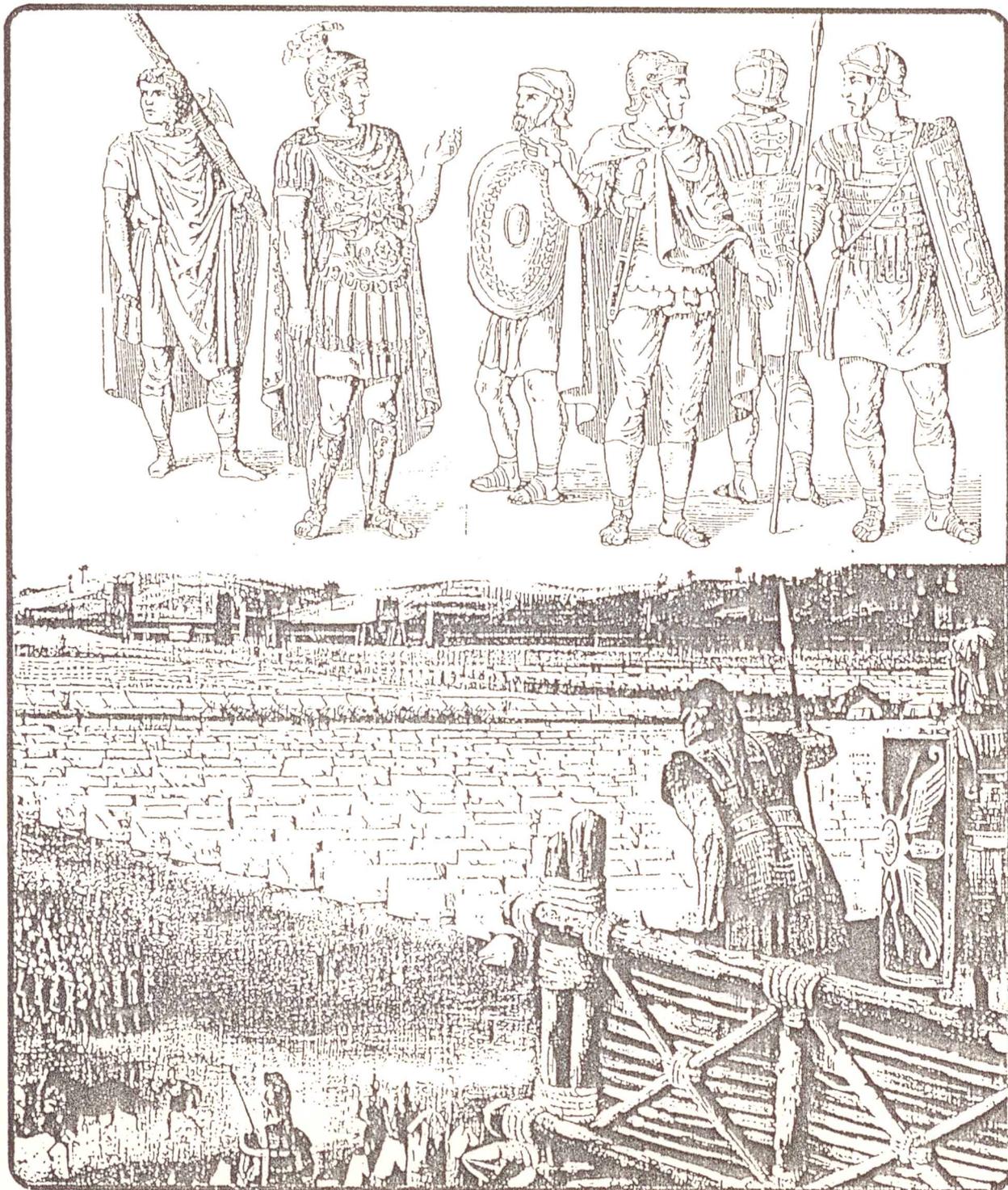


Signori del Gioco

NOTIZIARIO APERIODICO DEI SOCI

EDIZIONE SPECIALE a cura dei Soci Romani



COLLABORAZIONE

Sono trascorsi solamente 18 mesi dalla fondazione dei "Signori del Gioco" e, con piacevole sorpresa, abbiamo riscontrato un notevole interesse e sostegno al nostro impegno.

Tra i diversi gruppi sparsi per l'Italia che prontamente hanno risposto alla nostra richiesta di collaborazione, c'è quello di Roma.

Lo scambio di idee e concetti è stato per tutti proficuo e stimolante.

Il primo risultato è questo numero speciale pensato ed elaborato totalmente dagli amici Romani in occasione della festa patronale dei SS. Pietro e Paolo del 29/06/90.

Questa pietra miliare nel nostro cammino vuole ribadire che i "Signori del Gioco" sperano di essere un fulcro, un perno per la nascita ed il collegamento di tante associazioni e clubs che autonomamente ed in piena libertà di idee e potenzialità diffondono il piacere di divertirsi con giochi intelligenti.

Il nostro scopo è organizzare e mantenere i collegamenti; diffondere idee ed esperienze.

Il mio augurio è che questa manifestazione Romana sia per i diretti organizzatori, da una parte, appagante per l'impegno profuso e dall'altra uno stimolo a continuare.

Per esperienza personale comprendo le notevoli difficoltà ad organizzare simili manifestazioni. Dobbiamo tener presente che tutto questo è un hobby ed un passatempo, quindi qualunque impegno concreto è degno di rispetto.

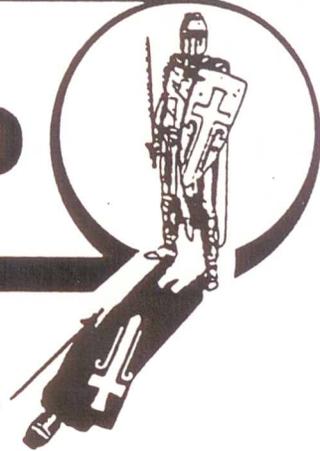
Concludo sottolineando la nostra completa disponibilità a dare il più ampio spazio a qualsiasi manifestazione ed esperienza associativa ed a recepire qualsiasi idea e critica costruttiva atta a migliorarci.

Siamo "giovani" e pieni d'entusiasmo, ogni aiuto, partecipazione e confronto sono necessari e graditi.

il presidente
Enrico Bertocchi

A. Bertocchi
Bertocchi

Signori del Gioco



La Coorte Tiberina Vi ringrazia per aver partecipato a nome dei Signori del Gioco e si augura di averVi presto tra le sue file, grazie ancora.

Dopo questo doveroso saluto agli amici che sono intervenuti a questa giornata romana del wargame e dell'avventura, vorremmo spendere alcune parole sul perchè di tutto questo.

Da anni questo nostro hobby non riesce a decollare fra le mura di Roma, in altre città gruppi anche di entità limitata, sono riusciti a costituirsi in club e/o associazioni per far crescere l'interesse verso il gioco di simulazione, a Roma questo, tranne piccoli casi sporadici e rimasti limitati, non è avvenuto per vari e differenti motivi che è meglio non esporre in questa sede.

Ora è tempo di superare questa posizione di stallo e di riunire i tanti appassionati romani del gioco di simulazione e dell'avventura sotto un'unica bandiera anche per mostrare al resto dell'Italia che anche a Roma ci sono iniziative. La Coorte Tiberina quale parte dell'associazione culturale nazionale "Signori del Gioco" si propone questo obiettivo ed è pronta ad ascoltare i consigli di chiunque sia interessato al progetto ed ad accogliere le forze di coloro che sentono di volerli aiutare per allargare gli orizzonti di questo nostro hobby comune.

Una prova della nostra buona volontà è l'organizzazione stessa di questa manifestazione che speriamo sia solo la prima di una lunga serie e la pubblicazione di questo numero speciale del bollettino.

Nel limitatissimo tempo a nostra disposizione abbiamo cercato di fare del nostro meglio sacrificando talvolta la bellezza grafica a favore di una consistenza di contenuti che abbracciano vari argomenti. Abbiamo privilegiato il connubio storia-gioco offrendoVi alcuni nuovi ed inediti scenari di ASL accompagnandoli però con una breve analisi storica del contesto nel quale gli avvenimenti trattati si svolsero che non sia il piccolo prologo e l'aftermath dello scenario stesso. Troverete inoltre un'avventura per i natiti del role-playing ed un gioco inedito di Tolkieniana ispirazione.

Con il Vostro aiuto potremo fare sempre di più, noi con Voi tutti insieme per essere presenti e vivi,

grazie, Vi aspettiamo!

Buon divertimento e che i dadi
stiano con Voi.

Roma, li 29 giugno 1990

Coorte Tiberina
Signori del Gioco

BIR EL GOBI

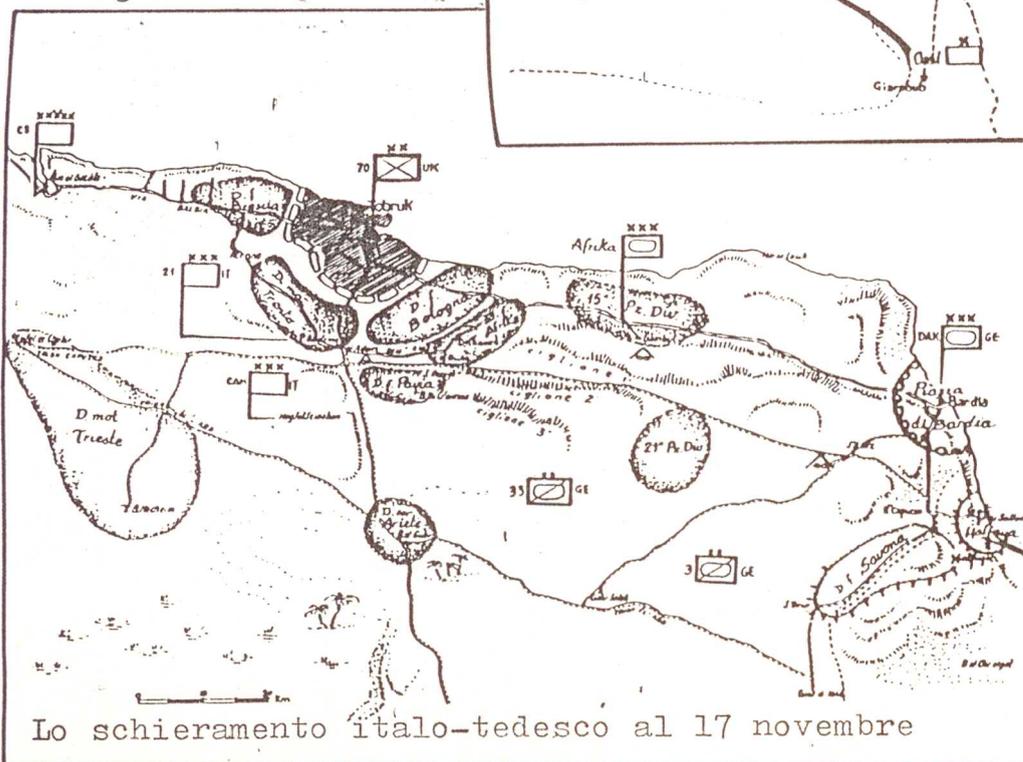
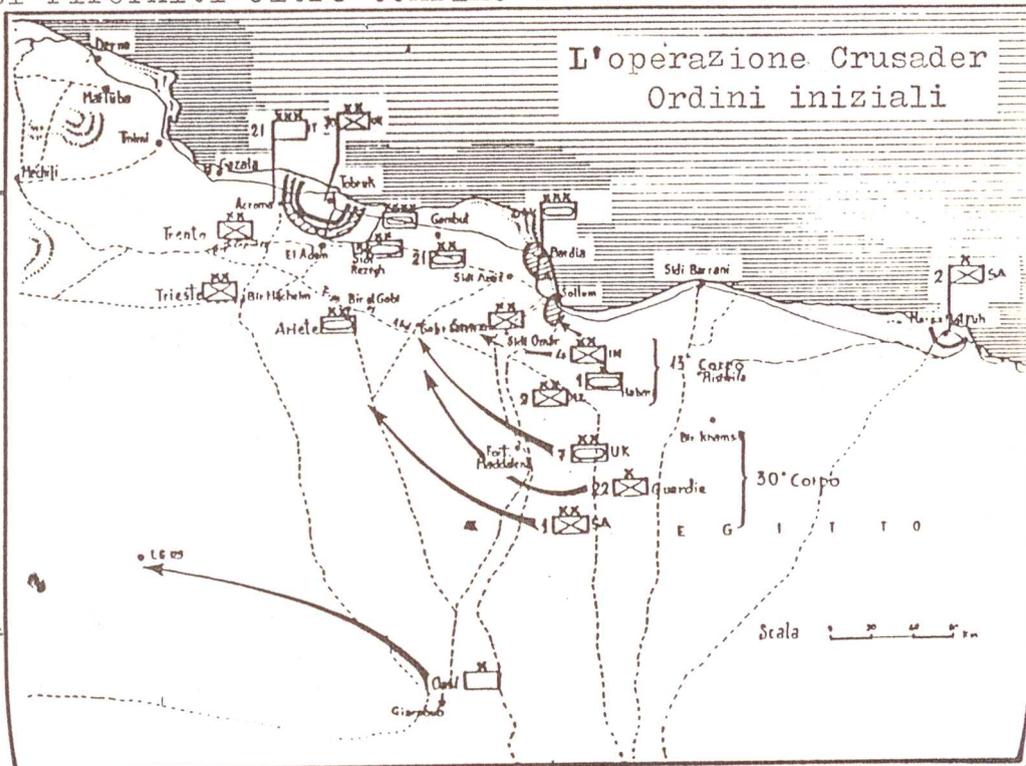
IL TRIVIO DOVE SI FERMO' CRUSADER

MAURIZIO CATACCINI

Sono le ore sei del 18 novembre 1941 il 30° Corpo britannico inizia ad attraversare il reticolato di frontiera tra la Libia e l'Egitto. E' l'inizio dell'operazione Crusader, il massiccio tentativo alleato di liberare Tobruk dall'assedio e di distruggere le forze corazzate dell'Asse in Cirenaica.

Tre reggimenti autoblindo precedono la 7° divisione corazzata: il 1° King's Dragoon Guards sulla destra come avanguardia della 4° brigata corazzata, il 4° sudafricano al centro e l'11° ussari sulla sinistra davanti alla 22° brigata corazzata. Dopo essersi riforniti oltre confine ad una distanza di circa 20/30 km, i reggimenti si dirigono verso nord-ovest su un fronte di 60 km in direzione di Bir el Gobi, Gabr Saleh e Bir Gibni per "cercare il grosso del nemico ed individuarne i fianchi".

I Britannici agli ordini del gen. sir Cunningham, hanno in campo il 13° ed il 30° Corpo



d'Armata più la guarnigione di Tobruk per un complessivo di 22 brigate di cui 5 corazzate per un totale di circa 150.000 uomini, 900 cannoni, 749 carri armati ed almeno 200 autoblindo; inoltre, tra le riserve ed imminenti arrivi,

QUADRO DI BATTAGLIA DELL'8ª ARMATA
PER L'OPERAZIONE CRUSADER

Comandante: gen. Sir Alan Cunningham
capo di Stato Maggiore: gen. A. Galloway

13° corpo d'armata (gen. A.R. Godwin-Austen):

4ª divisione indiana (gen. F.W. Messervy) su:
5ª brigata indiana (gen. D. Russel);
7ª brigata indiana (gen. H.R. Briggs);
11ª brigata indiana (gen. A. Anderson);
unità divisionali fra cui:
Central India Horse,
New Zealand Cavalry Regiment,
tre reggimenti artiglieria da campagna;
un reggimento artiglieria pesante campale;
due reggimenti controcarri;
due reggimenti contraerei.

2ª divisione neozelandese (gen. B.C. Freyberg) su:
4ª brigata neozelandese (gen. L.M. Inglis);
5ª brigata neozelandese (gen. J. Hargest);
6ª brigata neozelandese (gen. H.E. Barrowclough);
unità divisionali tra cui:
27ª battaglia mitraglieri;
28ª battaglia Maori;
tre reggimenti artiglieria da campagna;
un reggimento controcarri;
un reggimento contraerei.

1ª brigata carri (gen. H.R.B. Watkins).

Supporti di corpo d'armata:
due reggimenti artiglieria pesante campale;
un reggimento artiglieria controcarri;
un reggimento contraerei pesante;
tre batterie contraerei leggere.

30° corpo d'armata (gen. W.M. Norrie):

7ª divisione corazzata (gen. W.H.E. Gott) su:
7ª brigata corazzata (gen. G.M.O. Davy);
22ª brigata corazzata (gen. J. Scott-Cockburn);
7ª gruppo di sostegno (gen. J.C. Campbell);
unità divisionali tra cui:
11ª ussari (autoblindo);
1ª *King's Dragoon Guards* (autoblindo);
4ª *Southafrican Armoured Cars* (autoblindo);

1ª divisione sudafricana (gen. G.E. Brink) su:
1ª brigata sudafricana (gen. D.H. Pienaar);
5ª brigata sudafricana (gen. B.F. Armstrong);

unità divisionali tra cui:
un battaglione da ricognizione;
un battaglione mitraglieri;
due reggimenti artiglieria da campagna;
un reggimento artiglieria pesante campale;
un reggimento controcarri;
un reggimento contraerei.

22ª brigata guardie (gen. J.C.O. Marnott).
4ª brigata corazzata (gen. A.H. Gatehouse).

Supporti di corpo d'armata.

Unità di armata:

2ª divisione sudafricana (gen. I.P. de Villiers) su:
3ª brigata sudafricana (gen. C.E. Borain);
4ª brigata sudafricana (gen. A.A. Haiton);
6ª brigata sudafricana (gen. F.W. Cooper);
unità divisionali tra cui:
un battaglione da ricognizione;
un battaglione mitraglieri;
tre reggimenti artiglieria da campagna.

Oasis Group (gen. D.W. Reid) su:
29ª brigata indiana (gen. D.W. Reid);
6ª *Southafrican Armoured Cars*;
7ª *Southafrican Armoured Cars*;
73ª artiglieria controcarri;
6ª artiglieria contraerei leggera;
una batteria da campagna.

Guarnigione di Tobruk (gen. R.M. Scobie):
70ª divisione britannica (gen. R.M. Scobie) su:
14ª brigata fanteria (gen. B.H. Chappel);
16ª brigata fanteria (gen. C.E.N. Lomax);
23ª brigata fanteria (gen. C.H.V. Cox);
1ª brigata polacca (gen. S. Kopanski);
32ª brigata carri (gen. A.C. Willison);
unità divisionali tra cui:
1ª *Northumberland Fusiliers*;
dieci batterie da campagna;
quattro batterie controcarri;
quattro batterie contraerei leggere;
tre batterie contraerei pesanti;
due batterie da costa.

Guarnigione di Marsa Matruh (gen. W.H.E. Poole):
2ª brigata sudafricana (gen. W.H.E. Poole).
unità varie tra cui:
un reggimento artiglieria da campagna;
un reggimento contraerei leggero;
un reggimento contraerei pesante.

Long Range Desert Group (ten. col. G.L. Prendergast).

sono pronti altri 500 carri.

Di fronte il dispositivo del Panzergruppe Afrika si articola in quattro settori principali agli ordini del gen. Erwin Rommel. Il primo è incaricato di stringere l'assedio di Tobruk e comprende il 21° Corpo d'Armata del gen. E. Navarini composto da 4 divisioni di fanteria più l'ausilio della divisione di fanteria leggera motorizzata tedesca "Afrika". Il secondo è dislocato circa 60 km a sud della roccaforte inglese nella zona di Bir el Gobi ed è composto dal Corpo d'Armata di Manovra (C.A.M.) agli ordini del gen. G. Gambarà, ov-

vero dalla divisione corazzata "Ariete" e dalla divisione motorizzata "Trieste". Il terzo comprende le due divisioni corazzate tedesche del DAK la 15ª e la 21ª ed è attestato su di un ampio fronte fra Tobruk e Bardia pronto ad intercettare movimenti aggiranti a sud tra Sidi Omar e Bir el Gobi od a respingere eventuali attacchi da est. Il quarto, invece, funge da linea di osservazione e copertura avanzata tra Bardia, Sollum-Sidi Omar e Passo Halfaya ed è composto dalla divisione di fanteria "Savona" rinforzata dal 300º battaglione tedesco delle oasi. Il totale delle forze dell'Asse è di 11 grandi unità di cui 3 corazzate e 2 motorizzate i cui effettivi assommano a circa 100.000 uomini, 529 carri armati, 20 autoblindo e 500 cannoni.

La situazione carri dell'Asse non è comunque delle più rosee, infatti la 15ª Panzer dispone di 46 PKW II da 8,5 t con un pezzo da 20 mm, 77 PKW III da 20 t con un pezzo 50 mm e solo 19 PKW IV da 21 t con un pezzo da 75 mm mentre la 21ª Panzer dispone di 28 PKW II, 59 PKW III e 12 PKW IV.

QUADRO DI BATTAGLIA DEL CORPO D'ARMATA DI MANOVRA
AL 17 NOVEMBRE 1941

Comandante: gen. Gastone Gambarà
capo di Stato Maggiore: ten. col. Carlo Scaglia.

132ª D.cor. *Ariete* (gen. M. Balotta) su:
8º reggimento bersaglieri;
132ª reggimento carri medi;
32ª reggimento carri leggeri;
132ª reggimento artiglieria;
unità divisionali tra cui:
un gruppo da 75/27 della D.f. Pavia;
un gruppo da 105/28 del 24º raggr. d'armata.

101ª D. mot. *Trieste* (gen. A. Piazzoni) su:
65ª reggimento fanteria;
66ª reggimento fanteria;
9ª reggimento bersaglieri;
21ª reggimento artiglieria;
unità divisionali tra cui:
DVII battaglione armi d'accompagnamento e c.c.

Raggruppamento esplorante (col. De Meo) su:
un gruppo battaglioni Giovani Fascisti (due brig.);
battaglione P.A.I. «R. Gessi»;
LII battaglione carri M 13 (in formazione);
III/32ª carri leggeri;
una compagnia autoblindo e carri L 6 (sperimentale);
una compagnia mitraglieri;
un raggruppamento batterie volanti su:
I e III gruppo da 65/17;
una batteria autonoma da 65/17;
una batteria da 100/17;
una batteria da 20 mm.

Supporti di corpo d'armata:
tre batterie da 102/35 della Milmar (rinforzo alla D.cor. *Ariete*);
un battaglione genio autoportato G;
67ª gruppo O.A. (meno una squadriglia).

QUADRO DI BATTAGLIA DELL'8^a ARMATA
PER L'OPERAZIONE CRUSADER

Comandante: gen. Sir Alan Cunningham
capo di Stato Maggiore: gen. A. Galloway

13^o corpo d'armata (gen. A.R. Godwin-Austen):

- 4^a divisione indiana (gen. F.W. Messervy) su:
- 5^a brigata indiana (gen. D. Russel);
- 7^a brigata indiana (gen. H.R. Briggs);
- 11^a brigata indiana (gen. A. Anderson);

unità divisionali fra cui:

- Central India Horse;
- New Zealand Cavalry Regiment;
- tre reggimenti artiglieria da campagna;
- un reggimento artiglieria pesante campale;
- due reggimenti controcarri;
- due reggimenti contraerei.

2^a divisione neozelandese (gen. B.C. Freyberg) su:

- 4^a brigata neozelandese (gen. L.M. Inglis);
- 5^a brigata neozelandese (gen. J. Hargest);
- 6^a brigata neozelandese (gen. H.E. Barrowclough);

unità divisionali tra cui:

- 27^a battaglione mitraglieri;
- 28^a battaglione Maori;
- tre reggimenti artiglieria da campagna;
- un reggimento controcarri;
- un reggimento contraerei.

1^a brigata carri (gen. H.R.B. Watkins).

Supporti di corpo d'armata:

- due reggimenti artiglieria pesante campale;
- un reggimento artiglieria controcarri;
- un reggimento contraerei pesante;
- tre batterie contraerei leggere.

30^o corpo d'armata (gen. W.M. Norrie):

7^a divisione corazzata (gen. W.H.E. Gott) su:

- 7^a brigata corazzata (gen. G.M.O. Davy);
- 22^a brigata corazzata (gen. J. Scott-Cockburn);
- 7^a gruppo di sostegno (gen. J.C. Campbell);

unità divisionali tra cui:

- 11^a ussari (autoblindo);
- 1^a King's Dragoon Guards (autoblindo);
- 4^a Southafrican Armoured Cars (autoblindo);

1^a divisione sudafricana (gen. G.E. Brink) su:

- 1^a brigata sudafricana (gen. D.H. Picnaar);
- 5^a brigata sudafricana (gen. B.F. Armstrong);

unità divisionali tra cui:

- un battaglione da ricognizione;
- un battaglione mitraglieri;
- due reggimenti artiglieria da campagna;
- un reggimento artiglieria pesante campale;
- un reggimento controcarri;
- un reggimento contraerei.

- 22^a brigata guardie (gen. J.C.O. Martlett).
- 4^a brigata corazzata (gen. A.H. Gatehouse).

Supporti di corpo d'armata.

Unità di armata:

2^a divisione sudafricana (gen. I.P. de Villiers) su:

- 3^a brigata sudafricana (gen. C.E. Borain);
- 4^a brigata sudafricana (gen. A.A. Haiton);
- 6^a brigata sudafricana (gen. F.W. Cooper);

unità divisionali tra cui:

- un battaglione da ricognizione;
- un battaglione mitraglieri;
- tre reggimenti artiglieria da campagna.

Oasi Group (gen. D.W. Reid) su:

- 29^a brigata indiana (gen. D.W. Reid);
- 6^a Southafrican Armoured Cars;
- 7^a Southafrican Armoured Cars;
- 73^a artiglieria controcarri;
- 6^a artiglieria contraerei leggera;
- una batteria da campagna.

Guarnigione di Tobruk (gen. R.M. Scobie):

70^a divisione britannica (gen. R.M. Scobie) su:

- 14^a brigata fanteria (gen. B.H. Chappel);
- 16^a brigata fanteria (gen. C.E.N. Lomax);
- 23^a brigata fanteria (gen. C.H.V. Cox);
- 1^a brigata polacca (gen. S. Kopanski);
- 32^a brigata carri (gen. A.C. Willison);

unità divisionali tra cui:

- 1^a Northumberland Fusiliers;
- dieci batterie da campagna;
- quattro batterie controcarri;
- quattro batterie contraerei leggere;
- tre batterie contraerei pesanti;
- due batterie da costa.

Guarnigione di Marsa Matruh (gen. W.H.E. Poole):

2^a brigata sudafricana (gen. W.H.E. Poole).

unità varie tra cui:

- un reggimento artiglieria da campagna;
- un reggimento contraerei leggero;
- un reggimento contraerei pesante.

Long Range Desert Group (ten. col. G.L. Prendergast).

sono pronti altri 500 carri.

Di fronte il dispositivo del Panzergruppe Afrika si articola in quattro settori principali agli ordini del gen. Erwin Rommel. Il primo è incaricato di stringere l'assedio di Tobruk e comprende il 21^o Corpo d'Armata del gen. E. Navarini composto da 4 divisioni di fanteria più l'ausilio della divisione di fanteria leggera motorizzata tedesca "Afrika". Il secondo è dislocato circa 60 km a sud della roccaforte inglese nella zona di Bir el Gobi ed è composto dal Corpo d'Armata di Manovra (C.A.M.) agli ordini del gen. G. Gambara, ov-

vero dalla divisione corazzata "Ariete" e dalla divisione motorizzata "Trieste". Il terzo comprende le due divisioni corazzate tedesche del DAK la 15^o e la 21^o ed è attestato su di un ampio fronte fra Tobruk e Bardia pronto ad intercettare movimenti aggiranti a sud tra Sidi Omar e Bir el Gobi od a respingere eventuali attacchi da est. Il quarto, invece, funge da linea di osservazione e copertura avanzata tra Bardia, Sollum-Sidi Omar e Passo Halfaya ed è composto dalla divisione di fanteria "Savona" rinforzata dal 300^o battaglione tedesco delle oasi. Il totale delle forze dell'Asse è di 11 grandi unità di cui 3 corazzate e 2 motorizzate i cui effettivi assommano a circa 100.000 uomini, 529 carri armati, 20 autoblindo e 500 cannoni.

La situazione carri dell'Asse non è comunque delle più rosee, infatti la 15^o Panzer dispone di 46 PKW II da 8,5 t con un pezzo da 20 mm, 77 PKW III da 20 t con un pezzo 50 mm e solo 19 PKW IV da 21 t con un pezzo da 75 mm mentre la 21^o Panzer dispone di 28 PKW II, 59 PKW III e 12 PKW IV.

QUADRO DI BATTAGLIA DEL CORPO D'ARMATA DI MANOVRA
AL 17 NOVEMBRE 1941

Comandante: gen. Gastone Gambara
capo di Stato Maggiore: ten. col. Carlo Scaglia.

132^o D. cor. Ariete (gen. M. Balotta) su:

- 8^o reggimento bersaglieri;
- 132^o reggimento carri medi;
- 32^o reggimento carri leggeri;
- 132^o reggimento artiglieria;

unità divisionali tra cui:

- un gruppo da 75/27 della D.f. Pavia;
- un gruppo da 105/28 del 24^o raggr. d'armata.

101^o D. mot. Trieste (gen. A. Piazzoni) su:

- 65^o reggimento fanteria;
- 66^o reggimento fanteria;
- 9^o reggimento bersaglieri;
- 21^o reggimento artiglieria;

unità divisionali tra cui:

- DVII battaglione armi d'accompagnamento e c.c..

Raggruppamento esplorante (col. De Meo) su:

- un gruppo battaglioni Giovani Fascisti (due btg.);
- battaglione P.A.I. «R. Gessis»;
- LII battaglione carri M 13 (in formazione);
- III/32^o carri leggeri;
- una compagnia autoblindo e carri L 6 (sperimentale);
- una compagnia mitraglieri;
- un raggruppamento batterie volanti su:
- I e III gruppo da 65/17;
- una batteria autonoma da 65/17;
- una batteria da 100/17;
- una batteria da 20 mm..

Supporti di corpo d'armata:

- tre batterie da 102/35 della Milmar (rinforzo alla D. cor. Ariete);
- un battaglione genio autoportato G;
- 67^o gruppo O.A. (meno una squadriglia).

ORDINE DI BATTAGLIA DEL PANZERGRUPPE AFRIKA
AL 17 NOVEMBRE 1941

Comandante gen. Erwin Rommel
capo di Stato Maggiore gen. Alfred Gause

Deutsches Afrikkorps (gen. L. Cruewell):

15^a *Panzerdivision* (gen. W. Neumann-Silkow) su:
8^o *Panzerregiment* (ten. col. Cramer);
115^o reggimento *Schützen* (*);
200^o reggimento *Schützen* (*);
33^o gruppo esplorante;
33^o reggimento artiglieria motorizzato;
33^o gruppo *Panzeryäger*;
unità minori e servizi.

21^a *Panzerdivision* (gen. J. von Ravenstein) su:
5^o *Panzerregiment*, (ten. col. Stephan);
104^o reggimento *Schützen*;
3^o gruppo esplorante;
155^o reggimento artiglieria motorizzato;
605^o gruppo *Panzeryäger*;
39^o gruppo *Panzeryäger*;
unità minori e servizi.

Divisione *Afrika* (gen. M. Sümmernann) (**):
155^o reggimento fanteria motorizzato;
II/255^o fanteria motorizzato (**);
II/347^o fanteria motorizzato (**);
300^o battaglione delle oasi;
900^o battaglione guastatori;
2^o reggimento artiglieria celere (italiano);
II/115^o artiglieria motorizzato;
unità minori e servizi.

55^a D.f. *Savona* (gen. F. De Giorgis) su:
15^o reggimento fanteria;
16^o reggimento fanteria;
12^o reggimento artiglieria;
unità divisionali tra cui:
CLV battaglione mitraglieri;
IV gruppo squadroni *Genova Cavalieri*;
300^o battaglione delle Oasi (tedesco).

XXI corpo d'armata (gen. E. Navarini):

17^a D.f. *Pavia* (gen. A. Franceschini) su:
27^o reggimento fanteria;
28^o reggimento fanteria;
26^o reggimento artiglieria;
unità divisionali tra cui:
VI gruppo squadroni *Lancieri Aosta*;
V battaglione carri leggeri.

25^a D.f. *Bologna* (gen. A. Gloria) su:
39^o reggimento fanteria;
40^o reggimento fanteria;
205^o reggimento artiglieria;
unità divisionali.

27^a D.f. *Brescia* (gen. B. Giuda) su:
19^o reggimento fanteria;
20^o reggimento fanteria;
1^o reggimento artiglieria celere;
unità divisionali tra cui:
XXXVII battaglione mitraglieri.

102^a D.mot. *Trenco* (gen. G. De Stefanis) (*) su:
61^o reggimento fanteria;
62^o reggimento fanteria;
7^o reggimento bersaglieri;
46^o reggimento artiglieria;
unità divisionali tra cui:
DLI battaglione controcarri e armi accomp.

Supporti di corpo d'armata:

3^o reggimento artiglieria celere;
16^o raggruppamento artiglieria di corpo d'armata;
24^o raggruppamento artiglieria di corpo d'armata;
5^o raggruppamento artiglieria d'armata;
8^o raggruppamento artiglieria d'armata;
340^o raggruppamento artiglieria guardia alla frontiera;
XXXI battaglione guastatori.

Servizi di corpo d'armata.

(*) raggruppati nella 15^a brigata *Schützen*.
(**) poi 90^a divisione leggera.
(***) costituenti il 361^o reggimento fanteria *Afrika*.

(*) Ceduta per l'attacco a Tobruk dal C.A.M.

L'Ariete ha in organico 52 L3/35 da 3,5 t armati di mitragliatrici e 137 M13/40 da 14 t con un pezzo da 47 mm.

Altri 9 M13/40 sono nel gruppo esplosorante del C.A.M. quindi solo 313 carri dell'Asse sono dotati di cannoni di cui 146 italiani, 136 PKW III e solo e soltanto 31 sono PKW IV.

D'altro canto i britannici raggruppano nelle tre brigate corazzate ben 491 carri così divisi:

4^o brigata leggera 165 Stuart I da 12,5 t con un pezzo da 37mm, velocissimi (50 km/h) di fabbricazione americana;

7^o brigata 26 A10 da 14,5 t con un pezzo da 40mm, 71 A13 da 15 t con un pezzo da 40 mm e 71 crusader A15 da 19 t con un pezzo da 40 mm;

22^o brigata 158 Crusader A15.

A questi vanno aggiunti i carri della 1^o brigata pesante attaccata al 13^o corpo composta da 67 Matilda da 27 t con un pezzo da 40 mm e 65 Valentine da 16 t con un pezzo da 40 mm, entrambi molto corazzati ma anche molto lenti.

Da una analisi comparativa risulta che i britannici hanno una linea sovrabbondante di mezzi ma surclassata come calibro dato che nessun carro monta un pezzo sopra i 40 mm, il vantaggio della maggior potenza dei cannoni tedeschi non può pareggiare il conto ma è, sicuramente, una garanzia di poter infliggere al nemico rapporti di perdite sproporzionati.

Anche nei cieli abbiamo un rapporto di circa 2 a 1 favorevole agli Inglesi con 935 aerei di cui 360 bombardieri contro 304 italiani e 100 tedeschi.

Alle prime ore del 19 novembre il gen. H.M.W. Gott ordina alla 22^o brigata corazzata di puntare su Bir el Gobi ed alla 7^o brigata di puntare verso Sidi Rezegh, mentre il gruppo di sostegno deve tenersi pronto a supportare

una di queste unità e la 4^o brigata deve rimanere sulle posizioni a coprire il fianco destro divisionale e quello sinistro

del 13° corpo.

A Bir el Gobi l'Ariete sta variando il suo assetto difensivo il gen. Ballotta, con l'approvazione del gen. Mamerini (vicecomandante del C.A.M.), restringe il fronte da un'ampia linea a semicerchio di capisaldi presidiati da battaglioni di bersaglieri ad uno schieramento più compatto.

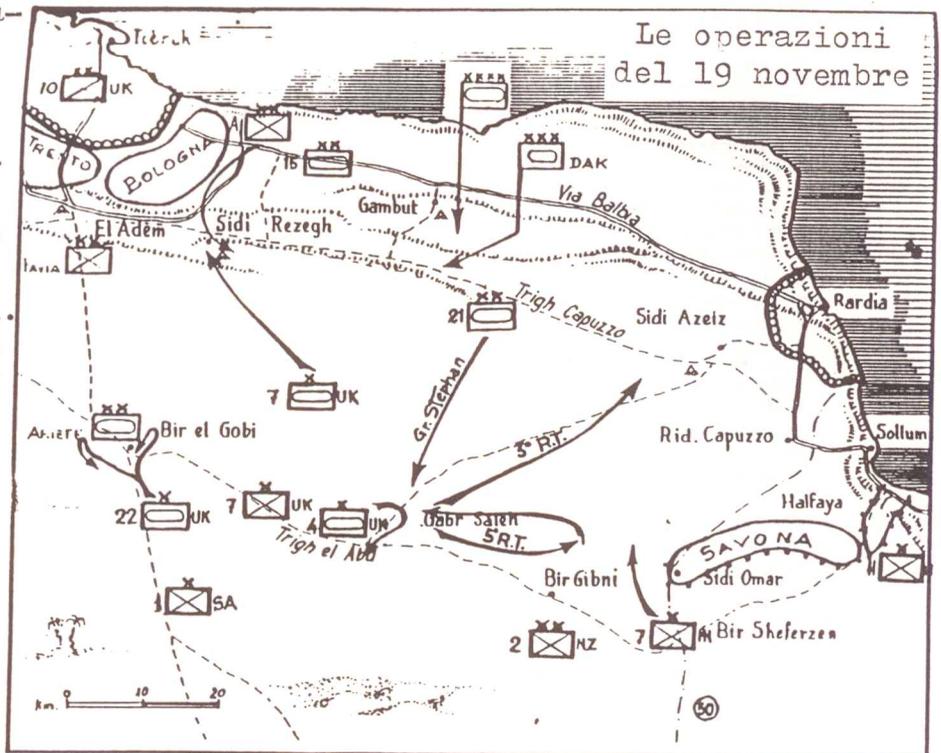
Il V/8° bersaglieri con il II/132° artiglieria rimane sulla pista per el-Cuasc; il III/8° bersaglieri con un gruppo da 75/27 del 3° Celere è destinato ad est del trivio; il XII/8° bersaglieri con il I/132° artiglieria ad ovest; a nord del trivio si schierano il gruppo da 105/28 del 24° raggruppamento di armata ed i 7 pezzi da 102 della Milmart mentre ancora più a nord è pronto l'intero 132° reggimento carristi.

Alle 11 circa la 22° brigata corazzata in avanzata dietro la copertura dell'11° Ussari incontra a Bir el Dleua, poco a sud-est di Bir el Gobi, una compagnia di carri M13 ed una sezione da 75/27 che rapidamente ripiegano verso il trivio lasciando che la brigata britannica giunga di fronte ai tre capisaldi dell'Ariete già allertati.

Rapidamente il gen. Scott-Cockburn schiera i suoi pezzi da 25 libbre e non pensando di trovarsi di fronte ad una difesa organizzata, ordina al 2° Gloucestershire Hussards a destra ed al 4° County of London Yeomanry (CLY) a sinistra l'attacco contro le posizioni del

V/8° e XII/8° bersaglieri. I pezzi da 47/32 e da 75/27 aprono il fuoco subito contro i tre reggimenti di Crusaders che avanzano in linea fra nuvole di sabbia alla stregua di una carica di cavalleria eseguita con i carri. Sotto il fuoco dei pezzi italiani l'arresto è brutale, due reggimenti del 4° CLY allargano verso nord-ovest e nord-est sui fianchi della difesa per aggirarla.

Il XII battaglione bersaglieri respinge il 4° CLY ma il III, dopo una durissima lotta senza adeguate posizioni fortificate, lascia dei varchi dove entra il 3° CLY isolando così l'8° bersaglieri. Alle 15 sembra che la manovra inglese sia coronata dal successo quando a circa 2 km a nord di Bir el Gobi appaiono i 100 carri del 132° reggimento carristi annunciati dalle granate-mina dei pezzi da 102 del Milmart decisi a serrare le distanze.



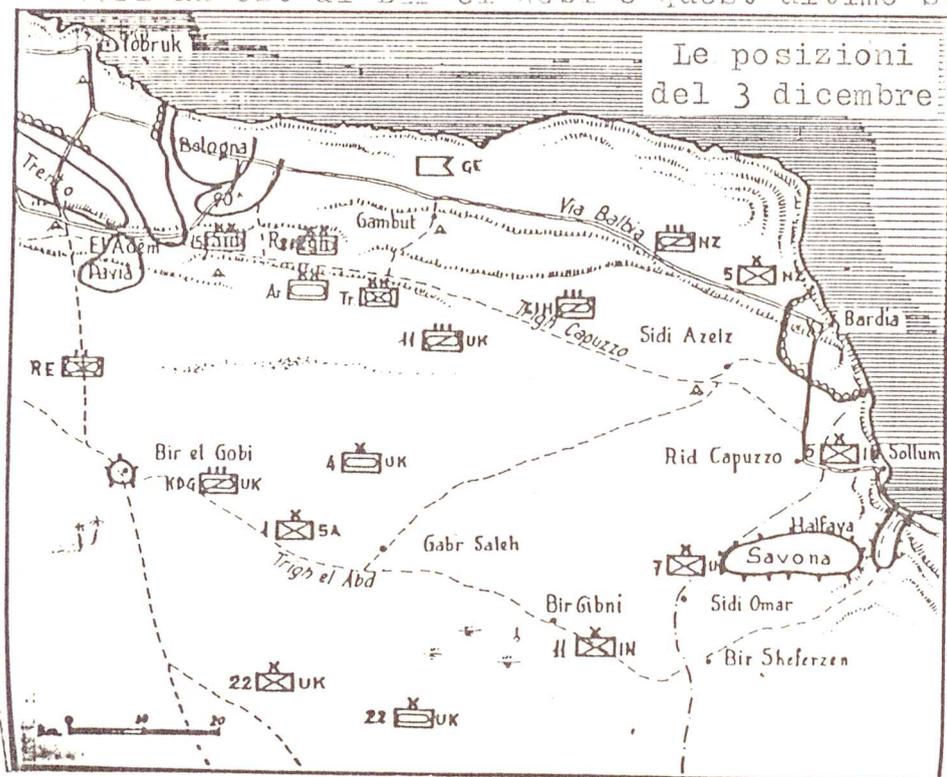
Il VII e l'VIII battaglione carri si lanciano contro il 3° CLY e parte del 2° Ussari poi dopo un'ora di lotta, il IX battaglione irrompe sul fianco e sul retro del nemico provocandone lo scompiglio. Solo la superiore velocità dei Crusaders consente agli inglesi di ripiegare disordinatamente.

L'Ariete ha perso 49 carri (altre fonti non ufficiali dicono 34), 4 pezzi da 75 ed 8 da 47, la 22° brigata ha perso 57 carri (82 secondo gli inglesi). La nostra divisione ha impedito che ingenti forze britanniche si dirigessero alle spalle del blocco di Tobruk aggirando così le forze dell'Asse.

La resistenza dell'Ariete cambia probabilmente il corso dell'operazione Crusader ed inizia l'epopea di Bir el Gobi.

Fra questo primo attacco ed il 3 dicembre si susseguono una serie di scaramucce, colpi di mano ed azioni di pattuglia mentre la battaglia di "Crusader" ferve in altri settori ad est di Bir el Gobi e quest'ultimo svolge il suo compito di cerniera del blocco di Tobruk. Nella

giornata del 3 dicembre il gen. Norrie dispone che l'11° brigata indiana con uno squadrone dell'8° Royal Tanks, una batteria da campagna ed il 7° artiglieria campale si rechino con una marcia notturna a sud-ovest di Bir el Gobi ed investano a fronte rovesciata le postazioni di quota 176 e quota

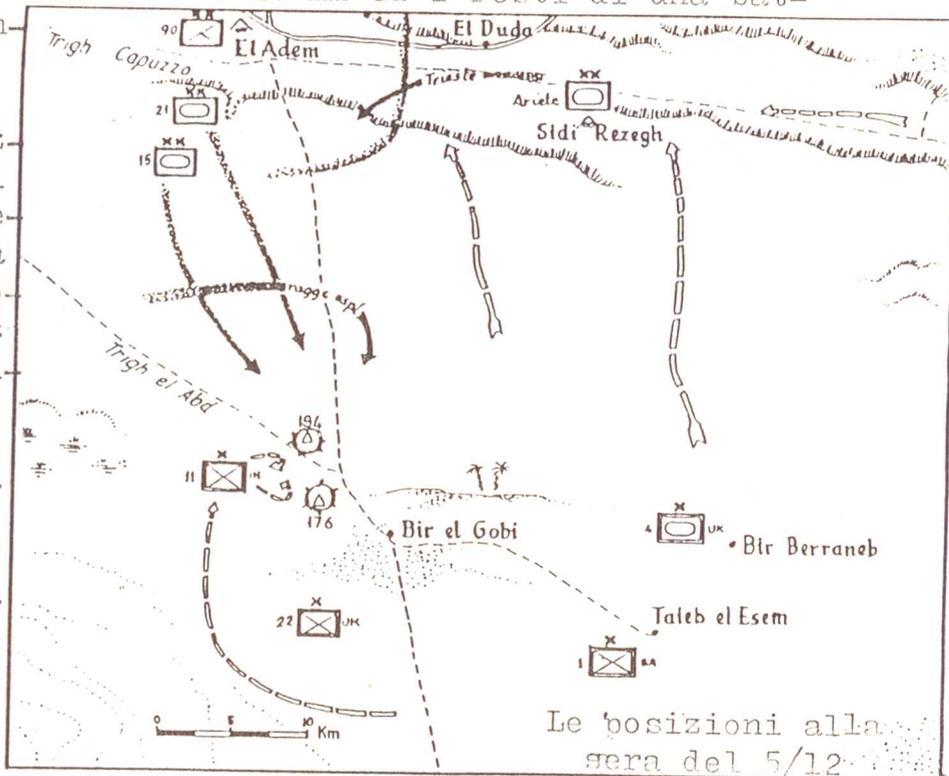


182 a nord-ovest della località. La 4° brigata corazzata riceve l'ordine di posizionarsi a Hagfet el Gueitinat per fornire appoggio d'ala all'11° indiana ed agli squadroni del 1° King's Dragoon Guards ed alle Jock Columns. La 1° brigata sudafricana, da Taieb el-Esem avrebbe inviato piccoli elementi mobili nel settore di Acroma-el Adem. Tutti questi movimenti non sono ignoti al comando italiano; il col. De Meo segnala scontri con pattuglie meccanizzate ed artiglieria mentre il gen. Gambarara comunica al Panzergruppe la sua certezza dell'attacco inglese dell'indomani.

Sono le 3 e 50 del 4 dicembre, elementi dell'11° brigata indiana raggiungono la zona di raccolta a 6/7 km da Bir el Gobi ed alle ore 7 l'artiglieria britannica apre il fuoco.

A difendere Bir el Gobi non c'è più la divisione Ariete attualmente posizionata nei pressi di Sidi Rezegh, ma solo un piccolo presidio del raggruppamento esplorante rinforzato nella notte del 2 dicembre dal II battaglione "Giovani Fascisti" organizzato a difesa delle quote 184 e 188 a sud-est di Azuel Misesa ed ad ovest della pista per el-Adem e dal comando gruppo battaglioni e dal I battaglione "Giovani Fascisti" posizionatosi a quota 176 2 km a nord-ovest di Bir el Gobi sulla pista per el-Adem a circa 9 km dalle posizioni di quota 188. Le truppe italiane, al comando del ten. col. F. Tanucci Nannini, ammontano a circa 660 uomini del II battaglione ed a circa 1.000 a quota 176 dove al I battaglione si somma il presidio preesistente composto da una compagnia di carri leggeri, un plotone mitraglieri, un plotone da 47/32, una sezione da 20 mm ed i resti di una batteria della Milmart, dunque un totale di 1.700

uomini con un carro medio e 12 leggeri, 16 pezzi da 47/32, 30 fuciloni controcarro, 4 mitragliere da 20 mm e 2 pezzi da 102. Verso le 7 e 30, dopo che era appena cessato di piovere, l'11° brigata indiana attacca il caposaldo del II battaglione con il II/5° Mahratta e con 13 Valentine. A circa 1.000 metri dai caposaldi i Mahratta scendono a terra e superano gli "impedimenta" posizionati dai Giovani Fascisti e si avvicinano



Le posizioni alla sera del 5/12

alle quote 184 e 188 dove un violento quanto micidiale fuoco li accoglie. Per molte delle truppe italiane presenti è questo il loro battesimo del fuoco e stupisce la freddezza o forse l'incoscienza giovanile con la quale dei diciottenni affrontano con successo dei soldati ben più esperti di loro. Alle 10, dopo un momento di drammatica incertezza, i Mahratta si ritirano.

Contro quota 176 gli inglesi inviano il battaglione Camerons con 3 Valentine, a circa 1.000 metri la fanteria scende a terra ed avanza preceduta dai Bren Carriers e dai carri. A 400 metri i Giovani Fascisti aprono il fuoco sulla compatta formazione britannica costringendola ad aprirsi a ventaglio e dopo lotta dura e confusa a ripiegare verso nord-est per sfuggire il tiro rapido degli "elefantini" 47/32 e delle mitragliatrici.

Nel pomeriggio, verso le 14, un nuovo veemente assalto della 11° brigata indiana viene respinto dopo più di due ore di combattimento ove cadono molti ufficiali dei Camerons.

Fra questi se ne possono citare alcuni sicuramente fra i più determinanti:

- 1) Il mancato arrivo del C.A.M. che lascia sole le Panzerdivisionen a fronteggiare il nemico ben più numeroso, pur ricordando la dichiarazione del gen. Crüwell di non poter affrontare gli inglesi neanche coll'ausilio dell'Ariete a cui rimangono soltanto 40 ML3 non si deve sorvolare su una organizzazione di comando del C.A.M. che non sembra immune da peccché.
- 2) Rommel ha perso un terzo delle sue forze ed ha a disposizione poco più di una trentina di carri armati efficienti.
- 3) Ultimo ma ben più importante motivo, la comunicazione che per tutto dicembre non sarebbero giunti più aiuti e rifornimenti dall'Italia fino a quando la Luftwaffe non fosse ritornata in Sicilia a proteggere i nuovi convogli.

Crusader si chiude col rimpiegamento delle truppe dell'Asse fino ad El Agheila e la liberazione della piazzola di Tobruk ma il comando britannico fallisce l'obiettivo più importante forse proprio grazie all'esito delle battaglie di Bir el Gobi: la distruzione del Panzergruppe Afrika e così Crusader rimane solo un atto della grande battaglia del nord Africa e non il suo epilogo come sperava Churchill nel suo messaggio ad Auchinleck della notte del 15 novembre.

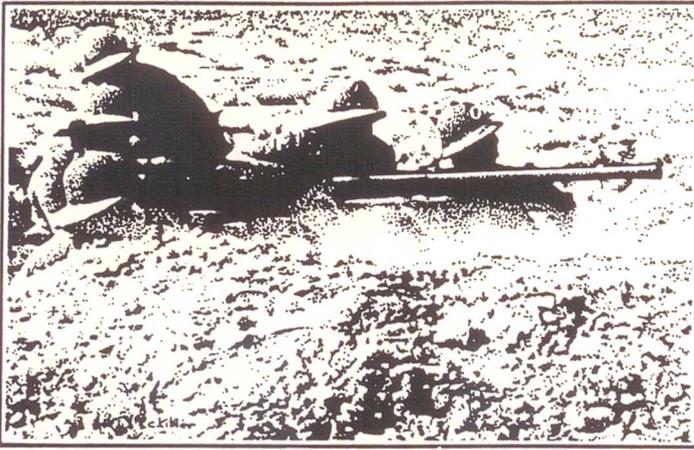
"Per la prima volta le truppe di Gran Bretagna e dell'Impero sono impegnate con tutta la forza dei mezzi disponibili in un attacco contro i tedeschi. La battaglia modificherà il corso della guerra. Considerate, nel portare questo durissimo colpo al nemico, che combattete per la vittoria definitiva, per la patria e per la libertà. L'armata del deserto scriverà una nuova pagina della storia che eguaglierà la fama di Blenheim e di Waterloo. Gli sguardi di tutte le nazioni sono rivolti a voi. Tutti i nostri cuori battono con i vostri. Dio sia con il più giusto."

Non so dire se l'ultima frase del messaggio di Churchill abbia avuto una risposta o no ma posso sicuramente affermare che le pagine scritte dai soldati della divisione "Ariete" il 19 novembre 1941 e da quelli dei battaglioni "Giovani Fascisti" dal 4 al 5 dicembre dello stesso anno a Bir el Gobi rimarranno nella storia e non solo di quella dell'Esercito Italiano.

Bibliografia: M. Montanari Le operazioni in Africa settentrionale - Ufficio Storico SME
A. Pagin I ragazzi di Mussolini - Mursia
A. Petacco La seconda guerra mondiale - Curcio



ASL SCENARIO CT



BIR EL GOBI, December 4 1941: Dopo il primo tentativo fallito del 19 novembre di accerchiare le forze dell'Asse, i Britannici riprovano l'assalto al trivio di Bir el Gobi mettendo in campo, questa volta, la fanteria. Dopo aver bombardato a lungo i caposaldi italiani per ammorbidirli, le truppe di sua maestà si lanciano all'attacco pensando di fare un solo boccone del nemico. Una nuova pagina dell'epopea di Bir el Gobi sta per essere scritta.

BOARD CONFIGURATION:

BALANCE:

- III I carri entrano al 5° turno
- ⊙ I carri entrano al 7° turno



28	29	30	31

VICTORY CONDITIONS: Il giocatore britannico vince se occupa i due esagoni di livello 1 alla fine dello scenario.

TURN RECORD CHART

Simultaneous Setup	⊙	1	2	3	4	5	6 ^{III}	7	8	9	10	END
⊙ BRITISH Moves First												



Elementi della 2° compagnia del I battaglione GIOVANI FASCISTI, del plotone mitraglieri e del plotone 47/32 controcarro (ELR : 3). Piazzare in qualsiasi esagono delle sei colline sulle mappe 29 e 30. Dummy possono essere piazzati anche in non Concealment terrain (SAN : 3)



1 3-4-7	2-2-7	8-0	8-0	8-0	3 6-12	2 4-10	1 2-9	2 1-12	?
20	6			2	2	2	4	5	25

Elementi della compagnia carri. Entrano al 6° turno lungo il bordo nord delle mappe 29 e 30

47	20L(4)	81*	?	5 1S OVR. OGA: +4 Other: +2	1S or Gun OVR. OGA: +3* Other: +1*	OVR. OGA: +4 Other: +2
3		2	6	20	10	10

11 3 3
47 474
2



Elementi del II Camerons battalion dell' 11° Indian brigade (ELR : 3). Entrano il turno 1 (vedi SSR 4) lungo l'intero bordo sud od ovest delle mappe. (SAN : 2)



4 ⁺ 5-7	9-1	8-1	8-0	7-0	2 2-7	2 2-7	1 2-7
20		2	2				4
10 -14	15 274	9 -14	16 0	16 0	16 0	16 0	16 0
3	2	2	5	5			

SPECIAL RULES:

- EC sono W8t senza vento.
- Piazzare gli overlays come segue: SD2 in 28X2-X3, SD6 in 30BB3-AA3, SD3 in 31N6-N7, H1 in 29W6-V6, H5 in 30S6-T6, H3 in 29O4-N3, H6 in 29L1-K2, H4 in 30P8-Q9, H2 in 30E7-D7.
- E' possibile piazzare più di una foxhole per esagono.
- Il piazzamento è simultaneo. Il giocatore inglese deve dividere le sue forze in due gruppi omogenei di cui il primo entra dal bordo sud ed il secondo dal bordo est.
- Ciascun bren carrier ha una squadra 247 inerente.

AFTERMATH : I Camerons ed i Mahratta scendono dai Bren Carriers a circa 1.000 metri dall'obiettivo ed iniziano ad avvicinarsi con la copertura dei carri. A 400 metri gli italiani aprono il fuoco con tutti i loro pezzi ed arrestano i britannici. La battaglia infuria per alcune ore sanguinosissima dimostrando sia il valore delle truppe scozzesi che quello delle giovani ed inesperte truppe italiane. Alla fine gli inglesi decidono di ripiegare avendo subito soprattutto fra gli ufficiali perdite insostenibili. Lo accerchiamento delle truppe dell'Asse in Cirenaica è di nuovo rinviato e questa volta definitivamente.

GAP A BOLOGNA

LA BATTAGLIA PER LA CITTA'

STEFANO MARCOPOLI

La resistenza italiana entra in profonda crisi alla fine del 1944 ovverosia quando i tedeschi passano al contrattacco in Garfagnana e, contemporaneamente, diminuiscono i lanci, da parte degli Alleati, di munizioni ed armi. Nonostante ciò la riscossa partigiana inizia prima che la crisi blocchi definitivamente la guerra di liberazione.

Una serie di elementi positivi vengono finalmente a sconvolgere i piani dei Nazifascisti in Italia; è un processo storico di evoluzione che si divide in fasi.

Tra queste anche il proclama di Alexander del 13 novembre finisce alla fine per influire positivamente sui partigiani italiani i quali capiscono che l'Alleato tarderà ad arrivare e che rinverrà alla primavera del '45 l'attacco alla linea Gotica.

I partigiani abbandonano ogni combattimento ar-
rischiato; prende
piede e si affer-
ma il concetto di
"battaglia difen-
siva". Evitare
molte perdite ed
infliggere duri
colpi al nemico,
riorganizzare le
proprie forze per
prepararsi a resi-
stere ancora per
molti mesi, preve-
nire e colpire di-
vengono le princi-
pali parole d'or-
dine.

La nuova fase
strategica appare
chiara in Emilia
dove le formazio-
ni partigiane dei
SAP e dei GAP de-
cidono, dopo una
prima ritirata
strategica, di pas-
sare al contrattac-
co. Gli stessi Na-
zifascisti pur di

LE «ISTRUZIONI» PER L'INVERNO

Ecco il testo del messaggio
inviato il 13 novembre 1944
dal maresciallo Alexander ai
partigiani italiani:

*« La campagna estiva, iniziata
l'11 maggio e condotta senza
interruzione fin dopo lo
sfondamento della «Linea Gotica»,
è finita; inizia ora la campagna
invernale.*

*In relazione all'avanzata alleata,
nel periodo trascorso, era richiesta
una concomitante azione dei
patrioti: ora le piogge e il
fango non possono non rallentare
l'avanzata alleata, e i patrioti
devono cessare la loro attività
precedente per prepararsi
alla nuova fase di lotta e
fronteggiare un nuovo nemico,
l'inverno. Questo sarà duro,
molto duro per i patrioti,
a causa della difficoltà dei
rifornimenti di viveri e di
indumenti: le notti in cui si potrà
volare saranno poche nel
prossimo periodo, e ciò limiterà
pure la possibilità dei lanci;
gli alleati però faranno il possibile
per effettuare i rifornimenti.*
*In considerazione di quanto
sopra esposto il generale
Alexander ordina le istruzioni
ai patrioti come segue:*

*1) Cessare le operazioni
organizzate su larga scala.*

*2) Conservare le munizioni ed i
materiali e tenersi pronti
a nuovi ordini.*

*3) Attendere nuove istruzioni
che verranno date o a mezzo
radio "L'Italia combatte" o con
mezzi speciali o con manifestini.
Sarà cosa saggia non esporsi
in azioni troppo arrischiate:
la parola d'ordine è: stare
in guardia, stare in difesa.*

*4) Approfittare però ugualmente
delle occasioni favorevoli
per attaccare tedeschi e fascisti.*

*5) Continuare nella raccolta
delle notizie di carattere militare
concernenti il nemico, studiarne
le intenzioni, gli spostamenti,
e comunicare tutto a chi di dovere.*

*6) Le predette disposizioni
possono venire annullate da
ordini di azioni particolari.*

*7) Poiché nuovi fattori
potrebbero intervenire a mutare
il corso della campagna invernale
(spontanea ritirata tedesca
per influenza di altri fronti),
i patrioti siano preparati e pronti
per la prossima avanzata.*

*8) Il generale Alexander prega
i capi delle formazioni di portare
ai propri uomini e le sue
congratulazioni e l'espressione
della sua profonda stima per
la collaborazione offerta alle
truppe da lui comandate durante
la scorsa campagna estiva ».*



Il piano generale tedesco di rastrellamento dell'autunno 1944.

ottenere qualche successo propagandistico, decidono di adottare, con veloci colonne mobili, la tattica del mordi e fuggi.

Caso emblematico di tale nuova strategia è l'assalto tedesco al comando unico parmense del 17 ottobre '44 quando circa 200 soldati germanici assaltano la sede del comando partigiano nel bosco di Corniglio. L'esito dello scontro è a loro completo favore in quanto riescono ad uccidere il comandante partigiano "Pablo", distruggono la stazione radio e danno alle fiamme l'edificio dove risiedeva il comando prima di dileguarsi nella notte. Altro esempio si svolge alla fine di ottobre nei pressi di Benedello dove circa 400 partigiani vengono circondati dai Nazifascisti e resistono per ben 15 ore finché, dopo aver aperto un varco nelle linee nemiche, non riescono a fuggire dopo aver perduto 40 compagni in cambio di 320 tedeschi.

Il primo segnale della grande riscossa partigiana viene però da Bologna dove, con una grande prova di coraggio e di capacità militare, nel giro di pochi giorni avvengono due grosse battaglie (Porta Lama il 7 novembre e Bolognina il 15) "le uniche battaglie cittadine dell'intera guerra di liberazione" al di fuori del clima insurrezionale.

Sono i GAP che individuati nelle loro basi passano al contrattacco dopo aver atteso per mesi e combattono il nemico

nel cuore del suo sistema difensivo.

La battaglia di Porta Lama del 7 novembre è importante per capire questa nuova visione strategica dei partigiani. La base di via del Macello, presidiata da un centinaio di partigiani, viene attaccata dai tedeschi di stanza a Bologna e dai fascisti delle brigate nere e viene occupata dopo 12 ore di combattimenti solo grazie all'intervento di alcuni carri armati.

I gappisti la abbandonano per dirigersi verso l'Ospedale Maggiore dove nel frattempo i 230 uomini che lo presidiavano, passano al contrattacco dopo aver ricevuto l'ordine dal CUMER al fine di alleggerire la pressione sulla base di via del Macello e favorire il ripiegamento di cui sopra.

I gappisti dell'Ospedale assaltano in quattro colonne i fascisti della 23^o brigata nera Eugenio Facchini che difendono Porta Lama. Dopo un furibondo corpo a corpo, i fascisti vengono messi in fuga permettendo così il ripiegamento ordinato dei partigiani di via del Macello nella base dello Ospedale Maggiore passando nelle cantine del canale.

Alla fine della giornata i Nazifascisti hanno perso 216 uomini, un duro colpo da assorbire per la propaganda fascista.

La battaglia si ripete il 15 novembre alla Bolognina, i gappisti sono assediati da 300 tedeschi e 600 brigatisti neri e da 18 carri armati, dopo un furibondo combattimento, riescono a sganciarsi anche se a costo di gravi perdite.

La manovra di sganciamento riesce soprattutto grazie alla collaborazione della vasta rete clandestina che permeava la città.

In conclusione le brigate SAP e GAP emergono trionfanti dai combattimenti nelle strade di Bologna ed è ormai chiaro per i Nazifascisti che non possono più sentirsi sicuri neanche all'interno delle città nella grande pianura Padana.

Sempre un maggior numero di forze vengono e verranno impegnate nelle città e fra le montagne per limitare i danni ed ogni soldato nemico tolto alla prima linea è il grande ed insostituibile contributo che la resistenza italiana offre agli Alleati per costruire la vittoria sul Nazifascismo.

Bibliografia : R. Battaglia Storia della resistenza italiana
A. Petacco La seconda guerra mondiale

BOLOGNA COMBATTE



ASL Scenario CT



BOLOGNA PORTA LAME, November 7 1944: La sera del 7 novembre si svolge nella città di Bologna l'unica battaglia cittadina della guerra di liberazione italiana al di fuori di una situazione tipicamente insurrezionale. I fascisti delle brigate nere ed i tedeschi di guarnigione attaccano le forze dei GAP nella base di via Macello ma vengono sorpresi dal contrattacco italiano partito dall'Ospedale Maggiore. La parola d'ordine dei partigiani è "Garibaldi combatte".

VICTORY CONDITIONS: Il giocatore partigiano vince immediatamente se occupa 21S8, i Nazifascisti vincono se alla fine dello scenario hanno occupato e controllano 20AA3 e 20H3.

BOARD CONFIGURATION

BALANCE:

- ★ Cambiare 4 337 con 4 527.
- ◆ I carri entrano al 5° turno.



20	
	12

TURN RECORD CHART

Vedi SSR 7 Sets Up First	1	2	3	4	5	6*	7	8	9	END
Partisans Moves First										

Elementi del 7° GAP (ELR : 5). Piazzare sulla mappa 20 entro tre esagoni da 20AA3.



10				2	15

Elementi del 7° GAP (ELR : 5). Piazzare sulla mappa 20 a nord della riga Q. (SAN : 5)



7	13				2		3		

Elementi della 98° divisione di fanteria (ELR : 3). Piazzare a sud-est di 21M4 incluso.



12				2	4				17

Elementi della 23° brigata nera Eugenio Facchini (ELR : 1). Piazzare sulla mappa 21 a nord della riga Q (SAN : 4).

turno 6
21A6



15	2		3	



SPECIAL RULES :

1. I partigiani pagano LMP per entrare negli edifici.
2. Le squadre 527 mantengono le loro caratteristiche ed in più SONO a tutti gli effetti squadre partigiane.
3. I partigiani hanno MOL capacity.
4. Gli esagoni 20H3 e 21S8 sono di terzo livello.
5. E' consentito il movimento tramite fogne.
6. EC sono wet senza vento.
7. Piazzano prima gli italiani poi i partigiani e quindi i tedeschi.

AFTERMATH : I partigiani di via Macello attaccati da preponderanti forze tedesche, sono costretti a causa delle perdite notevoli a ripiegare verso l'Ospedale Maggiore. Nel frattempo, da quest'ultimo il 7° GAP ha lanciato un attacco di sorpresa contro i fascisti della brigata nera E. Facchini che di fronte all'impeto dei partigiani gettano le armi e fuggono con gravissime perdite. Al calare della sera i gappisti rientrano nella base dell'Ospedale Maggiore, la battaglia di Bologna continua ancora.

IL CASTELLO DI EGLITH

Modulo introduttivo per Dungeons & Dragons di Gregory Alegi e Andrea Angiolino

UNA BREVE PREFAZIONE

Nel Dicembre del lontano 1983 ci venne l'idea di organizzare un torneo di Dungeons & Dragons. In Italia non si era mai fatto, e ci tentava l'idea di sperimentare. Alla nascita di MORCON '83 collaborò Alessandro Colonna, cui va il nostro ringraziamento. Risolti i problemi logistici e arruolati i giocatori, creammo il modulo **Il castello di Eglith**, tenendo conto delle esigenze di giocabilità (molti partecipanti avevano scarsa conoscenza del D&D), rapidità (si poteva disporre al massimo di un pomeriggio), spettacolarità (molti trucchetti, molto spargimento di sangue). Ci sembra dunque che esso rimanga un utile strumento per un master che conosca già il gioco e voglia accostare al D&D persone che non vi abbiano mai giocato.

MORCON '83 si sè volto a Morino (Avezzano) il 31 Dicembre 1983, con la partecipazione di circa quaranta fra giocatori e giocatrici, divisi in quattro gruppi arbitrati da Gregory Alegi, Pierluca Bruni, Alessandro Colonna e Annamaria Morlacchi. Per poter comparare i risultati dei gruppi venne introdotta una **Tabella Punti di Vittoria** riportata in fondo a questo modulo. Il gruppo vincitore totalizzò 1195 punti, seguito dagli altri con 540, 434 e 245 punti. Per il torneo ci si servì di una vecchia edizione del "basico" che usava allora.

IL MODULO

Il castello di Eglith è un modulo per 7/12 personaggi di 1°/2° livello che può essere utilizzato per tornei o incorporato in campagne preesistenti. Per la versione da torneo è fornito un gruppo di personaggi pre-generati (personalizzabili dai giocatori con nome, sesso e allineamento) che, per motivi puramente estetici, abbinano razza e classe. Tutti i personaggi si considerano di 2° livello tranne i maghi, che sono di 1°. Vi è anche una **Tabella Punti di Vittoria**. Entrambi sono da scartare qualora si utilizzi il modulo per una campagna già in corso, alla quale sarà anche bene adattare opportunamente i riferimenti storico-geografici contenuti nell'introduzione per i giocatori.

E INFINE...

"Che dirvi di più? A farlo, ci siamo divertiti. Speriamo così sia di voi. Si consiglia di giocarlo a temperatura ambiente e con accompagnamento di alcolici di vario tipo, come facemmo noi quando lo abbiamo realizzato. Prosit."

(Bonvi & Guccini, *Outer Space Chronicles*)

INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

"Eglith vive in un romito castello, in fondo a una valle appartata nei pressi di Tamarok. Giunse in paese non più di tre anni fa, stabilendosi alla Locanda dell'Orco Gobbo. Ivi visse per un paio di mesi spendendo generosamente sonanti dobloni d'oro, assoldando i migliori muratori, carpentieri e operai della regione per costruire il suo castelletto; quando questo fu completato, Eglith sparì dalla circolazione.

Su di lui si è molto favoleggiato. L'oste della locanda dice di aver veduto grossi tomi rilegati in cuoio nella stanza da lui affittata. Il proprietario dell'erboristeria racconta di avergli venduto strane erbe, di quelle solitamente utilizzate dagli alchimisti e dai maghi per pozioni e incantesimi. Certamente Eglith è dedito a studi misteriosi, ma nessuno sa dire di che cosa precisamente si occupi. Qualcuno ritiene che sia una spia al soldo del vicino stato del Buslan. C'è addirittura chi dice che Eglith sia un falso nome dietro cui si cela uno degli ultimi seguaci di Plagon l'Eresiarca, desideroso di evitare la persecuzione della Commissione per il Controllo della Santità, mentre il vecchio bardo Kitsch, attualmente ricoverato al Lazzaretto per cirrosi epatica, afferma di aver riconosciuto in lui uno dei sette capi supremi del Collegio dei Potenti. Un contadino è disposto a giurare di aver visto una notte Eglith volare in groppa a un drago. Un altro è convinto di aver veduto una ridda di scheletri e spettri sulla terrazza del castello.

Col lento scorrere delle stagioni Eglith è diventato un argomento di conversazione per i periodi in cui i fiumi scorrono placidi nei loro letti senza alcuna intenzione di straripare, la locale Gilda dei Ladri rimane inattiva, la situazione politica è stabile e nello Zolvon regna la pace.

Ma qualche giorno fa Evelyne Gurbelis, figlia del marchese Edgard Gurbelis ar Tamarok, è stata rapita. La locale Gilda dei Ladri ha fatto indirettamente sapere alle autorità di essere estranea al fatto. Poichè sono stati notati movimenti sospetti nei pressi del castello di Eglith, quest'ultimo è da tutti ritenuto colpevole di aver rapito la giovane Evelyne per usarla come schiava o cavia (nella migliore delle ipotesi)¹. Poichè la mancanza di prove concrete rende impossibile un rapido intervento delle forze dell'ordine nei confronti di Eglith, voi avete avuto il tacito permesso delle stesse di andare a liberare Evelyne, approfittando dell'occasione per dare un'occhiata nella cassaforte del presunto rapitore."

1) La peggiore delle ipotesi non può essere precisata in una rivista per l'intera famiglia, che potrebbe andare in mano a bambini.

NOTE PER IL MASTER

Eglith è un mago malvagio del 7° livello. Nel momento in cui gli avventurieri irrompono in casa sua non è molto preparato al combattimento. Gli incantesimi che ha memorizzati sono quelli di uso quotidiano. Poichè non è uno sprovveduto, gira comunque con una Bacchetta Pietrificatrice appesa alla cintura. Vivono con lui nel castello alcuni animalacci ed un gruppetto di mostri intelligenti. Questi ultimi sono i suoi servi fedeli: il minotauro Hurbruk e l'orco Brabkun il Grosso. Brabkun ha inoltre al suo comando alcuni goblin. Eglith si serve di loro per procurarsi erbe ed elementi magici per i suoi incantesimi, offrendo loro in cambio protezione e qualche pezzo d'oro di mancia.

E' stato Eglith a rapire Evelyne, credendola una fanciulla qualsiasi e non avendo idea di aver catturato la figlia del marchese, mettendo così in tumulto l'intera popolazione di Tamarok. Quando era stata rapita, Evelyne stava facendo una passeggiata a cavallo lungo la strada per Imluk: sembrava essere una qualunque viaggiatrice.

Eglith possiede diverse migliaia di pezzi d'oro. Questi non sono però nel castello: perchè solo gli avventurieri dovrebbero profittare dell'esistenza delle banche?

Tutte le finestre del castello hanno grate all'esterno. Nel gioco da torneo gli avventurieri entrano dal portone al pianterreno (vedi freccia): si assume che uno dei ladri appartenenti al gruppo ne abbia appena scassinata la serratura. Sul castello si vede solitamente volteggiare un avvoltoio (vedi stanza Y).

Nella descrizione delle stanze, dei mostri viene dato soltanto il numero degli hit points; le altre caratteristiche sono riportate nella **Tabella Mostri**. HD è la categoria di Hit Dice da considerare per i fini del melée e dei tiri di salvataggio; AC è l'Armor Class del mostro; AT è il numero di attacchi che esso può effettuare ogni round; DN è il tipo di dado da usare per calcolare i danni causati da ogni attacco coronato da successo; PV è il valore di ogni mostro ai fini della **Tabella Punti di Vittoria**.

IL CASTELLO

I SOTTERRANEI (Cartina S)

A - Stanza da tortura, con torchi, garrote, pettini e seghe. C'è un lettino con catene e un macchinario per allungare le persone tirandole per mani e piedi. In un angolo c'è un barile pieno d'acqua e un grosso imbuto, in un altro un secchio con uno straccio sporco di sangue, una scatola a tenuta stagna con candele e acciarino, un mazzuolo e un paletto appuntito. Appesi alle pareti vi sono alcuni attrezzi raccapriccianti, quali bisturi, daghe, tenaglie e grossi uncini. All'esterno della porta c'è una targhetta d'ottone col numero 101.

B - E' la stalla di Slysstz, la lucertola che il mago usa come cavalcatura. C'è il lucertolone (15 HP) e (appese al muro) le briglie e la sella. A quest'ultima sono attaccate alcune piccole borse: in una di esse vi sono spiccioli per un totale di 50 GP. La lucertola è carnivora e ha un robusto appetito.

C - Vuota

D - E' la stanza di Hurbruk il minotauro (20 HP). C'è un rozzo pagliericcio e uno sgabello. E c'è, *dulcis in fundo*, Hurbruk stesso! Sulla porta una targhetta di ottone reca scritto: "Cave canem".

E - E' la tana di un enorme ragno (10 HP). A Eglith fa comodo la sua presenza, in quanto peli e uova di ragno sono alla base di molti incantesimi e fatture. Di particolare interesse per il mago è il veleno del mostro, che può procurare qualche guaio agli avventurieri ficcanaso.

F - E' un deposito di fetida spazzatura, in cui proliferano i topi: ce ne sono ben 20 (2 HP ciascuno). Ogni tanto Eglith viene a catturarne un paio, per usarli come cavie.

G - Questa oscura stanzetta è chiusa da una cancellata. Vi si giunge via teletrasporto dalla stanza J. Per sfondare la cancellata occorre fare 12 con 2d6 (+1 per ogni punto di forza al di sopra del 17). Ciascun personaggio può effettuare un solo tentativo. Nel gioco da torneo la cancellata viene sfondata al primo tentativo se tutti i sopravvissuti del gruppo (purchè essi siano almeno metà dei componenti originari) sono stati teletrasportati nella stanza G: questo per evitare che un gruppo ottenga risultati disastrosi per sfortuna nel lancio dei dadi. Altrimenti si consenta ai giocatori di effettuare un nuovo tentativo di sfondamento ogni due ore di riposo. Personaggi eventualmente abbandonati dal gruppo nella stanza G si considerano come morti ai fini della **Tabella Punteggi di Vittoria**.

IL PIANTERRENO (cartina T)

H - Stanza da pranzo, con tavolo e sedie. Ci sono quattro goblin che giocano a carte: Airk (4 HP), Watr (4 HP), Erth (6 HP) e Firfr (7 HP). Alloggiano nella stanza I. Airk ha in tasca 7 GP, Watr 5, Erth 10 e Firfr 8. Pesanti tende riparano dalla luce del sole.

I - Sala d'armi: alle pareti sono appese due alabarde e uno stendardo bianco e verde ornato da un drago rosso. Ci sono anche due corazze, che all'entrare di chiunque si animano e attaccano l'intruso. Per disattivarle occorre pronunciare la parola magica *Axaxaxas Mlô*, conosciuta da tutti gli abitanti del castello. Le corazze hanno 10 HP ciascuna. Nella stanza c'è anche un baule, che contiene quattro sacchi a pelo dove i goblin sono soliti dormire. Se essi non riordinassero la stanza ogni mattina incorrerebbero nelle ire di Eglith, e questo spiega perchè la sala d'armi non ha l'aria di un alloggio. Le finestre sono schermate da tende. Sulla porta per la stanza J c'è una targhetta d'ottone con la scritta in *Lingua Corrente*: "Vietato Entrare".

J - Vuota. C'è un teletrasporto: chiunque entri si ritrova nella stanza G.

K - C'è un piccolo tappeto blu. Sul tappeto c'è una statua raffigurante un cane seduto. La statua è in marmo e sembra pesantissima, anche perchè è fissata al pavimento... Tirando la coda al cane si aziona un meccanismo che apre una botola segreta, sotto cui si cela la scala per il sotterraneo. La botola è un pannello di 3'4" X 3'4" incernierato sul lato nord-est, e si apre verso l'alto. C'è una tenda alla finestra.

L - Cucina. C'è un pentolone, un paio di mestoli, un coltello, un piccolo tavolo. In un armadio si trovano alcuni formaggi, un sacco di farina, dei salumi, dei legumi secchi, e delle gallette, nonchè una scatola di latta con biscotti, cioccolata, confetture e altre ghiottonerie riservate a Eglith. La scatola è sul ripiano più alto dell'armadio: ogni volta che qualcuno (tranne Eglith) la sposta di lì vi compare sopra una bocca magica che dice minacciosamente in *Lingua Corrente*: "Giù le mani, o verrai fustigato!". Nella cucina c'è anche un secchio d'acqua e della legna. Non c'è camino, ma c'è un'ampia finestra che assicura un'ottima ventilazione.

PRIMO PIANO

M - Laboratorio. C'è un sedile di pietra con alcune piccole gemme (tre in tutto, per un totale di 100 GP) in un

ripostiglio segreto al suo interno. Insieme alle gemme c'è anche un piattino pieno di latte e un serpente velenoso (5 HP). Sul sedile è scolpito lo stemma di Eglith: uno scudo con la raffigurazione di un libro aperto con la scritta EGLITH, sormontato da un cartiglio col motto "Honni soit qui mal y pense". C'è uno scaffale di libri, che contiene grossi, pesanti e ingombranti tomi rilegati in cuoio; i titoli sono **Herbae et Flores**, **De Eretico Comburendo**, **Croniche di un Imperio**, **Elfic Grammar**, **Roman de Troie** e **De Caris Mulieribus**. Si tratta di opere di un certo valore commerciale, ma difficili da smerciare. C'è un tavolo da lavoro con storte, provette e scatoline d'erbe. Tra esse c'è una boccetta di vetro contenente un antidoto: è un liquido oleoso di colore verdastro e dall'odore sgradevole. Chi è stato pietrificato dalla Bacchetta Pietrificatrice potrà tornare normale se unto con esso. Bastano poche gocce, e la boccetta contiene sei dosi. Se bevuto risulta velenoso: chi fallisse il tiro di salvataggio contro veleno perderebbe 3d6 di HP. Attenzione: questo antidoto non è presente nel gioco da torneo.

Sul tavolo c'è una beuta che contiene un liquido violaceo. Tale liquido è in ebollizione, nonostante non vi sia alcuna fiamma o fonte di calore: si tratta di una pozione dell'invisibilità (due dosi). Appesa al muro c'è una reticella da farfalle a maglie metalliche. C'è un leggio con un libro scritto in rune magiche, aperto alla pagina della formula dell'incantesimo *Missile magico*. Le formule sulle altre pagine sono quelle degli incantesimi *Leggere il magico*, *Fermaporta*, *Sonno*, *Comprendere lingue*, *Luce*, *Bocca magica*, *Localizzare un oggetto*, *ESP*, *Volare*, *Lesto*, *Infravisione*, *Trasformarsi*, *Trucco della corda*. È il libro degli incantesimi di Eglith. C'è un paio di trespoli, e quattro tra gufi e civette liberi di volare per la stanza (inoffensivi, 2 HP ciascuno, AC 6). C'è anche un grosso armadio, dentro cui si trova uno scheletro. Trattasi di uno scheletro alquanto vivace, armato di un enorme coltello (6 HP). Per escorcizzarlo i chierici lo dovranno considerare al pari di uno zombie.

N - Stanza a pressa: quando qualcuno entra dalla porta ovest la porta medesima gli si blocca alle spalle, ed il soffitto inizia a calare. Le probabilità di bloccare il soffitto con chiodi o cunei sono 0% al primo round, 5% al secondo, 10% al terzo e 5% al quarto. Se entro il quarto round il soffitto non viene bloccato, esso raggiunge il pavimento e chi si trova nella stanza viene irrimediabilmente ucciso. I vani delle finestre non sono affatto un rifugio sicuro, in quanto anche in essi cala il soffitto. Nella parete est c'è un piccolo buco rotondo a mezza altezza: è sufficiente infiltrarvi il paletto trovato nella stanza A per bloccare il meccanismo. Un altro metodo per salvarsi è uscire da una delle porte; per sfondare la porta ovest mentre il soffitto sta calando le probabilità sono però inferiori al normale, in quanto vi si inseriscono dal muro paletti metallici per tenerla bloccata: il personaggio effettuerà due tentativi nello stesso round anziché uno, e dovrà riuscire in entrambi.

O - È la camera dell'orco, Brabkun il Grosso (16 HP). C'è un ruvido letto, un tavolo, una panca ed un comodino con 50 GP. Brabkun raggiunge la sua camera attraversando la stanza N giungendovi dalla porta segreta sul lato sud, che non fa scattare la trappola. Vive in una stanza così protetta perché ha un folle terrore di essere sorpreso nel sonno da avventurieri, come è accaduto a più d'uno dei suoi sventurati cugini. Gli orchi non sono mai troppo intelligenti, e Brabkun segue la regola: se, reso cieco dall'ira, si mette ad inseguire eventuali intrusi, è capace di dimenticare l'esistenza della trappola e di farsi spiacciare dal soffitto scorrevole.

SECONDO PIANO

P - Inchiodati alle pareti vi sono alcuni cadaveri a vari stadi di decomposizione. Appena qualcuno entra si apre la porta della stanza Q e fa il suo ingresso una vecchietta dall'aspetto orripilante con un mantello nero, armata di una falce insanguinata, pronta ad aggredire ed uccidere chiunque non sia Eglith (i piani superiori sono proibiti agli altri abitanti del castello). La vecchia ha 5 HP.

Q - Vuota.

R - Terrazza.

S - Vuota; scala per la stanza T.

TERZO PIANO

T - Sul pavimento è disegnata una stella a cinque punte inscritta in una circonferenza. Ad ogni punta della stella è posta una candela in cera nera; ogni candela è fissata ad un bel candeliere del valore di 10 GP. La stanza è molto buia, e le torce degli avventurieri non riescono ad illuminarla sino al soffitto. L'infravisione è inefficace. Se i giocatori decidessero di accendere le candele nere il buio, anziché diradarsi, si infittirebbe: si tratta di ceri magici, il cui effetto è equivalente ad un incantesimo *Oscurezza* entro un raggio di 1".

U - Camera del mago. C'è un grosso letto a baldacchino e un comodino. Su quest'ultimo c'è un libro, simile a quelli che si trovano nel laboratorio, il cui titolo è **Trattato di Economia e di Statistica**. Il comodino ha un cassetto chiuso a chiave: chi tenta di aprirlo con l'apposita chiave (che è in tasca ad Eglith) o di scassinare la serratura viene punito da un grosso spillone a molla (1d6 di ferite), a meno che non abbia disattivato la trappola spostando un certo tratto della cornicetta che orna gli spigoli del mobiletto. Nel cassetto ci sono 28 GP. Ai piedi del letto c'è uno scrigno con i vestiti del mago. Nella camera c'è Eglith (12 HP). Ha memorizzati gli incantesimi *Leggere il Magico (2)*, *Comprendere Lingue*, *Bocca Magica*, *Lesto* e *Localizzare un Oggetto*. Ha una daga d'argento alla cintola, ma all'entrare degli avventurieri la sua normale reazione sarà di afferrare la Bacchetta Pietrificatrice che ha alla cintura e cercare di tramutare in statue tutti gli avventurieri. Può tentare di tramutare un personaggio per round, purché esso sia entro 6" e vi sia una linea retta priva di ostacoli tra la bacchetta e una qualunque parte del corpo o dell'abbigliamento (corazze incluse) della vittima. Se essa fallirà il proprio tiro di salvataggio si troverà mutata in pietra.

QUARTO PIANO

V - Vuota.

W - Terrazza. C'è una botola per accedere alla scala della stanza U, con un anello di ferro ad uso di maniglia.

Y - Terrazza della torre nord-ovest. C'è una botola come in W. C'è un nido di avvoltoi in cui biancheggia un uovo. Due grossi avvoltoi (10 HP ciascuno), uno appollaiato nel nido ed uno volteggiante in cielo, guarderanno con diffidenza gli avventurieri. Non combatteranno se non attaccati, a meno che qualche avventuriero in cerca di emozioni non decida di toccare l'uovo.

Z - C'è Evelyne. E' una ragazza di circa 15 anni, ma la sua faccia, in seguito ad un sortilegio di Eglith, è diventata quella di una vecchia, ed i suoi capelli sono incanutiti. Il marchese suo padre saprà ricompensare lautamente gli avventurieri se la riporteranno a lui viva e senza maltrattarla.

PERSONAGGI DA TORNEO

Classe	Razza	F	I	S	D	C	Ch	HP	AC	Armi/Incantesimi
Guerriero	Umano	17	14	14	16	16	15	10	3	Spada
Guerriero	Nano	17	12	16	12	18	11	12	4	Ascia
Ladro	Elfo	13	16	13	17	16	17	7	7	Arco e daga
Ladro	Hobbit	14	16	14	17	14	16	7	7	Daga
Mago	Umano	11	17	16	14	10	15	4	9	Daga/Individuare il magico
Chierico	Umano	15	17	16	12	14	12	7	4	Mazzafrusto/Curare ferite leggere
Guerriero	Umano	16	12	14	16	17	15	10	3	Spada
Chierico	Umano	14	14	17	15	17	14	7	4	Martello/Curare ferite leggere
Mago	Elfo	11	17	14	16	12	15	3	9	Daga/Missile magico
Ladro	Hobbit	14	14	13	17	14	16	4	7	Daga
Guerriero	Umano	17	15	13	15	14	11	9	4	Spada
Guerriero	Nano	16	16	14	15	16	12	10	4	Ascia

TABELLA MOSTRI

Mostro	HD	AC	AT	DN	PV
Avvoltoio	3	3	1	1d6	35
Corazza animata	2	3	1	1d6	25
Goblin	1-1	6	1	1d6	5
Lucertolona	3	5	1	1d6	95
Mago Eglith	7° liv.	9	1	///	225
Minotauro	6	4	2	1d6	225
Orco	4+1	6	1	1d10	125
Ragno enorme	2+2	6	1	1d6°	75
Scheletro	1	4	1	1d6	7
Serpente	1	7	1	1d3°	12
Topi	1	8	1	1d3	5
Vecchiaccia	7	7	2	1d3	90

°) indica morso velenoso. Se colpiti occorre effettuare un tiro di salvataggio (bonus di +1 nel caso del ragno) il cui fallimento determina la morte immediata del personaggio.

TABELLA PUNTI DI VITTORIA (PER IL TORNEO)

Per ogni GP conquistato (anche il valore di oggetti, se segnato nel modulo)	+ 1 punto
Per ogni mostro ucciso	+ il valore PV del mostro
Per aver portato Evelyne sana e salva a Tamarok	+ 250 punti
Per ogni guerriero del gruppo rimasto ucciso	- 100 punti
Per ogni ladro del gruppo rimasto ucciso	- 120 punti
Per ogni mago o chierico del gruppo rimasto ucciso	- 150 punti

Se un personaggio viene pietrificato, ma viene portato all'esterno del castello, la penalità è la metà di quella indicata per la morte.

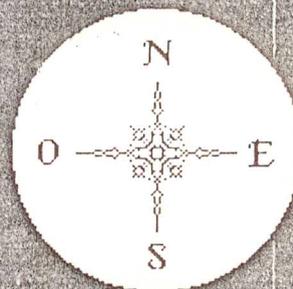
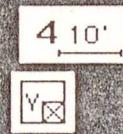
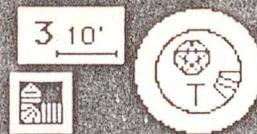
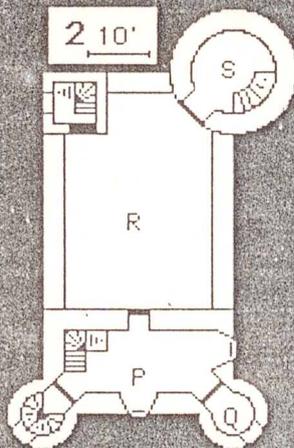
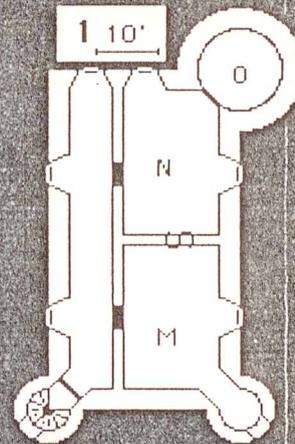
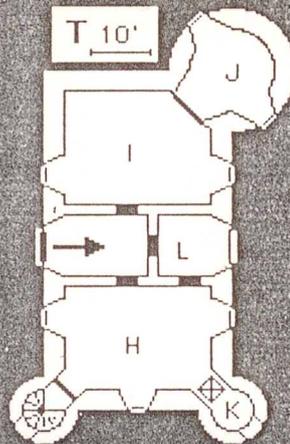
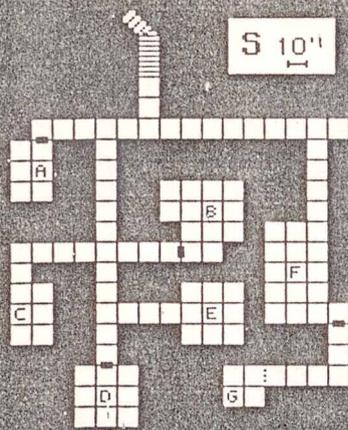
Il castello di Eglith

Avventura per 7/12 personaggi di 1° o di 2° livello - D&D basico

© ius copiandi MCMLXXXIII

LEGENDA

	scala		finestra
	porta		botola
	grata		porta segreta



PM BATTAGLIA DEI CINQUE ESERCITI

1.0	INTRODUZIONE
2.0	MATERIALI DI GIOCO
3.0	PREPARAZIONE DEL GIOCO
4.0	SEQUENZA DI GIOCO
5.0	LE UNITA' DI GIOCO
6.0	ZONE DI CONTROLLO
7.0	IL MOVIMENTO
8.0	ACCUMULO
9.0	REQUISITI PER IL COMBATTIMENTO
10.0	I CONDOTTIERI
11.0	RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO
12.0	I MANNARI
13.0	LE AQUILE
14.0	I RINFORZI
15.0	CONDIZIONI DI VITTORIA

1.0 INTRODUZIONE

LA BATTAGLIA DEI CINQUE ESERCITI si prefigge lo scopo di ricreare lo scontro avvenuto presso la Montagna Solitaria nell'anno 2941 della Terza Era, durante il quale i nani, gli elfi, gli uomini e le aquile affrontarono gli orchetti e i mannari provenienti dalle Montagne Nebbiose. Tale battaglia è descritta da J. R. R. Tolkien nei capitoli XVII e XVIII de "Lo Hobbit".

1.1 ANTEFATTO: Una compagnia di nani, eredi degli antichi Re sotto la Montagna, aiutata dal potente stregone Gandalf il Grigio ed accompagnata dal pacifico hobbit Bilbo Baggins, è arrivata ad Erebor, antica reggia nanesca scavata sotto la Montagna Solitaria in cui si era insediato il drago Smaug. Smaug è stato ucciso da Bard, signore per diritto ereditario della città di Dale. Ed è proprio verso Dale, devastata secoli or sono da Smaug e molto vicina alla Montagna, che convergono un esercito di elfi e gli uomini di Bard, attirati dal ricco tesoro del drago. Thorin, capo della compagnia dei nani, invoca in suo aiuto l'esercito di Dain, re dei nani dei Colli Ferrosi. Gli uomini e gli elfi si alleano, e si apprestano ad attaccare i nani, quando giungono in gran numero gli orchetti delle Montagne Nebbiose, avidi anch'essi di oro e potere. Ai Popoli Liberi non resta che ritirarsi in fretta sulle pendici della montagna e prepararsi alla battaglia.

1.2 NOTE DEL DISEGNATORE: Non esiste una mappa precisa della Montagna e della zona circostante. Una mappa molto stilizzata, disegnata da Tolkien stesso, è stato il mio principale punto di riferimento. "JOURNEYS OF FRODO", la più importante opera di cartografia sulla Terra di Mezzo, non comprende la zona della battaglia. Utili sono alcuni cenni sul paesaggio che Tolkien dà nel corso della narrazione. Le Torri di Guardia dei Nani hanno rappresentato il principale problema. Di una, Ravenhill (esagono H16), abbiamo dal libro la sicura posizione. Tolkien afferma però che "c'erano molti posti come questo intorno alla Montagna". Ne ho dunque aggiunti altri in posizioni dominanti. L'azione distruttrice del drago non ne aveva probabilmente del tutto cancellato il potenziale difensivo; inoltre le posizioni in cui esse si trovavano si prestavano certo ad agevolare una difesa. La proporzione tra gli eserciti non può essere troppo accurata, dati gli scarsissimi cenni di Tolkien in proposito.

2.0 MATERIALI DI GIOCO

I materiali di gioco comprendono le regole, la mappa, le pedine, le tabelle e i dadi.

2.1 LA MAPPA RAPPRESENTA LA MONTAGNA SOLITARIA E LA ZONA DI "DESOLAZIONE" IMMEDIATAMENTE CIRCOSTANTE. Una griglia esagonale è stata sovrapposta al fine di regolare il posizionamento e il movimento delle pedine. Ogni esagono viene riconosciuto mediante una combinazione di una lettera (relativa alla colonna cui appartiene) e di un numero compreso tra 01 e 25. Erebor, ad esempio, è l'esagono M12. La stampa in bianco/nero rende necessaria una spiegazione: il contorno nero (F02/G19) delimita la montagna, cui appartengono solo gli esagoni in esso contenuti, mentre gli esagoni attraversati dalla linea, parzialmente di montagna e parzialmente di pianura, sono gli esagoni di sperone. Si consiglia di colorare la mappa e la TABELLA EFFETTI DEL TERRENO per evidenziare tutto ciò. La porta segreta non ha alcun effetto sul gioco.

2.2 LE PEDINE RAPPRESENTANO LE TRUPPE E I CONDOTTIERI CHE PRESERO PARTE ALLA BATTAGLIA. Pedine di diversi colori rappresentano i Popoli Liberi e le orde delle Montagne Nebbiose. E' vivamente consigliato di incollare le pedine su cartone robusto, e di dividerle per tipo e punteggio prima di iniziare la partita.

2.3 LE TABELLE SERVONO PER RISOLVERE ALCUNE DELLE FUNZIONI DI GIOCO. La Tabella Effetti del Terreno (TET) regola il movimento dei pezzi e spiega come il terreno rappresentato sulla mappa influisca sul combattimento tra unità; la Tabella Risultati del Combattimento (TRC) si utilizza per risolvere gli scontri tra le unità; la Tabella Rinforzi (TR) regola il piazzamento di nuove pedine sulla mappa.

2.4 PER QUESTO GIOCO OCCORRE UN DADO A SEI FACCE, numerate da 1 a 6.

3.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

I giocatori dovranno stendere la mappa su di un tavolo e porvi accanto i segnalini divisi per tipo. Alcune pedine andranno

piazzate sulla mappa:

1 Pedina di Nani (D) in ciascuno dei seguenti esagoni: Q14, Q15, Q16, P14, P15, O13, O14.

2 Pedine di Elfi (E) in ciascuno dei seguenti esagoni: H16, H16, H17, H18, G19.

1 Pedina di Elfi (E) in ciascuno dei seguenti esagoni: H17, G18.

2 Pedine di Uomini (M) in ciascuno dei seguenti esagoni: P13, P12, P11.

1 Pedina di Uomini (M) in ciascuno dei seguenti esagoni: O11, N17, O18.

Thranduil (Thr.) e Gandalf il Grigio (Gand.) in H16, Bard in P13, Dain in P 15.

2 Pedine di Orchetti (O) in ciascuno dei seguenti esagoni: V16, V17, V18, V19, V20, V21, V22, V23, V24, V25, U23, U24, U25, T24, T25.

2 Pedine di Mannari (W) in ciascuno dei seguenti esagoni: S23, T23, V15.

2 Pedine di Cavalcalupi (R) in ciascuno dei seguenti esagoni: T20, S21, R21, Q22, P22.

Fatto ciò il giocatore che manovra i Popoli Liberi tirerà un dado e consulterà la tab. A per sapere a quale turno debba arrivare Gwaihir con le aquile. Quindi tirerà nuovamente il dado e consulterà la tab. B per conoscere il turno di arrivo di Beorn. Si piazzerà ora l'indicatore "Turno" sulla prima casella della tabellina segnaturni e si inizierà la sequenza di gioco. Terminato il primo turno si sposterà l'indicatore "Turno" di una casella e si passerà al secondo. Il gioco termina fine del 12° turno o al realizzarsi delle condizioni di vittoria automatica di uno dei due giocatori (v. 15.0).

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno è diviso in un semiturno degli Orchetti ed in un semiturno dei Popoli Liberi, che si succedono in quest'ordine. Ogni semiturno si eseguono le seguenti fasi:

FASE DEI RINFORZI: il giocatore cui spetta il semiturno piazza i rinforzi eventualmente in arrivo in quel turno negli esagoni segnati sulla TR.

FASE DI MOVIMENTO: il giocatore cui spetta il semiturno può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue pedine, entro le restrizioni imposte dalle regole sul movimento.

FASE DI COMBATTIMENTO: il giocatore cui spetta il semiturno risolve nell'ordine che vuole gli attacchi di tutte le proprie unità che abbiano unità avversarie nella propria Zona di Controllo, applicando i risultati di ogni attacco prima di passare al successivo.

5.0 LE UNITA' DI GIOCO

Su ogni pedina di truppe sono segnati l'ammontare dei Punti di Movimento, o PM (in basso a destra), l'ammontare dei Punti di Combattimento, o PC (in basso a sinistra), l'indicazione del tipo di unità (una o più lettere al centro) e le coordinate dell'esagono in cui essa inizia il gioco (sul lato destro; assenti sulle pedine dei rinforzi). Le unità con le lettere di identificazione più piccole sono unità sostitutive per la parziale rimozione delle perdite.

Le unità Condottieri hanno invece segnato l'ammontare dei Punti di Movimento, o PM (in basso a destra), l'Influenza sul Combattimento, o IC (in basso a sinistra), il nome del personaggio in alto, un disegno di identificazione e l'eventuale esagono di posizionamento iniziale. L'unità che rappresenta Beorn dispone però di 10 PC, e non ha alcuna IC.

Le sigle di identificazione delle unità militari sono:

D Nani

T La compagnia di Thorin

E Elfi

M Uomini

Ea Aquile

O Orchetti

W Mannari

R Cavalcalupi

B Guardia di Bolg

6.0 ZONE DI CONTROLLO

I sei esagoni adiacenti a quello occupato da un'unità militare o da un condottiero formano la Zona di Controllo (o ZOC) di quell'unità.

6.1 UN'UNITA' CHE ENTRI IN UNA ZOC NEMICA DURANTE LA PROPRIA FASE DI MOVIMENTO DEVE FERMARVISI IMMEDIATAMENTE, nel primo esagono di essa in cui è entrata. Le ZOC di pedine dello stesso colore non hanno alcun effetto.

6.2 UN'UNITA' CHE INIZI LA PROPRIA FASE DI MOVIMENTO IN UN ESAGONO APPARTENENTE A UNA ZOC NEMICA PUO' ABBANDONARLO, purchè il primo esagono in cui essa entra non sia in ZOC nemica. Per quel turno essa vedrà inoltre il proprio ammontare di punti di movimento diminuito di 2.

6.3 LE UNITA' DI CONDOTTIERI NON SUBISCONO L'INFLUSSO DELLE ZOC NEMICHE. Non possono però attraversare o fermarsi in esagoni occupati dal nemico.

7.0 IL MOVIMENTO

Durante la propria fase di movimento ogni giocatore può muovere quante delle proprie unità egli desidera. Nessuna unità può essere mossa durante le altre fasi di gioco, tranne nel caso della ritirata e dell'avanzata in seguito al combattimento (v. 11.4).

7.1 IL MOVIMENTO DI OGNI UNITA' E' LIMITATO DAL NUMERO DI PM DI CUI ESSA DISPONE.

7.2 IL MOVIMENTO DEVE AVVENIRE ATTRAVERSO UNA SERIE DI ESAGONI ADIACENTI TRA LORO. Non si può saltare da un esagono ad un altro non adiacente.

7.3 PER ENTRARE IN OGNI ESAGONO SI SPENSONO TANTI PM QUANTI INDICATI DALLA TET A SECONDA DEL TIPO DI TERRENO IN ESSO CONTENUTO. Così pure per attraversare un lato di esagono su cui sia marcato il fiume. I PM non spesi in un dato turno sono persi e non possono essere spesi in turni successivi o impiegati in alcun modo. Se un'unità non ha PM sufficienti per entrare in un dato esagono non può farlo. ECCEZIONE: Un'unità, purchè non violi la regola 6.2 e purchè non

entri in esagoni di terreno per lei intransitabile, può sempre muovere di almeno un esagono per ogni sua fase di movimento, anche se i suoi PM non sarebbero sufficienti.

7.4 LA SPESA DI PM VARIA A SECONDA DEL TIPO DI UNITA'. Gwaihir e le unità Ea spendono 1 PM per ogni esagono in cui entrano, senza riguardo al tipo di terreno contenutovi. Dain, Thorin e le unità D e T spendono i punti di movimento indicati in parentesi sulla TET.

7.5 I GIOCATORI DEVONO MUOVERE LE UNITA' UNA PER VOLTA, TERMINANDO IL MOVIMENTO DI CIASCUNA PRIMA DI INIZIARE QUELLO DELLA PEDINA SUCCESSIVA. Una volta che il dito del giocatore abbia abbandonato un'unità che abbia mosso senza contravvenire alle regole tale unità deve rimanere ferma per tutta la fase di movimento ed il suo movimento non può essere rettificato senza il mutuo consenso dei giocatori.

7.6 LE PEDINE DEL GIOCATORE CHE MANOVRA GLI ORCHETTI HANNO I PM RADDOPPIATI PER IL 1° TURNO.

8.0 ACCUMULO

Un esagono può contenere al massimo due unità militari, che devono essere entrambe dello stesso colore.

8.1 NON PIU' DI DUE UNITA' MILITARI POSSONO TERMINARE LA PROPRIA FASE DI MOVIMENTO ALL'INTERNO DELLO STESSO ESAGONO. Un qualunque numero di unità può comunque attraversare lo stesso esagono nel corso della stessa fase.

8.2 LE DUE PEDINE CUMULATE NELLO STESSO ESAGONO SI CONSIDERANO UNA SOLA UNITA' AI FINI DEL COMBATTIMENTO. Devono attaccare le stesse unità e devono essere attaccate insieme.

8.3 DUE UNITA' AVENTI LA STESSA LETTERA DI IDENTIFICAZIONE E CUMULATE NELLO STESSO ESAGONO POSSONO FONDERSI IN UN'UNICA UNITA'. Questo può avvenire solo all'inizio o alla fine della fase di movimento del giocatore che controlla quelle unità o alla fine della sua fase di combattimento, una volta risolti tutti gli attacchi. Le due unità possono fondersi solo se il totale dei punti di combattimento delle due unità non supera il valore iniziale di quel tipo di unità. Le due unità vengono rimosse dal gioco e sostituite con una pedina che abbia la loro stessa lettera di identificazione e un ammontare di punti di combattimento uguale alla somma di quelli delle due pedine sostituite. Un'unità non può mai suddividersi in due pedine di valore minore.

8.4 LE PEDINE DI CONDOTTIERI NON CONTANO AI FINI DELL'ACCUMULO. Un qualunque numero di esse può trovarsi nello stesso esagono, in aggiunta ad un massimo di due unità militari.

8.5 LE PEDINE DI AQUILE (Ea) FANNO ECCEZIONE ALLA REGOLA 8. Vedi 13.0.

9.0 REQUISITI PER IL COMBATTIMENTO

Durante ogni propria fase di combattimento ciascun giocatore deve attaccare con tutte le unità disponibili tutte le unità avversarie adiacenti alle sue.

9.1 TUTTE LE UNITA' IN ZOC DI UNITA' AVVERSARIE ALL'INIZIO DELLA PROPRIA FASE DI COMBATTIMENTO DEVONO ATTACCARE QUALCHE UNITA' NEMICA.

9.2 TUTTE LE UNITA' NEMICHE IN ZOC DI PROPRIE UNITA' ALL'INIZIO DELLA PROPRIA FASE DI COMBATTIMENTO DEVONO ESSERE ATTACcate DA QUALCHE UNITA'.

9.3 NESSUNA UNITA' PUO' ATTACCARE O ESSERE ATTACCATA PIU' DI UNA VOLTA NEL CORSO DELLA STESSA FASE DI COMBATTIMENTO

9.4 AD OGNI COMBATTIMENTO POSSONO PARTECIPARE UN NUMERO ILLIMITATO DI UNITA' MILITARI, PURCHE' ALMENO UNO DEI DUE SCHIERAMENTI DI QUEL COMBATTIMENTO (ATTACCANTI O DIFENSORI) OCCUPI NON PIU' DI UN ESAGONO. Se più pedine attaccano più esagoni, tale attacco deve essere suddiviso in un congruo numero di attacchi singoli.

10.0 I CONDOTTIERI

I condottieri non cumulati con altre unità si considerano condottieri isolati e partecipano al combattimento seguendo la regola 10.1, come se avessero un numero di PC equivalente alla loro IC. Anche Beorn, disponendo di 10 PC ma non avendo IC, segue la 10.1 I condottieri cumulati con unità militari seguono invece la 10.2.

10.1 SU BEORN E SUI CONDOTTIERI ISOLATI LA TRC HA EFFETTI DIVERSI CHE SULLE UNITA' MILITARI. Se il risultato a loro avverso è AE/DE, seguito o meno da un numero, il condottiero è morto e rimosso dal gioco. Se il risultato è AR/DR il condottiero è costretto alla ritirata; se essa è impossibile non vi sono effetti negativi. Il risultato + indica che si deve ricorrere al tiro di dado di cui alla 11.7; Beorn non applica mai il fattore -3 per i condottieri isolati.

10.2 UN CONDOTTIERO IN DIFESA SOTTRAE LA PROPRIA IC AL RISULTATO DEL DADO UTILIZZATO PER LA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO; IN ATTACCO LO AGGIUNGE. Un condottiero influenza il combattimento solo se cumulato con almeno un'unità del tipo indicato accanto alla sua IC. Condottieri che non abbiano indicazioni accanto alla propria IC influenzano il combattimento purchè cumulati con qualunque unità dello stesso colore. Non più di un condottiero dello stesso colore, a scelta del giocatore che lo manovra, può influenzare lo stesso combattimento.

10.3 LA MORTE DEI CONDOTTIERI PUO' CAUSARE LA DISORGANIZZAZIONE DELLE TRUPPE DEI POPOLI LIBERI. La disorganizzazione può avvenire a partire dal momento in cui sono stati eliminati sia Gandalf il Grigio che un altro condottiero dei Popoli Liberi, oppure tre condottieri qualunque dei Popoli Liberi (Beorn incluso). Verificatasi tale condizione, le truppe aventi una determinata sigla di riconoscimento sono disorganizzate dall'istante in cui sono stati eliminati dal gioco tutti i comandanti aventi accanto alla propria IC quella sigla di riconoscimento: le truppe D e T alla morte di Thorin e Dain, truppe Ea alla morte di Gwaihir, truppe M alla morte di Bard e truppe E alla morte di Thranduil. La disorganizzazione ha effetto immediato. Attacchi eseguiti esclusivamente da truppe disorganizzate si eseguono sottraendo 1 al risultato del dado; attacchi eseguiti esclusivamente contro truppe disorganizzate si eseguono aggiungendo 1 al risultato del dado. In seguito a tali attacchi le truppe demoralizzate possono avanzare nell'esagono eventualmente lasciato vuoto dal nemico solo se tutte le pedine avversarie coinvolte in quell'attacco sono state eliminate dal gioco.

11.0 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

Si determini quali unità parteciperanno a quali combattimenti. Dopo aver stabilito ciò per tutti i combattimenti della fase si passi alla risoluzione. Gli attacchi devono essere risolti uno per volta e i risultati debbono essere applicati prima di passare al combattimento successivo. Il giocatore titolare del semiturno è considerato l'attaccante in tutti gli attacchi della fase. E' lui che stabilisce l'ordine in cui gli attacchi vengono risolti, purchè rispetti la regola 11.1.

Per ogni attacco si determini la somma dei PC delle unità in attacco. Si moltiplichino il numero dei PC delle unità in difesa per i fattori eventualmente indicati dalla TET sotto la colonna "vantaggi difensore" relativi al tipo di terreno occupato dalle unità in difesa, e quindi si sommino tutti i PC delle unità in difesa così modificati. Si divida il numero dei PC degli attaccanti per il numero dei PC dei difensori, semplificando ed arrotondando la frazione per difetto (es. 2 unità E attaccano 2 unità O: $16/8 = 2/1$; 1 unità E + 1 unità D attaccano 1 unità R: $15/8 = 1/1$). Si tiri un dado e si modifichi il risultato secondo la regola 10. Si incroci sulla TRC la frazione ottenuta col risultato del dado e si otterrà l'esito del combattimento.

11.1 RAPPORTI MINORI DI 1/4 SI RISOLVONO SULLA COLONNA 1/4. Si sottragga 1 al risultato del dado per ogni rapporto in meno. Attacchi eseguiti da 3 o meno PC di attaccanti a rapporti più sfavorevoli di 1/4 vengono definiti "attacchi disperati" e devono essere tutti risolti prima di eseguire qualunque attacco non disperato.

11.2 RAPPORTI MAGGIORI DI 6/1 SI RISOLVONO SULLA COLONNA 6/1. Si aggiunga 1 al risultato del dado per ogni rapporto in più.

11.3 UN RISULTATO PRECEDUTO DA A HA EFFETTO SULL'ATTACCANTE, UN RISULTATO PRECEDUTO DA D SUL DIFENSORE.

11.4 UN RISULTATO CHE CONTENGA "R" SULLA TRC INDICA CHE TUTTE LE UNITA' DEL LATO PENALIZZATO COINVOLTE IN QUEL COMBATTIMENTO DEVONO RITIRARSI. Le unità devono ritirarsi in un esagono adiacente a quello occupato al momento del combattimento, non occupato da unità nemiche e che non sia in ZOC nemica. Se vi è la possibilità di scegliere in quale esagono ritirare le pedine, è il giocatore che le controlla a decidere (eccezione: 12.0). Se gli unici esagoni disponibili sono occupati da unità amiche, queste a loro volta dovranno ritirarsi per far posto, e così via. Avendo la scelta tra più possibilità è obbligatorio ritirarsi nell'esagono che comporta il minor numero possibile di queste ritirate a catena. Le ritirate non possono avvenire facendo spostare unità ritirate o fatte spostare per ritirata in quel turno. Se questa serie di ritirate non può avvenire o se non esistono esagoni disponibili per la ritirata le unità che devono ritirarsi restano ferme e perdono 2 PC ciascuna. Se una ritirata avviene attraverso un lato di esagono di fiume tutte le unità che si ritirano così perdono 1 PC. Il vincitore può avanzare con le unità coinvolte in quel combattimento negli esagoni lasciati vuoti dalle unità in ritirata.

11.5 UN RISULTATO CHE CONTENGA "E" NON SEGUITO DA NUMERI SULLA TRC INDICA CHE TUTTE LE UNITA' DEL LATO PENALIZZATO COINVOLTE IN QUEL COMBATTIMENTO SONO STATE COMPLETAMENTE ELIMINATE. Il vincitore può avanzare con le unità coinvolte in quel combattimento negli esagoni lasciati vuoti dalle unità eliminate.

11.6 "E" SEGUITO DA UN NUMERO INDICA QUANTI PC SONO PERSI DA UN'UNITA' DEL LATO PENALIZZATO. E' l'avversario a decidere quale unità vada penalizzata, se una scelta è possibile. I PC persi non possono in alcun caso essere suddivisi tra più unità, neanche se l'eliminazione di un'unità non è sufficiente a soddisfare il numero di perdite indicato dalla tabella. Se un risultato "E" seguito da numero porta alla totale eliminazione delle unità contenute in un esagono le pedine avversarie coinvolte in quel combattimento possono avanzare in tale esagono.

11.7 UN RISULTATO CONTENENTE "+" INDICA LA POSSIBILE ELIMINAZIONE DI CONDOTTIERI. Si tiri un dado per ogni condottiero presente negli esagoni occupati dalle unità, in attacco o in difesa a seconda del risultato, coinvolte in quel combattimento. Si aggiungano i seguenti fattori:

- +1 se il condottiero è Bolg, Beorn o Gandalf
- 1 se il condottiero ha sommato o sottratto il proprio IC al risultato del dado del combattimento
- 2 se tutte le unità che hanno iniziato la fase di combattimento nello stesso esagono del condottiero sono state eliminate
- 3 se il condottiero ha combattuto come condottiero isolato

Se il risultato così modificato è uguale o minore a 1 il condottiero è morto o incapacitato e la sua pedina viene rimossa dal gioco.

12.0 I MANNARI

Essendo truppe indisciplinate, talvolta ribelli, seguono alcune regole particolari. Ogni volta che una di queste pedine viene

Essendo truppe indisciplinate, talvolta ribelli, seguono alcune regole particolari. Ogni volta che una di queste pedine viene costretta alla ritirata in seguito ad un combattimento si tira un dado: un risultato di 6 indica che sia l'unità W che ogni unità O od R ad essa adiacente perde 1 PC. Eventuali unità O od R cumulate con essa perdono invece 2 PC. Tale tiro deve essere fatto separatamente per ogni unità W; a questo fine 2 unità W cumulate nello stesso esagono non contano come una singola unità. Il tiro si effettua prima di eseguire le ritirate, applicandone immediatamente i risultati; le pedine il cui tiro di dado abbia dato 6 vengono ritirate non dal giocatore che le controlla ma dall'avversario, dove egli vuole, purchè nel rispetto delle regole sulla ritirata; la ritirata delle unità eventualmente da esse spazzate viene invece effettuata dal giocatore che le controlla.

13.0 LE AQUILE

Le unità Ea e Gwahir arrivano di rinforzo. Non hanno ZOC, e il loro movimento non è ostacolato nè da ZOC nè da unità nemiche. Possono violare le regole sull'accumulo. Gli esagoni a loro adiacenti, ma non quelli da loro occupati, possono essere liberamente attraversati da unità nemiche, che non sono obbligate a fermarvisi. Per poter attaccare unità nemiche le aquile devono essere adiacenti ad esse, non essere nello stesso esagono di unità nemiche e non violare le regole sull'accumulo. Possono ritirarsi in ZOC nemica ma non in esagoni occupati dal nemico. Se adiacenti al nemico non sono obbligate ad attaccarlo, nè esso è obbligato ad attaccare loro; se violano le regole sull'accumulo non possono essere attaccate e il nemico può attaccare le truppe con esse cumulate senza tenerle in considerazione. Le aquile e Gwahir non possono attaccare nè essere attaccate in nessun modo se sostano in esagoni di vetta.

14.0 PIAZZAMENTO DEI RINFORZI

14.1 I RINFORZI CHE SI RENDONO DISPONIBILI PER UN DATO TURNO POSSONO ESSERE PIAZZATI SULLA MAPPA NEL CORSO DI ESSO O IN UNO QUALUNQUE DEI TURNI SUCCESSIVI, purchè nella fase dei rinforzi del semiturno del giocatore che li controlla.

14.2 BEORN E I RINFORZI DEGLI ORCHETTI, SE GLI ESAGONI IN CUI DEVONO ENTRARE SONO OCCUPATI DAL NEMICO O SE NON E' PER LORO POSSIBILE ENTRARVI SENZA VIOLARE LE REGOLE SULL'ACCUMULO, POSSONO ESSERE PIAZZATI IN ESAGONI ADIACENTI PURCHE' SEMPRE SUL BORDO DELLA MAPPA. Se tali esagoni adiacenti sono anch'essi inutilizzabili si ricorrerà ad esagoni ad essi adiacenti, purchè sempre sul bordo della mappa, e così via.

14.3 SE L'ESAGONO M12 E' OCCUPATO DA UNITA' NEMICHE O DA 2 UNITA' AMICHE, THORIN E L'UNITA' T NON POSSONO ESSERE PIAZZATI SULLA MAPPA FINCHE' PERDURA TALE CONDIZIONE.

14.4 LE AQUILE E GWAIHIR POSSONO ESSERE PIAZZATE SIA VIOLANDO LE REGOLE SULL'ACCUMULO CHE DIRETTAMENTE SU UNITA' NEMICHE.

15.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

15.1 Il giocatore che manovra gli orchetti vince se, entro la fine del 12° turno, realizza una delle seguenti condizioni, facendo così terminare immediatamente il gioco:

- A) Ha fatto sì che 2 sue unità, per un totale di almeno 4 punti di combattimento, abbiano occupato contemporaneamente, alla fine della propria fase di movimento, l'esagono M12
- B) Ha eliminato completamente tutte le unità M e Bard
- C) Ha eliminato completamente tutte le unità D, T, Thorin e Dain
- D) Ha eliminato completamente tutte le unità E e Thranduil.

15.2 Il giocatore che manovra i Popoli Liberi vince se, alla fine di una qualunque delle sue fasi di combattimento, non rimangono in campo più di 50 punti di combattimento tra pedine O, W, R e B, e la pedina di Bolg è stata eliminata; in tal caso il gioco termina immediatamente.

15.3 Se il gioco continua sino alla fine del 12° turno, il giocatore che manovra gli orchetti vince se a tale punto egli occupa con almeno una sua unità di qualsiasi forza, l'esagono M12; altrimenti la vittoria è assegnata al suo avversario.

TABELLA EFFETTI DEL TERRENO (TET)

Esagono	Nome	PM per entrare	Coefficiente di difesa
	Pianura	1	1
	Fortificazione	2 (1,5)	3
	Sperone	3 (2) da pianura 2 (1,5) da fort. mont. sp.	2 att. solo da pian. 1,5 altrim.
	Montagna	2 (1,5)	1,5
	Vetta	Intransitabile tranne per le aquile e Gwaihir	—
	Vetta	Intransitabile tranne per le aquile e Gwaihir	—
	Erebor	3 (2) si può entrare solo se non è in ZOC nemica	3
	Ghiaione	2	1,5
	Rovine	2	2
	Fiume	1 + il costo dell'esagono	2 se attaccato solo attraverso fiume

TURNO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

PM BATTIM FF FINM RRIMM

TABELLE

TABELLA RISULTATI DEL COMBATTIMENTO (TRC)

	1 / 4	1 / 3	1 / 2	1 / 1	2 / 1	3 / 1	4 / 1	5 / 1	6 / 1
- 3	AE	AE	AE	AE	AE	AE3R DE1	AE2R	AE1R	AE1R
- 2	AE	AE	AE	AE	AE3R DE1	AE2R	AE1R	AE1R	AR
- 1	AE	AE	AE	AE3R DE1	AE2R	AE1R	AE1R	AR	DE1R+
0	AE	AE	AE3R DE1	AE2R	AE1R	AE1R	AR	DR	DE2R
1	AE	AE	AE2R	AE1R	AE1R+	AR	DR	DE1R+	DE3R+ AE1
2	AE	AE3R+	AE1R	AR	AR	DR	DE1R+ A+	DE2R	DE3R+
3	AE3R+	AE2R+	AR+	AR+	DR	DR	DE2R	DE3R+ AE1	DE
4	AE2R D+	AE1R D+	AR	DR+	DR A+	DE1R+	DE3R+ AE1	DE3R+	DE
5	AE1R+	AR	DR	DR	DE1R+	DE2R A+	DE3R A+	DE A+	DE A+
6	AR	DR	DE1R+	DE1R	DE2R+	DE3R+ AE1	DE AE1	DE	DE
7	DR	DE1R	DE1R	DE2R	DE3R AE1	DE3R	DE	DE	DE
8	DE1R	DE1R	DE2R	DE3R AE1	DE3R	DE	DE	DE	DE
9	DE1R	DE2R	DE3R AE1	DE3R	DE	DE	DE	DE	DE
10	DE2R	DE3R AE1	DE3R	DE	DE	DE	DE	DE	DE

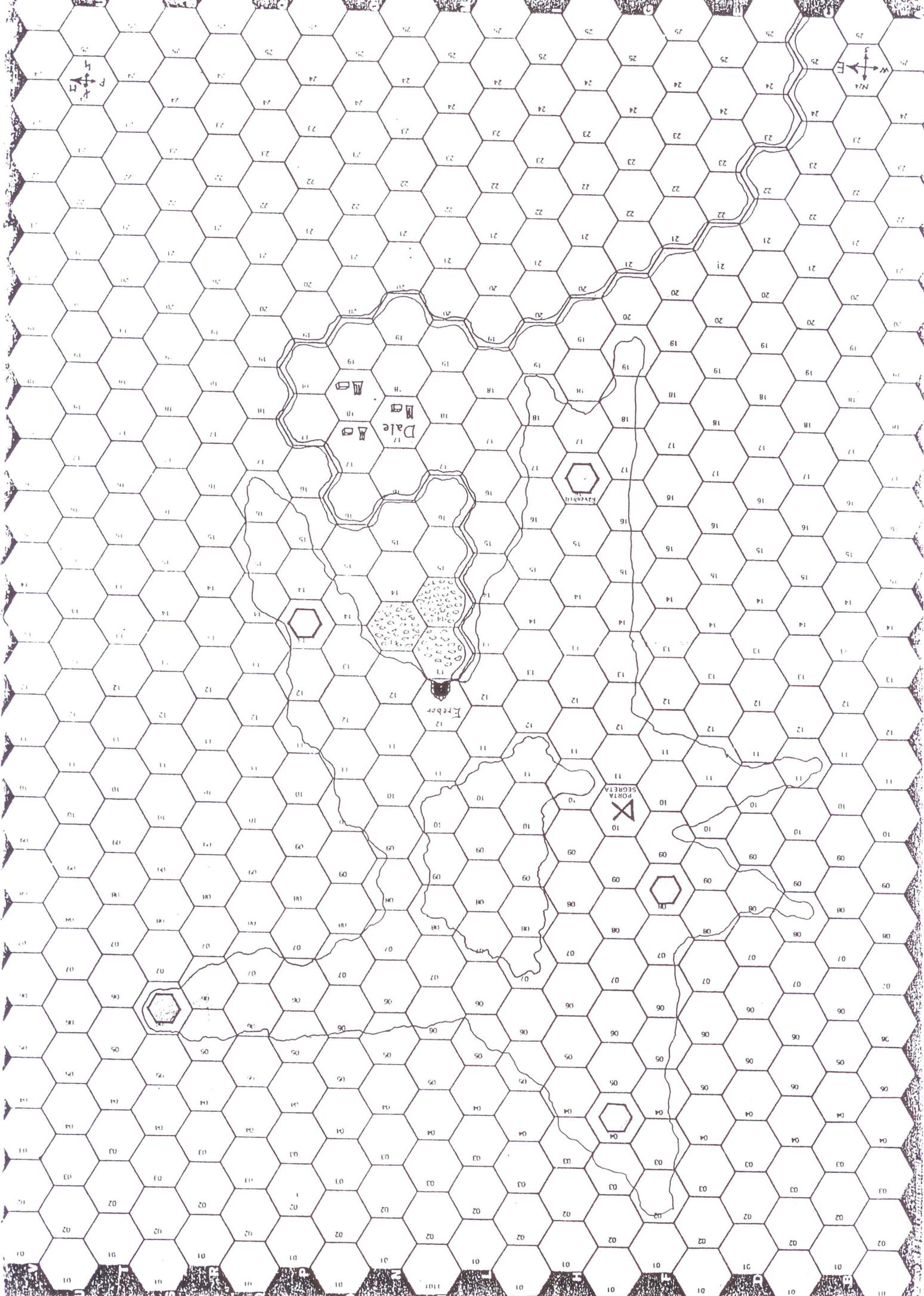
TABELLA RINFORZI (TR)

Unità	Turno	Esagono	Tab. A (dado:turno)	Tab. B (dado:turno)
Thorin e unità T	4°	M12		
Bolg + 1 unità B	3°	V21	1 : 8°	1 : 8°
2 unità B	3°	V20	2 : 9°	2 : 9°
2 unità W	3°	V22	3 : 9°	3 : 10°
2 unità W	3°	V23	4 : 9°	4 : 10°
Gwaihir	v. tab. A	A17	5 : 9°	5 : 10°
1 unità Ea	v. tab. A	A15	6 : 10°	6 : 11°
1 unità Ea	v. tab. A	A16		
1 unità Ea	v. tab. A	A17		
1 unità Ea	v. tab. A	A18		
1 unità Ea	v. tab. A	A19		
Beorn	v. tab. B	qualunque 25		

© Andrea Angiolino 1982, 1990

PROGETTO: Andrea Angiolino

ELABORAZIONE E PLAYTESTING: Gregory Alegi, Andrea Angiolino, Luigi Castellani, Martino Castellani, Paolo Corsini, Gianluca Meluzzi, Piergiorgio Paglia, Andrea Raimondi, Andrea Sangiovanni.





PERI GRAZIANO