere evocato e farà "consumare" punti detti di "potenza mentale". Questi sono dati all'inizio in apposita tabella e potranno essere ripristinati dopo otto ore di riposo mentale. Gli oggetti magici andranno ad accrescere la forza degli incantesimi ed in qualche caso potranno proporre di autonomi. Disponendo di soldi e tempo libero sarà possibile una sorta di "fai da te" per costruire oggetti magici.

Magia, religione e sanità sono strettamente correlate nel



mondo di Tolkien. In questo sistema di RP vi è un interessante modo di morire. Infatti quando un personaggio tira le cuoia in effetti cade in coma e la sua anima sale al cielo. Vi è la possibilità di un ritorno dell'anima con effetto resuscitante anche dopo qualche turno. Nel frattempo si tirerà il dado su due tabelle: una per stabilire come è morto il personaggio ed un'altra per stabilire il decadimento del corpo e dello spirito (calano i punteggi basici e quando arrivano a 0 non vi è più speranza).

I Culti e la Magia qui non assumono un significato pregnante come in Runequest così come non sono richiesti particolari qualità morali (Alignements). Basta tenere a mente chi è buono e chi è cattivo ovvero segue Morgoth e i suoi discendenti Sauron, Balrogs etc. Un buon prete guaritore inoltre terrà a mente la possibilità di fare facili guadagni guarendo la gente ferita o "quasi" morta, senza tirare molto sul prezzo però, pena la putrefazione definitiva del paziente.

#### Sento puzza di orchetto!

Già! Gli orchetti sono il miglior addestramento al combattimento che un personaggio possa fare per strada. Infatti i Trolls, anche se idioti, sono piuttosto tosti da eliminare. La lotta in MERP ha una sequenza che ricorda un pò D&D. Anche qui si va di 10-20 secondi per round e per primi si lanciano incantesimi e dardi. La cosa nuova ed impegnativa sia per il GM che per i personaggi è rappresentata dalle posizioni o manovre sia statiche che dinamiche. Parate, schivate, colpia vuoto, acrobazie, voli alla Bruce Lee intervengono a complicare le cose nelle interazioni della lotta. Numerose tabelle aiutano il GM a districarsi in questo complicato campo soprattutto quando azioni in contrasto tra loro rendono difficile stabilire chi detiene l'iniziativa e che cosa deve succedere. La conoscenza delle abilità belliche dei personaggi, delle armi usate e dei bonus renderà molto facile maneggiare gli scontri senza perdere tempo inutile. Naturalmente quei gruppi che non amano il combattimento dettagliato allo spasimo, potranno, d'accordo col GM, semplificare il combattimento a loro piacere.

Notare anche i bonus ed i modificatori andranno sommati ai tiri di dado e che i risultati potranno essere anche dei colpi critici (indicati da una lettera) le cui tabelle danno anche qualche descrizione talora macabra o addirittura sciantifica del colpo e qualche ameno commento. Vale invece la pena di chiarire la questione delle ferite che nelle regole non è molto facile da chiarire. Ogni personaggio come si è detto ha una abilità nel temprare il corpo e lo spirito che viene detta "Sviluppo del Corpo". All'inizio il totale di tale caratteristica è 5 per tutti, ma nel corso della vita essa viene aumentata.

Ebbene quando in combattimento un personaggio riceve tanti Hits o supera il totale dei punti di Sviluppo del Corpo sommati al suo valore di Costituzione fisica (CO), la sua anima farà le valigie e se ne andrà dopo 6 rounds. La grande innovazione del sistema è quindi la possibilità di aumentare con il training, il livello di Hit points cosa che avviene molto meno dettagliatamente in altri sistemi.

Evocare incantesimi non è facile in MERP. Inoltre esiste anche la possibilità che il bersaglio RESISTA con una specie di Tiro Salvezza mandando a farsi benedire tutti gli sforzi fatti e le formule recitate.

Attenzione inoltre alle tabelle di attacco poichè ve ne sono molte per ogni tipo di aggressione. Quelle dei morsi e calci possono essere usate contro il GM da qualche giocatore incazzato con risultati temibili.

## Ecologia della Terra di Mezzo

Il sistema traccia anche criteri generali di ambiente per regolare i movimenti dei personaggi e gli incontri spiacevoli. Fornisce anche tabelle faunistiche e di piante reperibili lungo il cammino. (ah non dimenticate l'Erba Pipa!). Alcuni counter colorati sono dedicati a chi li vorrà usare per rappresentare i personaggi. Chi invece giustamente usa miniature potrà usare tali counters come basette (piccole basi) per le miniature.

La I.C.E. ha sfornato da tempo parecchi moduli che completano ed allargano le conoscenze ambientali e socio-politiche dei vari posti. Le Middle Earth Series rappresentano grosse regioni geografiche del continente all'interno delle quali si collocano i piccoli moduli di MERP che invece vanno esaminati in maniera diversa, dovendo dare anche il substrato per le avventure.

Innanzitutto un buon GM dovrà avere la Guida alla Terra di Mezzo per potersi orientare ed uno o più moduli generali per meglio caratterizzare le avventure. I titoli da scegliere sono già molti (Angmar il Nord, Umbar la terra dei pirati, Ardor il sud, N. Mirkwood dove si svolgono le avventure descritte nel libro Lo Hobbit, S. Mirkwood con la famosa città di Dol Guldur, Isengard con la torre di Orthanc e parte della foresta degli Ents) e noi consigliamo di acquistare almeno Isengard per potere prendere confidenza con Saruman lo stregone o con il buon Barbalbero, oppure di aspettare i Cavalieri di Rohan o il famigerato Moria I, un tremendo dungeon nelle viscere della terra.

Poi il GM dovrà prendere i moduli specifici per MERP che ne dettaglieranno le avventure (alcune avventure introduttive sono già nelle regole). Esistono già due moduli ed un terzo sta uscendo in Luglio 84 e probabilmente molti altri seguiranno. Ogni modulo possiede una sezione generale con indicazioni ambientali utili e tabelle per incontri casuali e personaggi non giocatori. Possiede poi una serie di mappe molto utili per l'ambientamento delle avventure del tutto analoghe ai moduli per D&D. Infatti le mappe sono commentate da una serie di informazioni sui tesori contenuti nelle stanze e sui vari loschi individui che li custodiscono.

Il primo libretto edito è BREA e la TUMULILANDE o Barrow-Downs. Brea è un villaggio di frontiera con una famosa taverna, popolato da hobbit. La taverna tuttavia ha qui assunto il nome di King's Rest Inn e non si chiama più Cavallino Rampante come nel Signore degli Anelli. Inoltre non abbiamo il simpatico oste Omorzo Cactaceo ma un oste di nome Prosciutto Rush e la moglie Cora. Tuttavia in Brea si possono ancora vedere famosi vagabondi di tolkieniana memoria tra cui il vecchio (qui a fianco) Gandalf, nella sua versione Grigia. I Tumuli sono invece

antiche tombe ricche di tesori ma popolate di non morti (Wights) su cui aleggia l'allegria presenza di Tom Bombadil.





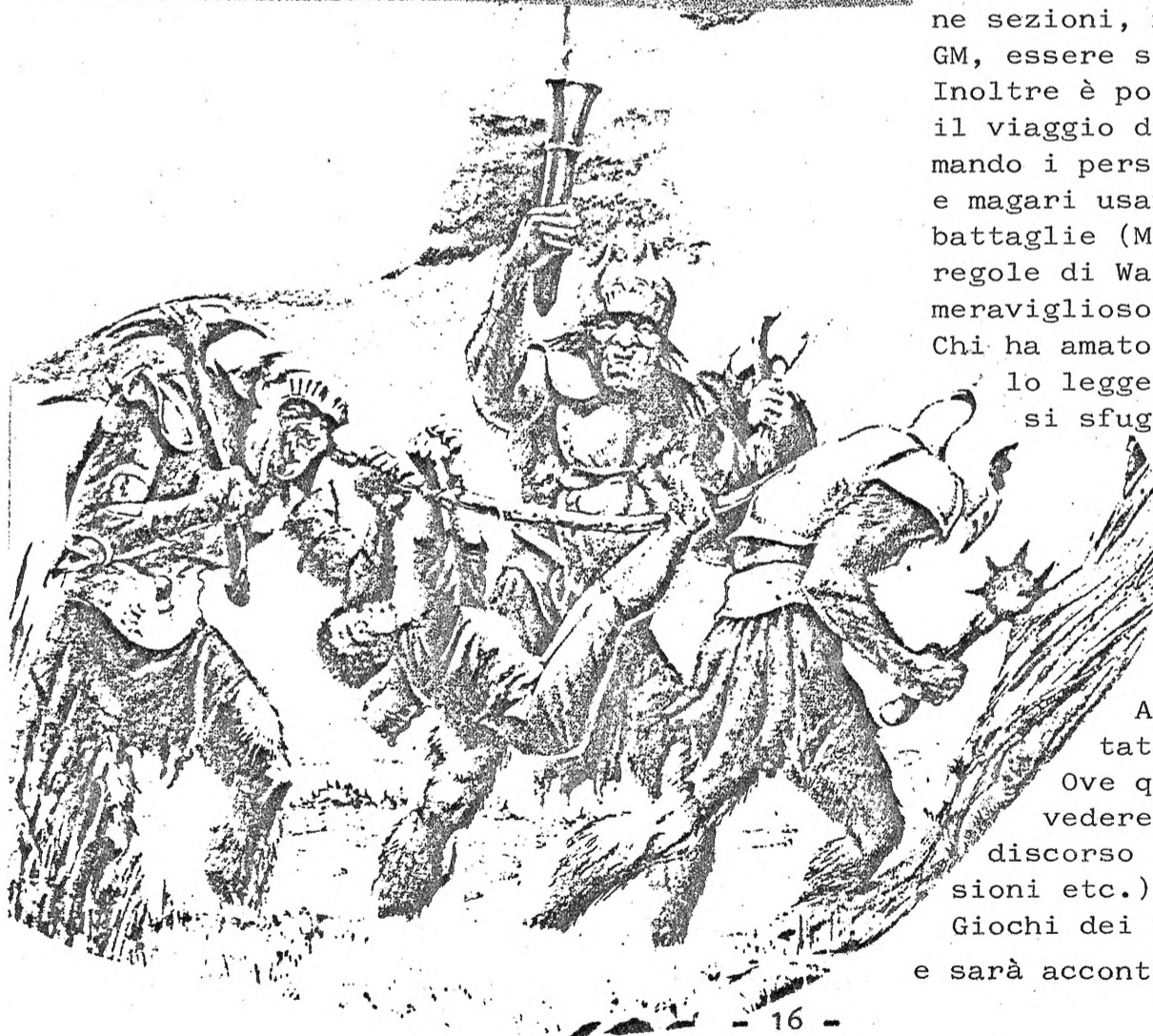
Il secondo libretto descrive DAGORLAD e le puzzolenti paludi dei Morti (proprio quelle attraversate dai nostri eroi hobbit assieme al povero Smeagol o Gollum se volete). In esso sono contenute tabelle per macabri incontri con cadaveri ambulanti o sacchi di ossa nelle paludi dove fu combattuta una terribile battaglia tra la lega Elfica e gli Uomini contro Sauron. Vi sono inoltre le mappe (alcune a colori) delle cittadine di Caras Gwindor e Eithel Celebrin di chiara origine elfica. Il modulo descrive la civiltà e la popolazione delle due cittadine che possono fungere da base per avventure nei dintorni.

Una avventura facile viene data e consiste nella esplorazione del fortino sull'isola paludosa di Tol Malbor, tenuto da infami e ricchi briganti. C'è anche una avventura impegnativa che consiste nell'andare a curiosare al maniero di Thuringwathost covo di malvagi Numenoreani Neri e Stregoni con appropriata fauna locale, tendente al fetente.

Il terzo libretto sarà CIRITH UNGOL ed il covo di Shelob, che come si sa era un grosso ed immondo ragnaccio dai mille occhi ferito a morte da Samwise Gamgee con la spada magica Pungolo di Frodo. Questo sarà un classico dungeon labirinto che farà gioire gli amanti del sotterraneo carnefici di orchetti. A mio avviso comunque Cirith Ungol è un pezzo da assolutamente non perdere, anche solo per il gusto di leggerlo.

#### Un anello per conquistarti

## DAGORLAD



Concludendo si può affermare che MERP è un RP fantastico, vivace e colorato. Il suo difetto è quello di essere complicato in alcune sezioni, ma può, da abili GM, essere semplificato. Inoltre è possibile ricreare il viaggio dell'Anello plasmando i personaggi del libro e magari usando, per le battaglie (Minas Tirith) le regole di Warhammer, altro meraviglioso sistema fantasy. Chi ha amato Tolkien o che lo leggerà non potrà farsi sfuggire MERP, ovvero lo Stato dell'Arte dei RP fantasy. Infatti tale sistema è sempre più maneggevole di un Advanced D&D portato agli eccessi. Ove qualcuno volesse vedere continuato tale discorso (commenti, espansioni etc.) lo segnali ai Giochi dei Grandi -Verona e sarà accontentato.

B.F.

## G.I. : SCENARIO AGGIUNTIVO

Quando, dopo un paio d'anni d'attesa, mi giunse voce che era finalmente disponibile il terzo ampliamento di Squad Leader, mi affrettai ad ordinarlo, dando inizio a quella attesa trepidante che aveva preceduto l'arrivo dei precedenti gamettes.

Le nuove cinque mappe oltre ai counters americani e inglesi per tutto il fronte occidentale dal '43 al '45 facevano ben sperare. Infatti sia le mappe che i counters sono una manna per numero e accuratezza: tuttavia erano accompagnati da un altro volume con 160 pagine di regole che portava il totale dei vari regolamenti ad oltre passare quota 650; regole che si annullavano a vicenda distribuite in 4 volumetti che andrebbero consultati ad ogni tiro di dado.

Forse intuendo il problema, il signor Greenwood si affrettò nella introduzione a G.I. a promettere che non ci sarebbero più state altre complicazioni e che l'annunciato Advanced Squad Leader Rulebook sarebbe stato definitivo e lapidario.

Molte delle nuove regole sono assai realistiche e giocabilissime come l'ERL (141.6), il dispiegamento delle HS (142.3), i vantaggi degli ATG contro gli AFV (167). Purtroppo però, mentre in COD le regole si limitavano ad introdurre situazioni al gioco base alle regole sul by-pass (106 e 112) e a quelle sul tempo, in G.I. gran parte delle nuove regole modificano radicalmente le regole precedenti, per esempio quelle sull'uso dell' MG, che erano per lo meno sufficienti come realismo.

Nei due gamettes precedenti infatti, ci sono 8 pagine sullo uso dello moto e delle biciclette che, volendo, potrebbero essere saltate, in quanto permettono solo di giocare scenari (25. 26. 29.) un po' miseri rispetto ai più "gustosi" (27.28.30.31. 32.).

In G.I. le regole avanzate sugli incendi (169) e sulle rovine (170) sono sì dettagliatissime, ma anche poco giocabili (nelle precedenti regole il fuoco si espandeva negli edifici con un tiro di 10 o più, mentre in G.I. si arriva a considerare la eventuale capacità di spegnere gli incendi delle squadre in campo, per riavere magari lo stesso 10 o più).

Inoltre, in tutti gli scenari si possono creare incendi oppure rovine, il che rende obbligatoria la conoscenza delle suddette regole.

Per concludere, poi ci sono anche delle regole supplementari ben diverse dalle due paginette di regole di COI, in cui, specie nella 164 sul possesso degli equipaggiamenti mi pare si raggiungano vette di virtuosismo tattico, o meglio, individuale da far dimenticare che G.I. dovrebbe essere anche giocato.

Con G.I. la Avalon Hill ha raggiunto il massimo sviluppo del sistema di gioco cominciato con Squad Leader, e si spera nello eventuale quarto ampliamento, oltre agli attesi Italiani e guerra nel deserto, Advanced Squad Leader Rulebook introduca solo regole specifiche per i counters e per le mappe.

C'è da dire, però, che grazie all'ulteriore puntigliosità delle regole, in G.I. gli scenari rappresentano quanto di meglio mi sia capitato di giocare: le fanterie, grazie alle nuove H.S. e al fumo si esprimono al meglio, mentre gli AFVs, che pure sul fronte occidentale rivestirono importanza minore rispetto al fronte orientale, mantengono tutto il loro fascino alla Cross of Iron.

Alcuni scenari poi (39.43.47.45.) si fanno quasi preferire per ordine di battaglia e varietà dei possibili sviluppi, oltre che per l'equilibrio, allo scenario 16 di Cross of Iron (considerazione limitata esclusivamente agli scenari ufficiali dei 4 giochi).

Nel cominciare un nuovo scenario, specie con un avversario mai incontrato prima, si renderà necessario mettersi d'accordo circa quali regole utilizzare, prestando particolare attenzione alle regole supplementari e alle ordinance listings, che oramai in fatto di accuratezza costituiscono delle special rules per i veicoli.

Mai come in G.I. è vero il fatto che i giocatori nelle situazioni dubbie o impreviste non dovrebbero stare troppo a sottutilizzare e casomai trovare un accordo in modo da favorirsi a vicenda, altrimenti si corre il rischio di passare tutto il tempo a sfogliare regolamenti piuttosto che a giocare.

Cosa che non fa che allungare i già non brevi tempi di gioco.

Comunque, secondo Bob Medrow, in un "recente" articolo di General appunto su G.I., i problemi per un giocatore di Squad Leader sono due: il numero di situazioni diverse e gli ancor più modi di superare queste ultime. Più che problemi però queste mi sembrano le caratteristiche del gioco medesimo.

Ben difficilmente uno scenario giocato più volte anche dagli stessi giocatori verrà svolto nella stessa maniera, premiano però, dadi permettendo, sempre il giocatore più imprevedibile e attento.

I calcoli statistici che dovrebbero interessare il giocatore di Squad Leader sono solo quelli relativi all'uso dei due dadi; non sono necessari calcoli sui rapporti di forze fra le varie pedine dato che i counters e le relative proporzioni cambiano ad ogni turno di gioco.

Le prime mosse per cominciare le partite saranno sempre le stesse in Afrika Korps o in Third Reich, ma mai in un qualsiasi scenario di Squad Leader, dove la disfatta più completa può comportare una vittoria alla luce di una infinità di condizioni di vittoria.

L'unica critica alla quale Squad Leader & Co. offrono il fianco è la loro giocabilità per posta. Infatti la presenza di ben 8 fasi per turno di giocatore rende perlomeno indispensabili almeno 6 lettere per turno di gioco.

Tuttavia, nel Torneo Masters specialmente, Squad Leader viene proprio giocato per posta, con una giocabilità limitata però ai primi tre - quattro scenari, che oltre ad essere sbilanciati finiscono col diventare noiosi dato il loro carattere prevalentemente "didattico".

A moltiplicare ulteriormente le possibilità di gioco di Squad Leader ci hanno pensato gli scenari aggiuntivi, che fra Series 100, 200, ecc., ROGUE SCENARIOS e quelli pubblicati su riviste varie sono ormai più di 150, senza contare quelli eventuali a punti DYO per i quali però è difficile trovare ordini di battaglia con una accuratezza tale da poter essere trasferiti a livello di Squad Leader.

Per altro mi è capitata fra le mani una rivista per Wargame tridimensionali nella quale si trova uno scenario enorme dal quale si riesce a ricavare un ordine di battaglia accettabilmente preciso e abbastanza ricreabile anche con le sole mappe di Squad Leader.

Comunque se qualcuno avesse commenti, consigli o critiche circa lo scenario oppure su qualche sciocchezza che mi sono lasciato scappare prima, mi farà senz'altro piacere sentirlo.

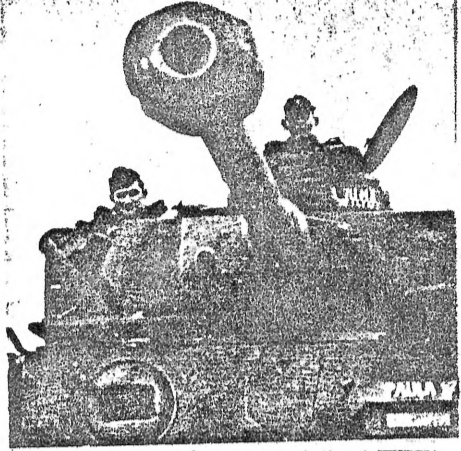
Balestreri Luca

Situazione - Louvain, Francia, 18 Settembre 1944.

Elementi della 5° divisione corazzata USA proseguono l'avanzata a Sud di St. Dizier.

Per l'attacco al villaggio di Louvain, dove si suppone una dura resistenza tedesca a difesa della strada nazionale n. 60, vengono aggregati un battaglione (69°) di artiglieria corazzata,; di rinforzo arriveranno pure elementi della 35° divisione di fanteria meccanizzata. Alla difesa del nodo stradale e del paese ci sono tre compagnie del 71° battaglione Panzergranadiere con una compagnia di panzer e una di Flak.

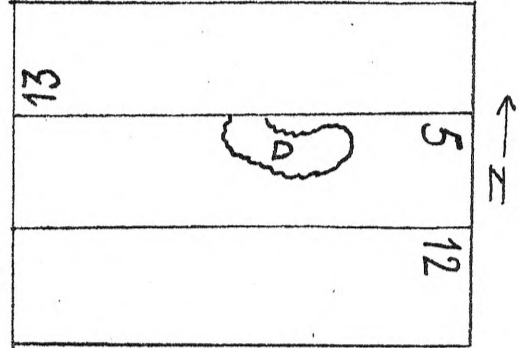
Segue ordine di battaglia.



Condizioni di vittoria: gli USA vincono liberando da SQUADRE HS, LEADERS, AFV tedeschi tutti gli Hex adiacenti alla STRADA Q1-I10 (13), Y10-Y1 (5) Y10-T6-T5-T2-Q1 (12). ALTREMENTI vincono i TEDESCHI.  
 n.B. LE SQUADRE HS, LEADERS POSSONO ESSERE ANCHE BROKE e gli AFV NON AVERE L'ARMAMENTO PRINCIPALE FUNZIONANTE.

**Regole Speciali:**

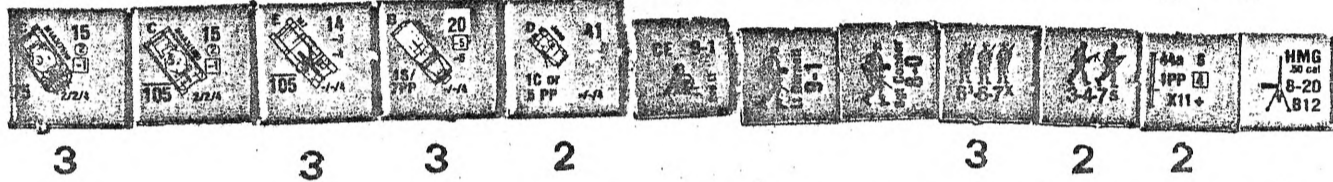
- 1) i tedeschi possono fortificare (161) 1 hex nella MAPPA 12
- 2) Solo l'edificio (12) US ha il 2° level.
- 3) I 548 tedeschi hanno illimitata CAPACITA' FUMOGENA.
- 4) Overlay D sulla mappa 5



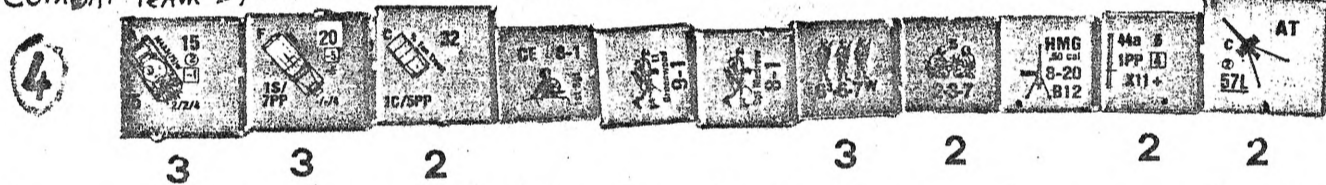
GERMANS setup FIRST  
 AMERICANS ENTER SECOND



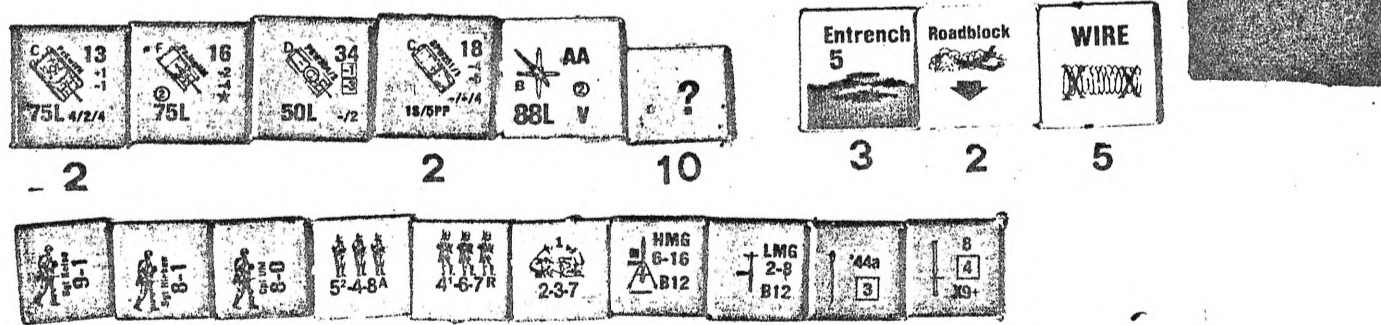
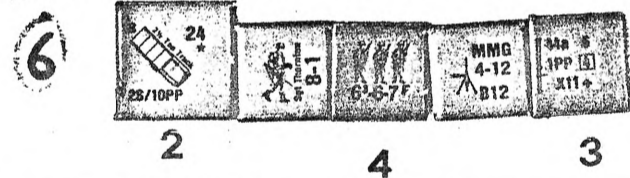
Combat Team A, ENTRA dal lato Nord della MAPPA 13, dallo stesso hex, sequenzialmente. [ELR 4]



Combat Team B, ENTRA nel turno indicato dal lato est della MAPPA 13, dallo stesso hex, sequenzialmente [ELR 4]



Rinforzi del 35th. Div. ARRIVANO nel turno indicato dal lato nord della MAPPA 13 [ELR 4]



Parte del 71° Batt. Panzer  
 Si piazzano per primi nelle mappe 5 e 12 a Sud della fila 4 (della mappa 5)

# M SOUTH MOUNTAIN

---

Il 14 settembre 1862 il generale George B. McClellan perse la sua occasione d'oro di far finire la Guerra Civile Americana in pochi giorni quando mancò - al solito - la decisione di attaccare la frammentata Army of the Northern Virginia del suo avversario generale Robert E. Lee in un momento cruciale. In verità Lee aveva corso il rischio di dividere le sue forze ben sapendo chi aveva di fronte; ed il suo fu un rischio calcolato. L'azione di retroguardia contro le forze Nordiste fu svolta in un terreno che ben si prestava a tale azione, e cioè South Mountain, dove le strade passavano in passi obbligati (Turner's Gap, Fox's Gap e Crampton's Gap). La battaglia che ne derivò è stata riprodotta in un recente gioco della West End che si chiama appunto South Mountain - Prelude to Antietam.

Il gioco è stato disegnato da Richard Berg (CNA, Veracruz, TSS, Desert Fox ecc.) con la collaborazione di Jon Southard (messosi in luce con Grant Moves South); la grafica è del solito Larry Catalano (OSG), mentre le regole sono state scritte da un altro figlio di Davide: Eric Goldberg (Kursk). In tale maniera la titolare della West End, che ha un nome bene intonato agli affari (Helena Rubinstein) si è assicurata un titolo di sicuro interesse. Tolti i problemi di lettura e interpretazione delle regole, con una grafica sicuramente interessante, restava da portare qualcosa di nuovo nel sistema di gioco. Questo è un boccone che gli aficionados del sistema Great Battles of the American Civil War (Pea Ridge, Corinth, ecc.) guarderanno da vicino con un certo interesse ed una notevole diffidenza. In sostanza abbiamo qui una semplificazione del collaudatissimo sistema, in maniera da rendere giocabile in minor tempo la medesima simulazione. Il risultato si è ottenuto modificando la scala che passa da 120 a 240 m per esagono e da 20 a 40 minuti per turno. Le unità sono state ridotte di numero semplicemente portando le pedine di una brigata a 2 anzichè 4+6, per cui un counter rappresenta due-tre reggimenti anzichè uno.

La grafica del gioco è al di sopra della media, ad iniziare dalla scatola. La mappa è colorata piacevolmente, con un Catalano tenuto a freno e ben impostato. I counters hanno perso le silhouette per mantenere i consueti simboli militari ed hanno toni di colore diverso nell'ambito dello stesso esercito a seconda che il loro morale sia positivo o negativo: più sbiadite quelle con morale sotto zero. In ogni caso i colori restano delle gradevoli tonalità di blu e grigio. Una banda trasversale del tipo Race to the Meuse contraddistingue una divisione dall'altra. Le unità sono in totale 94 compresi i leader (divisionali), mentre i marker sono 106. Le regole hanno un vago sapore OSG e sono ben organizzate, con parecchi esempi, mentre la maggior parte delle tabelle sono stampate sulla mappa in duplice, per ogni concorrente. I colori della mappa regolano anche le curve di livello del terreno, che ne conta sei. Le prime tre sono miti, mentre le tre superiori piuttosto durette, specie per l'artiglieria. Ne seguono problemi di Linea di Vista, che un giocatore tattico non troverà straordina-

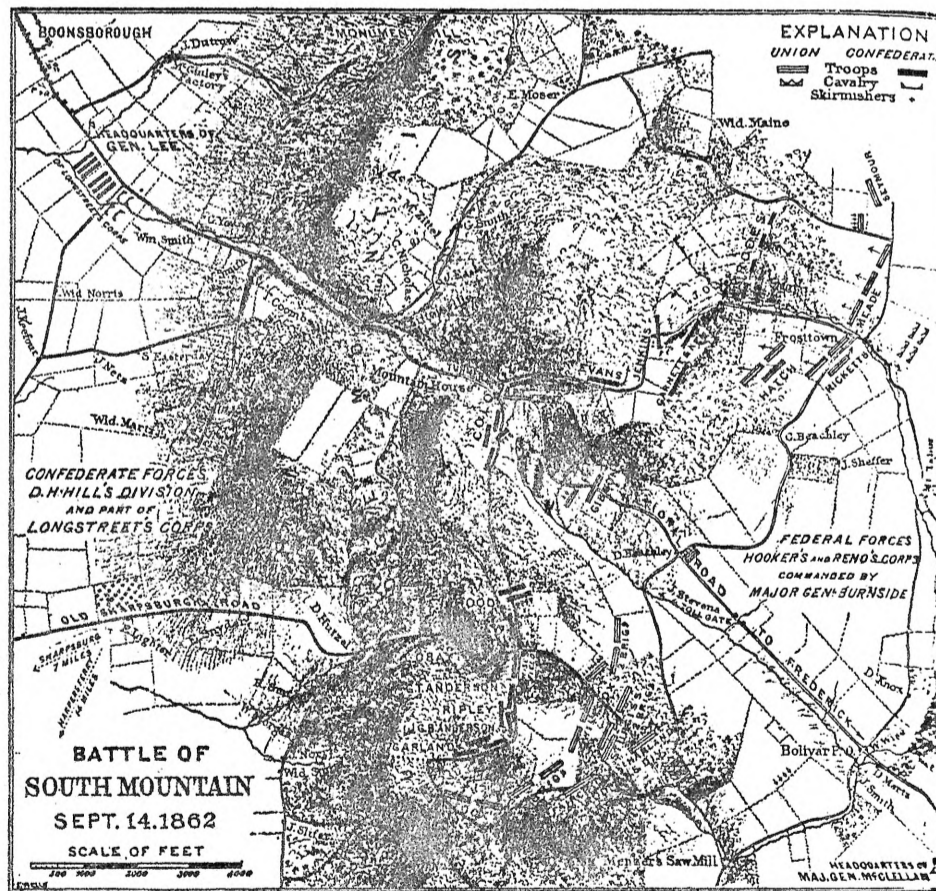
rie, mentre per gli altri è consigliabile leggersi le regole relative alla LOS, che sono oltretutto piuttosto ben esposte e corredate da un utile diagramma che serve alla determinazione degli esagoni bloccati.

Il sistema di gioco: si è potuto constatare che funziona. Nel fare il confronto con il solito TSS e derivati è ovviamente più spedito, dato che le funzioni del gioco sono espletate in tempi minori. I risultati del combattimento riuniscono sia le perdite dovute a morti e feriti che quelle dovute a fuggitivi e sbandati con la perdita di cohesion step: questi livelli di coesione possono essere recuperati più o meno come nel caso del riordino degli altri giochi tattici (rally).

La sequenza di gioco è simile a quella di altri giochi tattici, benchè questo si ponga a mezza via: fase di movimento, fuoco difensivo dell'avversario, fuoco offensivo, corpo a corpo, recupero ed infine fase di controllo degli obiettivi catturati. Il difensore ha la possibilità di ritirarsi prima del corpo a corpo con la fanteria, mentre prima del fuoco difensivo ha la possibilità (e questa è una novità) di ritirarsi con la artiglieria, che così rinuncia al fuoco difensivo.

Sono importanti le regole del comando ed i Leaders sono simulati a livello di divisione, con un valore proprio che conferisce vantaggi sia nel corpo a corpo che nel controllo del morale, nonchè come modificatore (sempre del morale) nel fuoco e nella ritirata prima del corpo a corpo. I leaders sono anche importanti per far guadagnare al nemico che li "accoppa" dei punti vittoria.

Quando si effettua il fuoco si utilizza una tabella che porta solamente il numero del dado ed il risultato: in altre parole a tale risoluzione si applicano solo modificatori e non fattori di fuoco dipendenti dalla forza dell'unità. Ogni unità ha infatti solo un modificatore al lancio del dado, da utilizzare con gli altri svariati modificatori. Nel corpo a corpo invece entra in gioco un apposito fattore che va riportato come un consueto fattore di for-



MAP OF THE POSITIONS AT FOX'S AND TURNER'S GAPS.



za di una unità. Ovviamente anche qui vi sono altri modificatori al lancio del dado. Una tabella apposita consente il calcolo del rapporto di forze con una certa celerità.

Giocabilità: stante l'intenzione palese sia del disegnatore che della West End, lo scopo si può dire raggiunto; va anzi rilevato che con lo stesso sistema possono essere resi estremamente giocabili giochi dello stesso argomento che trattino battaglie più impegnative dal punto di vista della quantità di counters e di mappe. Non tutti infatti sono disposti od avezzi a giocare in più riprese per arrivare ad una conclusione (gli altri possono comprarsi un "monstergame"). In ogni caso il gioco dispone di regole Avanzate che consentono di aggiungere maggior realismo al gioco stesso; trattasi per inciso di movimento segreto (è segreto il giocatore Ribelle, mentre i Federali muovono alla luce del sole); di fuoco di controbatteria che si può fare a

nove esagoni di distanza (l'artiglieria tira normalmente a 4); la divisione del fuoco su più bersagli, invece di tirare una unità contro un'altra singola; il raggio di due esagoni del fuoco di talune unità.

Scenari: oltre all'inevitabile gioco campagna, vi è uno scenario breve appositamente studiato per cogliere il momento saliente del tentativo unionista per catturare i passi, che dura dal turno 1 al turno 8 ed è specialmente praticabile a livello di torneo. Il gioco campagna dura invece 19 turni. Sono state poi inserite alcune varianti per vedere un po' cosa sarebbe successo se...mio nonno...

Il libretto delle regole è infine completato da un articolo storico scritto da James Murfin, che è l'autore di The Gleam of Bayonets (non A Gleam of Bayonets), che serve egregiamente da inquadramento storico al soggetto trattato. In ogni caso per chi vuole approfondire consultare Battles and Leaders of the Civil War - Vol. II - The Struggle Intensifies - pagg. 559-597 (note di D.H. Hill e J.D. Cox). Dal punto di vista storico la battaglia è estremamente interessante in quanto costituisce una stupenda occasione mancata ed è una situazione di preparazione - come dice il sottotitolo - alla battaglia di Antietam (Sharpsburg per i Ribelli), che potete in questo periodo riprodurre sul gioco finalmente sfornato dalla SPI/TSR (tm).

Risulterebbe altresì che sulla base del medesimo sistema il buon Berg stia per regalarci un altro gioco sulla Civil War (con buona pace di tanti), precisamente sulla battaglia di Shiloh (o Pittsburg Landing?). Il gioco dovrebbe oramai essere alle stampe e finalmente apportare un contributo ideale su un argomento sul quale si trovano cose stantie, cose superate, oppure cose che non si trovano proprio più (parlo di Bloody April).

Complessivamente è difficile trovare dei difetti palesi in South Mountain, salvo quelli che sono i gusti personali che non sempre possono essere del tutto esaudibili. Vale la pena di provarlo, data anche la ottima relazione qualità/prezzo, che è particolarmente interessante in rapporto alla situazione attuale del boardgame e del dollaro.





## MONSTER MANUAL II

di Andrea Angiolino

Dopo essersi lungamente fatto attendere da arbitri e giocatori è finalmente arrivato il Monster Manual II, ultima aggiunta alla lussuosa collana di volumi che forma il regolamento dell'Advanced Dungeons & Dragons (TSR).

Il Monster Manual II, o MM2, è un'aggiunta significativa. Non è solo un nuovo volume di mostri, come era il Fiend Folio (pubblicato dalla TSR inglese): grazie ad esso il Monster Manual diventa la prima parte di un'enciclopedia/bestiario di cui è già stata annunciata la continuazione. Arriveranno il Monster Manual III e il Monster Manual IV, e forse chissà quanti altri. Ce lo annuncia Gary Gygax, il "babbo" del D&D, nella prefazione dello stesso Monster Manual II: "Ci piacerebbe che, prima o poi, il Monster Manual venga a comprendere tre o quattro volumi." Gary Gygax non ha voluto prendere impegni precisi; abbiate tuttavia fede nella TSR!

Il MM2 si fonde in un unico sistema col vecchio Monster Manual (MM) e col Fiend Folio (FF): comprende infatti classificazioni di mostri, tabelle di incontri e indici unificati che includono le creature presentate in tutti e tre i libri. Sempre utile un capitolo di "Istruzioni e Modalità d'Uso", che all'analogo capitolo del Monster Manual aggiunge la spiegazione degli effetti delle caratteristiche superiori a 18.

La cosa più interessante, ovviamente, è la massa dei mostri. Ben 332, dall'Aboleth allo Zygom.

Notevoli sono le creature acquatiche: oltre a nereidi e sirene abbiamo enormi pesci, come il terribile Afanc e l'altrettanto temibile Verme. Nelle tabelle degli incontri marini vengono introdotte le navi fantasma, insieme a pericolosi gorghi e insidiosi letti di alghe. Dei quattro nuovi licantropi, ben tre sono acquatici: i "lupi di mare" maggiori e minori e gli uomini-squalo. Abbiamo poi giganteschi ragni marini e troll d'acqua... Ormai il viaggio del Vecchio Marinaio di Coleridge diventa una gita in patino se confrontato a una traversata di poche miglia per i mari di qualche milieu di AD&D! E non crediate che i fiumi siano più sicuri.

Anche le foreste diventano posti da evitarsi accuratamente. Potete ora incontrarci il "Vecchio Uomo Salice" de "Il Signore degli Anelli" o l'albero-sirena de "La Spada di Shannara", insieme con molti altri vegetali dall'aria innocente ma pieni di malizia. Inoltre i boschi sono l'habitat ideale per strane creature, come i Webbird e gli Squealer. Ci sono anche i Banderlog, i grossi scimmioni già noti ai lettori di Kipling.

Un terzo ambiente per cui sono stati preparati molti dei mostri del MM2 è il deserto. Qui vivono creature di tutti i generi: dai bizzarri Opinicus, cammelli alati amanti delle burle, ai pericolosissimi Dustdigger.

Balzano subito all'occhio di chi sfoglia il MM2 tutti i nuovi diavoli e demoni: 39, di tutti gli ordini e le gerarchie. Qualche

diavoletto in più fa sempre comodo, ma una quarantina sono forse troppi. Comunque, ad essi vengono finalmente contrapposte delle creature angeliche: il Solar, il Planetar e i Deva. Analoghi a demoni ed angeli, ma di allineamento rigidamente neutro-legge, sono i Modroni, che si suppone rimangano sempre nel Piano del Nirvana ad occuparsi dei loro bravi affari.

Tutti questi esseri sono indubbiamente interessanti, ma occupano quasi un quinto del libro, e non sono di uso troppo comune in normali campagne.

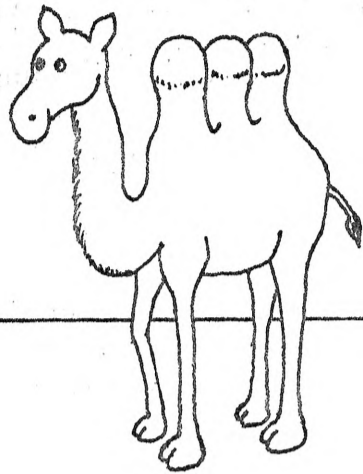
Il MM2 comprende anche un paio di creature tratte dalla mitologia classica: le naiadi e le nereidi (unificate come "Nereid") hanno dovuto rinunciare alla loro immortalità per divenire potenziali avversari (e non solo avversari!) di giovani avventurieri; c'è poi la Fenice, che ha i mezzi per vivere diversi secoli ma nonostante questo rimane un animale in via d'estinzione. Abbiamo poi le sirene, che non sono da confondersi con le medievali creature metà donna e metà pesce (in inglese "mermaid") né con la versione greco-orientale dell'essere in parte umano e in parte uccello (in inglese "siren"). E' la versione MM2, in esclusiva per i giocatori di AD&D: la metà superiore è quella di una bellissima fanciulla, la metà di sotto... pure.

C'è anche qualche nuovo tipo di genio orientale da lampada, dai 30 Watt (lo Jann) ai 100 (il potentissimo Marid). Per chi alla luce delle lampade preferisse l'ombra delle tenebre abbiamo gli Shade, nonché il Mastino-Ombra, parente stretto del Mastino dei Baskerville.

Un'altra considerevole fetta del Monster Manual II è formata dagli animali: cigni, capre, avvoltoi... Tutte queste creature possono indubbiamente risultare utili, anche se non era necessario che venissero realizzate dalla TSR: ciascun Master è in grado di determinare le caratteristiche di quei due o tre animali che possono veramente essere necessari nell'ambito di una campagna. E' interessante l'inclusione dei falchi, piccoli e grandi: essi erano compresi nel "listino prezzi" del Players Handbook, ma nessuno ci aveva mai detto quanti HD avessero o quanti danni per attacco infliggevano. Ora è sufficiente acquistare il MM2 per saperlo.

Un filone abbastanza sfruttato dal nuovo "bestiario" è quello degli animali "fuori taglia": abbiamo una nuova gamma di "Scoiattoli Immensi", "Api Giganti", "Scorpioni Enormi" e "Termiti Gigantesche". C'è anche posto per i Minimal, animali quasi lillipuziani.

Non mancano nemmeno i dinosauri: il Monster Manual II ne comprende 19, da aggiungere a quelli del vecchio MM. Ottima cosa,



perché uccelli (volanti e no) e creature acquatiche consentono di creare ecosistemi preistorici più completi. C'è però una certa sovrabbondanza di lucertoloni, cosa che fa pensare (come nel caso degli esseri infernali) che molti di essi trovino giustificazione solo come riempitivo.

Molti di voi riterranno che il Gargoyle, il Basilisco, l'Idra e la Chimera siano esseri di tale ferocia da potersi ritenere in contri abbastanza sgraditi. Gary Gygax non è dello stesso parere! Ecco infatti a voi il Margoyle, il Basilisco Maggiore, la Tessalidra e la Gorgimera, tutti più cattivi dei loro parenti che già conoscete.

Molte classi si sono espanse: abbiamo tre nuovi giganti, tra cui un Verbeeg "alla portata di tutti"; nuovi Elemental, come i para-elemental del Fango, del Ghiaccio, del Fumo e del Magma, il quasi-elemental dei Fulmini, gli orripilanti Grue e il potente Time Elemental; nuovi serpenti; nuovi elfi.

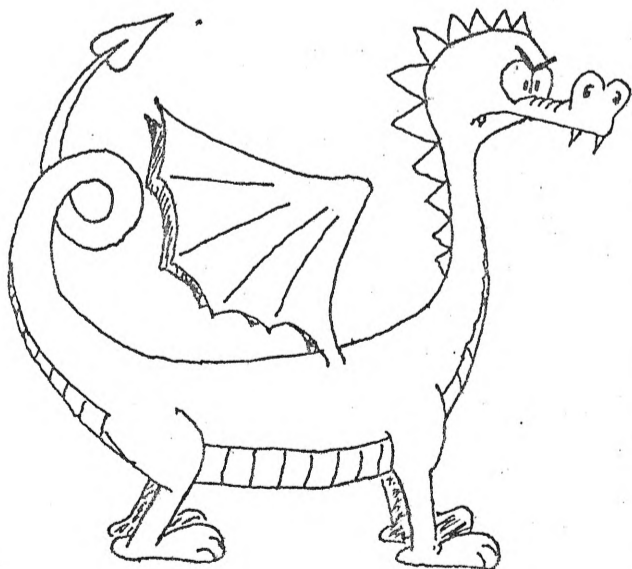
Non tutti gli esseri presentati sul Monster Manual II sono superlativi: è il caso di esprimere qualche riserva riguardo ad alcuni di essi. Citiamo ad esempio il macchinoso Executioner's Hood. Altri mostri sono molto belli, ma di tale potenza da non essere utilizzabili se non si hanno personaggi di livello pazzescamente alto: chi è in grado di fronteggiare il terribile Tarrasque, che ha 300 hit points ed esegue sei attacchi ogni round? Il MM2 comprende molti altri mostri che possono essere usati solo ad alti livelli. Di poca utilità sono anche altre creaturine, come i Topi Comuni, ancora più deboli dei Topi di Sumatra del vecchio Monster Manual.

Comunque con 332 diverse creature c'è da soddisfare tutti, e buona parte di esse merita davvero l'attenzione dei master.

Sui nuovi mostri del MM2 vi sarebbe ancora molto da dire, ma manca lo spazio. Per maggiori informazioni su alcuni di essi, come il Behemoth e i draghi delle nebbie e delle nuvole, ma anche per conoscere meglio il Catoblepas, la Chimera e altri mostri già in uso da tempo nel D&D, potete acquistare il MANUALE DI ZOOLOGIA FANTASTICA, di Jorge Louis Borges e Margarita Guerrero, pubblica-

to nella collana "I Nuovi Coralli" dall'editore Einaudi. Questo, naturalmente, solo se vi avanza qualche spicciolo dopo aver comprato il MM2...

Riguardo al Monster Manual II nel suo complesso c'è da precisare per prima cosa che non sostituisce affatto il Monster Manual, ma vi si affianca soltanto. Non è possibile arbitrare una buona campagna di Advanced Dungeons & Dragons ricorrendo esclusivamente ai mostri del MM2. Questi possono però risultare molto utili sin dall'inizio a un arbitro che voglia



evitare di proporre sempre i soliti orchetti ai suoi annoiati giocatori.

Non è dunque necessario possedere il MM2 già al principio della propria carriera di Dungeon Master, ma è opportuno farne acquisto non appena si voglia organizzare una campagna di un certo respiro. Questo è anche dovuto al fatto che, come abbiamo già visto, il Monster Manual II offre creature utili soprattutto per avventure all'aperto o in piani diversi dal Primo Materiale.

L'acquisto del MM2 sarà anche necessario a chi preferisce utilizzare i moduli TSR piuttosto che preparare per conto proprio le avventure da proporre ai propri giocatori. Sembra infatti probabile che molti dei prossimi moduli ufficiali e autorizzati per l'Advanced Dungeons & Dragons siano destinati a contenere molte delle creature comprese nel nuovo volume.

Altra considerazione che è necessario fare è che non tutti i mostri del MM2 sono inediti. Sono già apparsi altrove lo Zorbo e altre 7 creature, ovvero tutte quelle presentate come nuove nei Monster Card set (TSR); si è già visto il Time Elemental, e come lui altre creature già apparse sulla rivista The Dragon; conosciamo già lo Squealer, il Wolf-In-Sheep-Clothing, l'Aspis e il Giant Sundew per averli visti in molti dei moduli ufficiali TSR, per l'AD&D. E non ci sembra di ingannarci se affermiamo che anche altre creature, come ad esempio i modroni, vengono da moduli commerciali, sia pure non ufficiali. La cosa che stupisce è che Gary Gygax risulti l'unico autore del libro, anche se appare molto probabile che non sia tutta opera sua.

Che dire dei mostri già visti? Se siete affezionati clienti della TSR il Monster Manual II vi servirà certo di meno. D'altra parte è comodo avere tutte queste creature sotto un'unica copertina, anziché doverle cercare qua e là in cumuli di fascicoli e riviste. Inoltre è probabile che anche al più appassionato arbitro o giocatore di AD&D manchino diversi dei moduli TSR o delle case minori in cui i mostri sono stati pubblicati.

E infine, se siete DAVVERO affezionati clienti TSR, vorreste forse farvi sfuggire UN NUOVO LIBRO UFFICIALE PER L'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS?

-----  
NOVITA' - NOVITA' - NOVITA' - NOVITA'

Tra i giochi recentemente pubblicati (e che quindi non sono indicati nel nostro catalogo 1.984-85) vi segnaliamo: PANZER COMMAND della VIC, disegnato dal grande genio di Eric Lee Smith (Civil War, Ambush, A Gleam of Bayonets, ecc.), consente di riprodurre gli scontri alle porte di Stalingrado in vari scenari a livello di compagnia; COLD WAR (VIC) è un gioco simile a SPIES sulla guerra fredda (per 4 giocatori); RUNEQUEST è stato finalmente ristampato dall'AVALON HILL; HITLER TURNS AGAINST RUSSIA è il primo gioco di una serie che consentirà, unendo le mappe, di riprodurre l'intera II guerra mondiale in tutto il mondo (lo produce la TAS); CENTRAL COMMAND (su Strategy & Tactics N° 98) è una specie di GULF STRIKE in piccolo; HOLY ROMAN EMPIRE (Wargamer N° 33) è un gioco graficamente splendido sulla guerra dei 30 anni (per 6 giocatori); Kyber Rifles (Wargamer N° 34) si occupa della guerra tra inglesi e afgani (periodo coloniale). A Risentirci!



#### LA DANNATA STRADA PER BRUXELLES

Sono le ore 14 del 16 Giugno 1815 e si comincia a sparare a Ligny. Tra le case basse di St. Amand ed i bassi cespugli risalta il blu delle uniformi di Prussia. Con manovre e scaramucce, qualche tentativo di aggancio, sta per iniziare la battaglia per i ponti.

"Cittadino Imperatore! Sembra che Von Blucher voglia resistere. Von Pirch e Von Kleist esitano. Hanno le artiglierie troppo raggruppate e non riescono a far fuoco. Sul centro sta avvicinandosi l'intero corpo di Von Thielemann. Cosa comandate eccellenza?"

Napoleone alzò lo sguardo all'orizzonte un pò indeciso: "Sembra sarà una buona giornata, oggi! Che notizie di Ney?"

"Il corpo di Reille con la divisione l'Heritier in carica ha travolto gli avamposti del Principe d'Orange e sta puntando direttamente su quel dannato incrocio. D'Erlon è in avvicinamento forzato."

"Riferite a D'Erlon di piegare subito sul fianco prussiano ed a Ney di puntare anzi di cancellare gli Inglesi. Ora andate che qui avremo da fare!!"

Bonaparte bevve l'ultimo sorso di vino e s'avviò incontro alla Giovane Guardia. "Monsieur Drouot punti al fianco prussiano e tenga a bada Thielemann col rinforzo dei corpi a cavallo di Pajol ed Exelmans. Il quarto cavalleria ed il quarto fanteria conquistino i ponti a Ligny. Vandamme e la Guardia con me su St. Amand. Le avanguardie del

II° in aggiramento a sinistra dei prussiani. Se quei maledetti mangiapatate resistono bombardate i pezzi ad andate avanti. E' possibile che Von Thielemann cerchi di agganciare Blucher, perciò non disturbatelo e lasciatelo entrare nella sacca. Quando arriverà D'Erlon chiudete la tenaglia con la cavalleria".

QUATRE BRAS (ore 16 -16 giugno)- Ney mantiene il possesso degli abitati di Quatre Bras e Gemioncourt, il suo secondo corpo è allargato sui fianchi e sostiene i contrattacchi del Duca di Brunswick. D'Erlon è arrivato al fronte ma l'ordine dell'Imperatore lo mette in difficoltà. Infatti Ney lo vuole contro Wellington. Il resto del corpo olandese demoralizzato muove disordinatamente per la campagna, mentre rinforzi britannici iniziano a premere il fianco francese. Allora Ney prende la decisione fondamentale per il resto della campagna. "Reille con metà effettivi a marce forzate verso Ligny. Agganciare l'ala del III° corpo!".

LIGNY ore 18 - I Prussiani stanno arretrando confusamente e non riescono a sganciarsi. Von Thielemann incalzato dalle cavalleria sta congiungendosi a Blucher. La Guardia muove contro l'ala destra francese. Ma Reille, finalmente chiude la sacca e la ritirata ai prussiani ormai demoralizzati. Si profila l'annientamento dell'esercito tedesco.

Man mano che il tempo passa aumentano i prussiani in rotta. Blucher ordina la ritirata, ma ormai è troppo tardi. Il cerchio si stringe! È il climax della lotta e qui ritroviamo il nostro Napoleone al centro con al fianco il fido Vandamme.

"È incredibile, quell'idiota di Reille ha fatto abbandonare il ponte alle spalle di Blucher ed ha ordinato alla brigata Husson di riparare nell'abitato. Ditegli di tenere il ponte altrimenti il tedesco passerà di là congiungendosi al Von Tielemann. Mon Dieu, quelle imbecille!!"

Ormai è troppo tardi. I resti dell'esercito prussiano si sono sganciati e si stanno ritirando verso Namur. Drouot segue a distanza con la sua cavalleria e li accerchierà di notte. Vandamme col III Corpo ed il IV segue Bonaparte contro Wellington. Le luci del crepuscolo sfumavano sulla piana di Ligny ed il rumore della lotta cominciò a farsi rado e pesante, rispettoso del silenzio della notte.

QUATRE BRAS - Notte - Ney non era stato così deciso come avrebbe dovuto essere il vero Principe della Moskowa e bivaccava a Quatre Bras in attesa dell'Imperatore. I fuochi dei provati reparti olandesi, di Hannover e Nassau formavano una linea tremula, brillando tra una foresta e l'altra.

NORD DI LIGNY - Notte - Blucher, in lenta marcia verso Nord, con tre corpi demoralizzati, ormai iniziava a scorgere tutto attorno a sé i bivacchi francesi. La cavalleria imperiale aveva bloccato tutte le strade a nord e ad est. Fu così che Von Blucher pensò, per una strana regola del destino (SPI), di sgattaiolare oltre le linee nemiche con l'animo stravolto dalla terribile attesa delle violente accuse di Gneisenau al quartier generale del Corpo di Von Bülow. Alle nove del mattino del 17 giugno l'esercito prussiano non rifornito si arrendeva al nemico. La lontana ala destra dello schieramento francese (col suo bottino di 164 punti forza) iniziava l'avvicinamento agli inglesi attraverso una densa foresta.

QUARTIERE DI WELLINGTON - "Poiché l'esercito prussiano non esiste più ed arduo sarà il compito di trattenerne i francesi, iniziate una lenta ritirata verso Bruxelles. Più a nord il terreno collinoso ci terrà al riparo almeno dai cannoni francesi e, se riusciremo a fortificare alcune fattorie, si potranno attendere eventi migliori. Possiamo contare su un'altro corpo prussiano, sperando che voglia intervenire, e sull'armata austriaca in formazione. Vi ricordate quei terribili spagnoli a Saragoza? Vi ritirerete combattendo come loro! Good Luck!!

I due eserciti avevano completato la riorganizzazione delle truppe (persino gli olandesi erano riusciti a riorganizzarsi al completo - e senza tirare il dado... vero Darius?). Un fronte troppo ampio affliggeva i francesi e, dopo i primi attacchi anche la fortuna iniziò a volgere le spalle a Napoleone. Venne la pioggia e con essa il fango e venne anche la seconda notte di battaglia. Ci volle tutta la notte per completare tutta la manovra francese. Il mattino nebbioso rivelò, lontano verso l'abitato di Wavre, un luccicare di schioppi... Bulow aveva deciso di mantenere la parola data tirandosi dietro uno stanco Blucher.

MATTINO DEL 18 GIUGNO - Napoleone ai suoi Marescialli di Francia:

"Cittadini Marescialli, questa sarà la giornata decisiva! Troppo a lungo abbiamo aspettato e gli Inglesi hanno fortificato alcune posizioni. Dicono che ad Est si avvicina un corpo prussiano. Dite al IV° Cavalleria di ritardare la sua azione e poi l'ala destra dello schieramento al comando del Maresciallo Grouchy prenderà in mano la situazione. Il grosso della Guardia punterà diritto su Waterloo ed il centro sarà portato avanti da Vandamme, Reille e Mouton.

Il IV° Corpo in riserva sulla destra ed a sinistra; ho la speranza che Ney sarà più tempestivo nell'intervento. In aiuto a Ney va il III° Cavalleria di D'Erlon con altri reparti di cavalleria. Quando saranno in vista dei forni sarà iniziato l'attacco decisivo. Allora la mia Guardia sarà già in Waterloo!!".

E così il furore della lotta travolse la campagna belga sebbene il lento incalzare delle truppe francesi non avesse riscontro in elevate perdite alleate. Lo stesso Blucher aveva difficoltà nel procedere sul fianco. L'Imperatore aveva ormai perso la propria sicurezza:

"Non riuscirò ad arrivare in tempo a Bruxelles. Potrei mandare tutto il peso dell'ala destra a nord ma devo restare nei limiti di questa dannata mappa. Speriamo proceda Ney."

E Ney finalmente andò avanti con la sua meravigliosa fanteria, i fieri volteggiatori e la possente artiglieria della brigata Pelletier. Scaricò la sua rabbia sulla Belle Alliance, sulle rovine di Hougomont ed andò oltre. Ma ormai era di nuovo la notte e giunse un dispaccio del Maresciallo Ney al suo Imperatore: "Cittadino Imperatore, la manovra aggirante a sinistra delle divisioni di fanteria Britanniche non riesce. Infatti sul fianco destro inglese è improvvisamente calata una grossa tabella ed è impossibile passarvi sopra!".

Bonaparte si sedette stanco e commentò: "Merde, Très Merde! a soli tre esagoni da Waterloo!".

Sul campo di battaglia restarono 54 punti forza francesi e 52 Anglo-Alleati. Il vero alleato che aveva salvato Arthur Wellesley Duca di Wellington dalla resa, dopo la distruzione dei prussiani, non era stata l'aquila bicipite degli Absburgo, ma tale Kevin Zucker di New York coi suoi dannati 230 punti forza di differenza per la vittoria - la tremenda legge del tutto o nulla!-.

COMMENTI: questa non è un "battle report" canonico, ma solo una relazione per una delle tante possibili Waterloo giocate sulla mappa di Napoleon Last Battles (SPI). Volendo leggere tra le righe è anche possibile ricostruire tutta la campagna.

A dire il vero, dopo la battaglia, il nostro amico Kevin Zucker ci ha scritto sull'argomento. La sua tesi è esatta. Infatti una situazione così determinata, anche se in chiaro vantaggio francese, resta fluida, poichè il gioco non prevede gli sviluppi in giorni successivi alla Turn Record Track. Potrebbe configurare l'esito in un pareggio, non previsto però nelle regole. E tali testuali parole dell'autore stesso hanno tranquillizzato il napoleone locale.

Non solo. Il buon Kevin ci ha mandato gli ERRATA Ufficiali, mai pubblicati per il gioco Napoleon Last Battles, che data la diffusione, riteniamo opportuno tradurre.

#### ERRATA PER N.L.B. ( 2 VII 83 )

(20.3) EFFETTI DEL COMANDO (Rifà completamente l'originale)

Le Unità e gli Ufficiali che sono giudicati in stato di "Comando" nel corso del segmento di Comando di un dato turno, in tutto quel turno conservano tutte le normali funzioni. Gli effetti, invece, del trovarsi fuori comando (Out of Command) durano per tutto il turno in cui le unità sono state giudicate non in comando. Tali effetti sono:

(20.31) Restrizioni per unità fuori comando

Le unità che sono fuori comando non possono entrare in un esagono controllato dal nemico.(ZOC).Essi tuttavia continuano a difendersi e muovono in maniera normale.I loro possibili attacchi sono regolati dalla seguente casistica:

(20.32) Attacchi di unità fuori comando:

Le unità fuori comando sono OBBLIGATE ad attaccare quando iniziano la fase di Movimento in ZOC nemica.Tuttavia tutti i risultati di De,Dr e Ex sono cambiati in risultati di Ar, anche se l'unità fuori comando esegue attacchi combinati assieme ad unità in comando.(E' permessa l'avanzata di truppe che difendono da tali attacchi, purchè esse stesse in comando).

(20.33) Difesa di unità fuori comando

Quando si difendono, le unità fuori comando non possono avanzare dopo il combattimento e tutti i risultati di Ae sono cambiati in Ar.

(5.61) ADDIZIONI E CHIARIMENTI

sebbene gli effetti del terreno NON siano cumulativi, la forza difensiva ridotta per la cavalleria in palude o foresta DOVREBBE bilanciare ogni beneficio di raddoppio dovuto alla stessa/stesse unità, lasciando così la cavalleria al suo valore basale sul counter.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

NOTERELLE: in attesa della "Royal Navy" di Jack Greene abbiamo aperto la busta di un altro gioco navale sul Mediterraneo.Sitratta della REGIA MARINA della Simulation Canada (ditta che, nonostante i prezzi proibitivi sembra ancora a galla sul mercato).Il punto cardine di questa simulazione strategica è lo sviluppo dei convogli italiani per l'Africa e dei convogli inglesi per Malta ed Alessandria (Egitto).Sicuramente questo gioco ha degli spunti potenziali notevoli ma la sua trattazione grafica ne squalifica completamente il valore e non giustifica il prezzo.

La mappa disegna i quattro bacini del Mediterraneo (con il Mar Nero) e porta anche quasi tutte le tabelle.La terra è una massa informe di colore scuro che circonda il mare su cui spiccano i valori costieri difensivi dati in cifre.I counters rappresentano navi, gruppi navali e gruppi aerei dei maggiori partecipanti alla Seconda Guerra Mondiale ed ogni unità ha valori di combattimento, movimento e ricerca.Il libretto delle regole è forse il più grosso mai stampato dalla SC ma difetta completamente di esempi di gioco cosicchè è immaginabile una iniziale difficoltà nel "digerire le regole".

Sembra che tale simulazione possa essere giocata assieme a D.A.K., sempre della SC è questo potrebbe essere di qualche utilità volendo analizzare la campagna del Nord Africa nella sua completezza senza ricorrere ai monstergames.Senza questa connessione il gioco sembra un pò fumoso.Infatti come si può presumere di simulare il movimento logistico sul mare senza la cognizione delle offensive e battaglie a terra?E' noto che le offensive in Nord Africa furono vinte e perse anche sul mare.Giocare LA REGIA MARINA da solo potrebbe essere del tutto gratuito e frustrante. Una rapida occhiata ai contenuti non basta a giudicare un gioco anche se pare brutto.In ogni caso il nostro consiglio è di comprare anche DAK o di lasciarli perdere tutti e due



RISULTATI DEL QUESTIONARIO PUBBLICATO SUL N° 3:

il nostro invito ad essere meno...pigri è stato accolto, infatti abbiamo registrato un aumento nelle risposte al questionario (da 24 a 37, con un incremento del 50 %). Tuttavia non siamo ancora soddisfatti. Il bollettino si rivolge ad una cerchia ristretta di "fanatici" del gioco di simulazione: proprio per questo è necessaria, da parte vostra, la massima collaborazione. In poche parole per noi è indispensabile sapere quali sono le vostre preferenze. E' troppo comodo dire "questo non va", "io eliminerei quest'altro" e poi non inviarci il questionario debitamente compilato. Le vostre risposte costituiscono la più seria possibilità di verifica al nostro lavoro. Al fine di incentivarvi abbiamo deciso di mettere in palio 3 abbonamenti a BLITZKRIEG tra tutti coloro che ci invieranno il questionario; i nomi dei vincitori saranno pubblicati sul prossimo numero. Eccovi ora i risultati relativi al N° 3:

RACE TO THE MEUSE	7,0 / 7,0
NEXT WAR	6,8 / 6,3
BORODINO, WAGRAM, VITORIA	6,4 / 7,3
BATTLE OVER BRITAIN	6,5 / 6,7
ATLANTIC WALL	7,1 / 7,2
1809 &. (parte 2)	6,8 / 7,1
COSSACKS ARE COMING	6,1 / 6,6
WAVRE	6,2 / 6,9
BLITZKRIEG 3 (in generale)	7,4 / 7,2

Il bollettino subisce un calo nella votazione (il N° 2 aveva ottenuto 7,8 / 7,7); curiosamente alla domanda che chiedeva se il N° 3 fosse migliore del precedente il 51,4 % ha risposto "sì", il 21,6 % ha risposto "no" e il 27 % ha risposto "uguale" o non ha risposto (misteri delle statistiche!).

Per quanto riguarda le vostre proposte si registra un forte interesse per recensioni, partite commentate, varianti, regole aggiuntive, nuovi scenari. Richieste anche le panoramiche per periodi storici e per sistemi di gioco. Poco richiesti il mercatino dell'usato e la rubrica "avversari cercasi". La nostra proposta di pubblicare su ogni numero un elenco dei giochi nuovi prodotti negli USA è stata accolta da un ottimo 7,7. Purtroppo, per motivi tecnici (in dicembre abbiamo superato le 400 spedizioni!!), non siamo stati in grado di preparare un elenco completo delle ultime novità, anche se a pagina 27 troverete delle indicazioni sui giochi più significativi.

Sotto, dunque, con questo nuovo questionario, che potrebbe farvi vincere un abbonamento a BLITZKRIEG. Vi ricordiamo che ci interessano due votazioni: 1°) il livello di interesse che attribuite all'argomento trattato (voto a sinistra della barretta); 2°) la qualità dell'articolo (voto a destra).

-----  
ANNUNCI - ANNUNCI - ANNUNCI

Wargamer di Latina cerca fotografia di Enrico Acerbi (formato 30 X 30) per giocare a freccette.

Cieco dalla nascita cerca mappe e counters in braille per dedicarsi all'hobby.

Giovane importatore cerca copie di 1.812, Musket & Pike, Sharpsburg, Eylau (Marshal) e Armageddon per completare la collezione (consigliamo di rivolgersi a I GIOCHI DEI GRANDI).

-----  
BLITZKRIEG N° 4: QUESTIONARIO  
-----

COGNOME E NOME \_\_\_\_\_  
INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
CITTA' \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

<u>ARTICOLI</u>	<u>VOTI</u>
ATLANTIC WALL	____/____
A GLEAM OF BAYONETS	____/____
MIDDLE EARTH ROLE PLAYING	____/____
G.I. ANVIL OF VICTORY	____/____
SOUTH MOUNTAIN	____/____
MONSTER MANUAL II	____/____
LA DANNATA STRADA PER BRUXELLES	____/____

Ritenete questo numero migliore del precedente? (Rispondere con una crocetta)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ UGUALE \_\_\_\_\_

Siete favorevoli alla pubblicazione di materiale sul fantasy e sulla fantascienza ?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ALTRE RISPOSTE \_\_\_\_\_

Su quali giochi vorreste venissero pubblicate recensioni, varianti, nuovi scenari, ecc. ?

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Su quali giochi sareste in grado di inviarci del materiale (indicate il tipo di articolo che potreste preparare) ?

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____