OVERLORD

organo ufficiale del

Torneo Master

Anno 1 - Nr. 4
Aprile 1996
Torneo Master
c/o Umberto PICCOLI
viale Duodo, 48
33033 Codroipo
UDINE

all'interno:

1 Omaggio a S. Sakai

4 **Air Force Dauntles**

7 Facciamo ordine

8 **Novità sul mercato**

10 Grossbeeren

L'EDITORIALE

Apro quest'ennesimo editoriale facendomi una tiratina d'orecchie per una mia frase pubblicata sul precedente numero, ovverosia quella relativa al "**colore nero**". Come fattomi notare da più di qualche socio la frase si presta ad un fondato dubbio: ma l'attuale Segretario non sarà per caso di tendenze politiche di destra?

Ammetto che leggendola e rileggendola a posteriori, il dubbio sia legittimo, anche se di primo acchito non mi era parsa così ambigua, visto che la mia simpatia per tale colore era, ed è, solamente di natura estetica; quindi chiedo scusa pubblicamente a tutti coloro, che eventualmente, si sono sentiti irritati da questa frase, adducendo come parziale giustificazione la mia inesperienza a scrivere articoli (evidentemente mi trovo più a mio agio sul campo di battaglia).

Un altro punto che voglio trattare in questo editoriale riguarda delle leggere modifiche da apportare al Regolamento del Torneo Master, in particolar modo all'ultimo comma dell'Art.3, relativo al fatto che le Dichiarazioni di Vittoria devono essere spedite alla Segreteria nel più breve tempo possibile. Fermo restando quanto previsto dal comma sopracitato ognuno è tenuto a controllare l'avvenuta pubblicazione delle proprie DdV spedite alla Segreteria, in ogni notiziario, dandone notizia alla stessa se si fosse verificato qualche disguido entro il termine di pubblicazione del successivo notiziario (quindi uno ha tempo all'incirca due mesi o poco più per dare opportuna segnalazione alla Segreteria), non aspettando magari mesi e mesi prima di farsi vivo, costringendo in tal modo, chi stila le classifiche a dover rifare i conteggi delle stesse facendogli perdere anche delle ore.

Per una migliore registrazione delle partite postali vorrei invitarvi ad applicare il punto (**g**) dell'Art.3, indicando il numero della partita sulla DdV, in modo tale da sapere quali partite sono finite e quali sono ancora in corso.

Infine viene abolito il limite massimo di 10 partite postali che ogni singolo giocatore può avere in corso nello stesso momento, liberando così la Segreteria da questo ulteriore controllo, e responsabilizzando maggiormente i giocatori a gestirsi ognuno secondo le proprie possibilità, in ordine al tempo che si può dedicare ad ogni nuova partita.

Conto, comunque, con il prossimo bollettino di inviare ad ognuno di voi l'edizione aggiornata del Regolamento, comprensivo di queste modificazione ed aggiunte.

Per quanto riguarda le iscrizioni, mentre stò scrivendo, continuano ad arrivare i versamenti, ma purtroppo a causa di un disguido postale (ebbene si, ancora loro, le mitiche Poste Italiane), vi devo chiedere un piccolo sforzo. Dato che le P.T. quando mi inviano l'estratto conto, mi mandano un pezzo di carta che riporta solamente i movimenti degli importi, senza una distinta o il cedolino dei versamenti, salvo rari casi, vi chiedo appunto di inviarmi nel più breve tempo possibile tramite lettera la copia del c.c.p. che avete usato per fare il versamento.

Da parte mia ho provveduto ad inviare alle P.T. una letteraccia di protesta, con allo stesso tempo una richiesta per ottenere una distinta dei vari versamenti, in modo da sapere chi li ha eseguiti; ma se tanto mi da tanto, mi sa che è meglio mettersi il cuore in pace.

Come avrete notato non ho mantenuto la mezza promessa fattavi sul numero precedente, relativa a Grossbeeren; comunque state tranquilli che sul prossimo bollettino troverete il gioco.

Umberto PICCOLI

OMAGGIO A SUBURO SAKAI

...diedero l'avvertimento ai propri piloti di non ingaggiare mai uno scontro manovrato con uno zero; nessuna manovra al di sotto dei 480 km/h di velocità, a meno di non essergli direttamente addosso...

Lo Zero fu il simbolo della potenza aerea giapponese durante la Seconda Guerra Mondiale, il docile destriero che, tra le mani dell'asso Saburo Sakai, seminò il terrore tra i piloti Alleati.

Grazie alla pressione degli Ammiragli del Sol Levante sul loro Governo, per trovare qualcosa che sostituisse il pur buono Mitsubishi A5M, imbarcato dalla Marina Imperiale, lo Zero fece la sua comparsa superando tutte le aspettative, come ci conferma lo stesso Saburo: "*lo Zero mi eccita come nessun altra cosa, anche a terra possiede la più bella linea che io abbia mai visto in un aero. Ora disponiamo di una macchina che dispone del posto di pilotaggio chiuso, che ha un motore potente ed impiega il carrello retrattile.*

Al posto di due sole mitragliatrici leggere, possiamo disporre di due mitragliere e di due cannoni da 20 mm. Lo Zero ha una velocità che è due volte quella del Claude: volarci sopra è un sogno! Anche quanto a sensibilità dei comandi è il migliore che abbia mai usato; basta toccare i comandi con la semplice pressione di un dito per vederlo subito reagire. Con un veicolo così non è certo un problema avere ragione degli avversari e surclassarli".

Lo Zero ebbe il battesimo del fuoco in Cina e, nonostante il fatto che la sua fu una presenza rapida e ristretta a soli tredici esemplari, ebbe modo di far parlare di se annientando, senza subire danni, un'intera formazione di 27 caccia Polikarpov I16 di fabbricazione sovietica.

LA SCHEDA TECNICA

Jiro Horikoshi, il progettista, iniziò a lavorare al progetto nell'estate 1937, la prima versione costruita, denominata Zero A6M1, era potenziata da un motore Zuisei 2 da 780 HP e venne subito seguita dalla versione A6M2 che montava un motore Nakajima Sakae 12 da 950 HP, permettendo una velocità massima di 540 km/h a 4.000 metri di quota ed una velocità di salita di 1.370 metri al minuto. L'armamento base era costituito da due mitragliatrici da 7,7 mm e due cannoni da 20 mm.

Dall'esperienza cinese Sakai racconta una delle sue battaglie combattute nella valle del Yangtze Kiang: *"...mi buttai a bassa quota attaccando un I16 in movimento sulla superficie erbosa del campo, era un ottimo bersaglio e lo incendiai con pochi colpi dei cannoncini di bordo. Subito dopo ripresi quota a spirale sulla destra per ripetere l'attacco. Pallottole traccianti mi rincorrevano sulla destra e sulla sinistra, ma la notevole velocità dello Zero, ingannava i difensori nemici che ci sparavano dalle postazioni terrestri, impedendo loro di mirare correttamente.*

Altri Zero si buttarono a mitragliare colpendo senza pietà la zona della pista. Ben presto diversi caccia russi s'incendiarono o vennero messi fuori

UNA PERICOLOSA AVVENTURA

L'8 agosto 1942 Sakai ebbe di nuovo ad incontrarsi con un Wildcat sopra Guadalcanal e, anche questa volta, ebbe di che stupirsi per la robustezza del suo avversario: "...il Wildcat era in quel momento come appeso alla coda di uno Zero a cui stava sparando sforacchiandone ali e coda. Preso dalla disperazione sparai una raffica di avvertimento e subito il Grumman, che l'aveva notata, virò secco a destra, stringendomi il giro e finendo in una cabrata che lo portò proprio sotto di me. Non mi era ancora capitato di vedere un velivolo nemico manovrare così velocemente e con tanta abilità; le sue mitragliatrici si avvicinarono sempre più al ventre del mio Zero e dovetti virare molto rapidamente per togliermi dalla sua mira. Ma il pilota nemico non si scosse. Seguiva la mia tattica preferita: quella di attaccare dal basso...

Nessuno di noi riusciva più a mettersi in vantaggio sull'altro. Stringemmo il giro disperatamente, mentre una tremenda forza centrifuga ci schiacciava sui sedili, aumentando ad ogni secondo. Il cuore mi pulsava violento e la testa era divenuta pesante una tonnellata, mentre un velo grigio mi scendeva lentamente sugli occhi. Strinsi i denti, se il mio avversario poteva sopportare quello sforzo, avrei dovuto sopportarlo anch'io. Quello di noi che avesse ceduto per primo e cambiato manovra, allentando la stretta, sarebbe stato perduto!

Dopo il mio quinto giro il Wildcat barcollò leggermente. E' mio, pensai, Ma il Grumman picchiò leggermente il muso, guadagnò velocità ed il pilota lo riprese sotto controllo. Chi sedeva ai comandi di quel velivolo aveva decisamente i nervi d'acciaio. Un attimo dopo, però, fece un errore: invece di stringere il sesto giro, diede ancora motore, si raddrizzò e tirò una richiamata. Era arrivato il momento decisivo, gli corsi dietro tagliando all'interno dell'arco tracciato dal Grumman e gli piombai in coda: era fatta! Il mio avversario si mise a fare una virata dietro l'altra, cercando di stringere ad ogni giro, ma ogni volta ero io che potevo tagliare all'interno ed avvicinarmi a lui lentamente. Quando fui a soli 50 metri sparai una raffica e rimasi altamente meravigliato di vederlo mettersi a volare dritto. Data la breve distanza non avevo nemmeno bisogno di adoperare i cannoncini da 20 mm, così gli rifilai duecento colpi nell'abitacolo e vidi distinatmente le mie pallottole stracciare la leggera lamiera di copertura e fracassare i vetri del tettuccio.

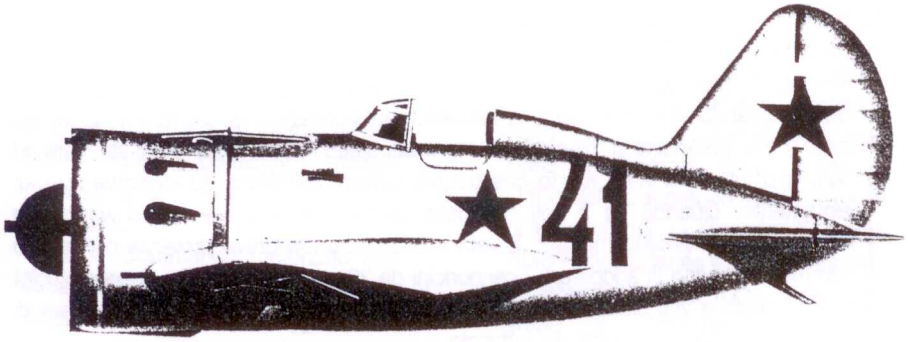
Non volevo credere ai miei occhi. Il Wildcat continuava a volare dritto e tranquillo come nulla fosse successo. Se uno Zero avesse subito una simile gragnuola di colpi, si sarebbe ridotto ad una palla di fuoco. Non ci capivo più nulla. Spinsi la manetta e mi avvicinai al velivolo americano che intanto perdeva velocità. Vidi che il pilota era ferito ma non mollava. Poi richiamò ancora e fu il momento buono per chiudere la partita: gli sparai un colpo di cannone al motore, che prese fuoco: per il Grumman era finita; l'aviatore americano si lanciò ed il suo paracadute si aprì sotto di me..."

uso dai nostri colpi; feci un altro passaggio ed un altro caccia fu avvolto dalle fiamme. Ad un tratto constatammo che non c'erano più bersagli da colpire.

Il nostro attacco aveva spazzato via i caccia nemici e neanche un aereo nemico era in grado di alzarsi in volo"

Dal giorno dell'attacco a Pearl Harbour, fino alla battaglia delle Midway nel giugno 1942, gli A6M2 costituirono la punta di diamante della caccia imbarcata della Marina Imperiale; gli Zero mantennero incontrastati il dominio del cielo fino a quel fatidico momento, essendo nettamente superiori agli aerei alleati dell'epoca per velocità e manegevolezza.

I piloti della Marina americana, che volavano con i Grumman F4F Wildcat, scoprirono ben presto che l'unico modo per abbattere uno Zero era di buttarsi in picchiata sulle loro formazioni, partendo da quote superiori; passare in mezzo a loro scaricando completamente le armi mirando approssimativamente e quindi disimpegnarsi il più presto possibile!

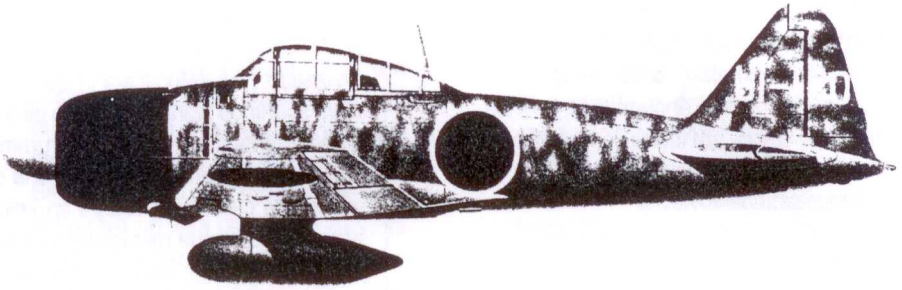


La Mitsubishi, nel prediligere la velocità e la manegevolezza, aveva sacrificato nello Zero la resistenza delle strutture e della cellula; in parole povere lo Zero non era in grado di incassare i colpi del nemico restando in condizione di volare, cosa che accadeva invece nei più robusti aerei americani.

Ecco come Sakai ricorda il suo primo incontro con un F4F: *"mi resi subito conto di come le prestazioni del Grumman fossero superiori ad altri aerei fino ad allora incontrati, ma avevo piena fiducia di riuscire ad abbatterlo. Sparai contro di lui cinque o seicento colpi con le mitragliatrici da 7,7 mm, centrandolo in pieno! Ma con mia grande sorpresa l'americano volava ancora. Tutto ciò mi sembrava decisamente strano e decisi di ridurre le distanze avvicinandomi al Wildcat tanto da rischiare di urtarlo, fu allora che mi accorsi che aveva sia il timone che la coda sforacchiati come un colabrodo".*

Quando nel 1942 due Zero caddero pressochè intatti nelle mani degli americani, questi poterono esaminare le caratteristiche dell'aereo giapponese e diedero l'avvertimento ai propri piloti di non ingaggiare mai uno scontro manovrato con uno Zero; nessuna manovra al di sotto dei 480 km/h di velocità, a meno di non essergli direttamente addosso.

Non cercare mai di far quota davanti ad uno Zero a bassa velocità ed usare gli aerei più leggeri possibile!



A queste prime indicazioni seguirono l'entrata in servizio attivo del Grumman F6F Hellcat e del Chance Vought F4U Corsair, che posero fine alla superiorità del velivolo nipponico, che superavano ambedue in ogni caratteristica, salvo la manovrabilità a bassa velocità.

Ecco come Sakai descrive un suo scontro con un Hellcat: *"feci dietrofront con una secca virata e la manovra deve aver stupito non poco i piloti avversari, perchè mi precipitai contro di loro attaccandoli dal basso con una secca virata in cabrata. Con mia grande sorpresa essi rimasero compatti. Anzi, il loro capo formazione si mise in virata anche lui e ci ritrovammo così a spiralare stretti. Strinsi la spirale più che potei, ma i miei avversari fecero la stessa cosa senza perdere un metro. Decisamente mi trovavo davanti a qualcosa di nuovo. Un Aircobra e un P-40 sarebbero stati perduti se avessi fatto*

quella manovra, e nemmeno un Wildcat avrebbe potuto competere in quel modo con uno Zero.

Ma questi nuovi Hellcat erano davvero i più maneggevoli apparecchi nemici che avessi mai incontrato. Cercai di fuggire. Diedi subito tutta manetta per ottenere dal propulsore tutta la potenza disponibile; così mi fu possibile uscire dal raggio di tiro delle loro armi, per qualche prezioso istante.

Spinsi brutalmente la pedaliera sulla destra facendo derapare lo Zero sulla sinistra; poi spinsi la barra tutta a sinistra, costringendo il velivolo ad un veloce tonneau, mentre fiumi di traccianti mi passavano fiammegginado sotto l'ala destra, subito seguito dallo stesso Hellcat che mi aveva sparato. Non ricordo più quante volte gli Hellcat mi attaccarono e quante volte dovetti manovrare violentemente per difendermi. Il sudore mi scendeva a rivoli lungo tutto il corpo bagnandomi completamente gli indumenti; mi scendeva anche giu dalla fronte imperlata, rigandomi il volto. Lanciai anche parecchi improperi perchè il liquido salato penetrava nel mio occhio sisistro facendolo bruciare.

Non avevo tempo di detergerlo aiutandomi con la mano. Tutto quello che potevo fare era sbattere le palpebre, cercando di eliminarlo e, contemporaneamente, sforzarmi di vedere cosa stava accadendo intorno a me. Ben presto mi sentii stanchissimo, non avevo idea di quando avrei potuto allontanarmi dal cerchio che mi stringeva. Era tuttavia evidente che quei piloti non erano all'altezza del velivolo di cui disponevano. Una voce mi continuava a bisbigliare ripetendomi sempre le stesse parole: ...velocità ...prendi velocità ...lascia perdere il motore, brucialo magari, ma acquista velocità ...vira sempre ...non smettere mai di virare".

Nonostante le migliorie apportate al modello nelle versioni successive, l'industria nipponica non riuscì ad eliminare le insufficienze di armamento, leggerezza strutturale e mancanza di protezione al pilota ed ai serbatoi e, pertanto, neanche gli A6M5 furono capaci di combattere ad armi pari, sia come qualità che come quantità, con i caccia nemici.

Lo Zero terminò così il suo leggendario cammino, sorvolando la propria terra nell'estrema difesa del territorio metropolitano dai bombardamenti alleati.

Bruno CAFARO

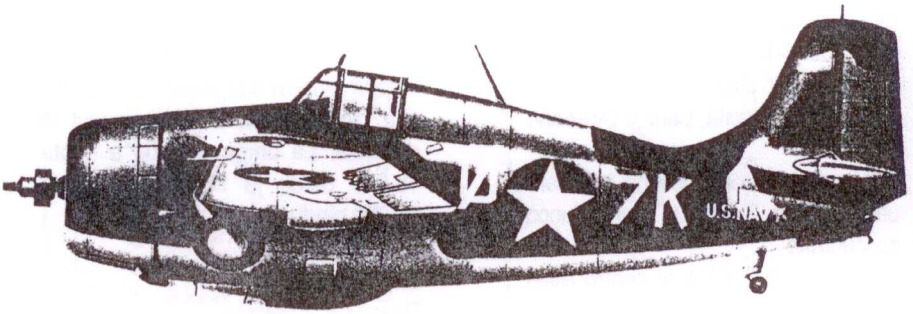
SCENARI PER AIR FORCE DAUNTLESS

22 maggio 1938
Hankow
20 Turni

Giapponese
15 Mitsubishi A5M Claude
Russo
3 Polikarpov I16 Rata
Piazzamento
Giapponese: al centro della mappa in 5 sezioni da 3 aerei ad un esagono di distanza una dall'altra
Quota: 9.000 piedi
Velocità: di livello
Bank: L
Direzione: a piacere
Russo: i Rata entrano dal bordo destro della mappa alla quota di 8.500 piedi
Velocità, Bank e Direzione: a piacere
Condizioni di vittoria
Giapponese: abbattere un Rata entro il 10° turno, oppure due entro il 15° turno o, infine, tre entro il 20° turno.
Russo: abbattere tre Claude entro il 10° turno o sei entro il 20° turno.
Esito storico: questo fu il primo combattimento di Suburo Sakai e si concluse con l'abbattimento, da parte sua, di un Rata.

10 dicembre 1941
Clark Field
15 turni

Giapponese
3 A6M2 Zero (Sakai e gregari)
Americano
5 P-40C Warhawak
Piazzamento
Giapponese: al centro della mappa in formazione chiusa.
Quota: 900 piedi
Velocità: 5
Bank: LB
Direzione: a piacere



Americano: i P-40C entrano alla loro destra ad almeno 10 esagoni di distanza
Quota: 1.200 piedi
Velocità, Bank e Direzione: a piacere
Condizioni di vittoria
Giapponese: abbattere due P-40C
Americano: abbattere due Zero
Esito storico: Suburo Sakai abbattè uno dei P-40C
N.B. in tutti gli scenari del Pacifico è vietato, per il giapponese, far fuoco se c'è un aereo amico sulla linea di tiro (3.D).
Quando negli scenari del Pacifico, fino al marzo 1942, si parla di bombardieri, si intendono B-17 del primo modello, ossia senza torre di coda, perciò dimezzate tutti i valori del settore ORE 6.

10 dicembre 1941
Vigan
20 turni

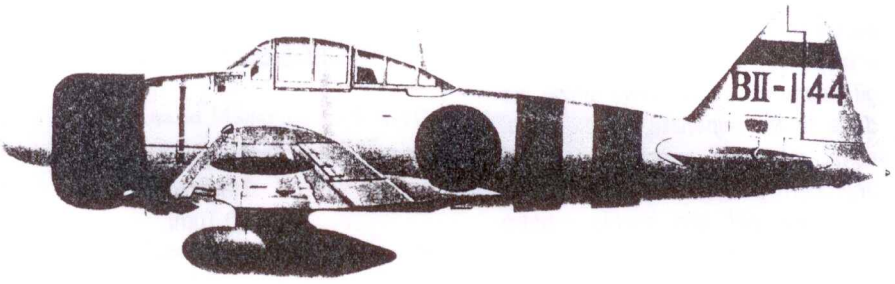
Giapponese
7 A6M2 Zero (Sakai e gregari)
3 A6M2 Zero (squadriglia di Kaohsung)
Americano
1 B-17 (Capitano Colan P.Kelly Junior)
Piazzamento
Giapponese: Sakai e gli altri sei del suo gruppo entrano dietro il B-17
Quota: 16.500 piedi
La squadriglia di Kaohsung entra alla destra del B-17
Quota: 10.500 piedi
Tutti hanno Velocità, Bank e Direzione a piacere
Gli aerei giapponesi devono attaccare uno alla volta. Sakai può usare il fuoco concentrato
Americano: il B-17 è al centro della mappa
Quota: 10.500 piedi
Velocità: di livello
Bank e Direzione: a piacere
Condizioni di vittoria
Giapponese: abbattere il B-17
Americano: abbattere uno Zero
Esito storico: il B-17 venne abbattuto da Suburo Sakai e due Zero furono danneggiati. Nel corso del combattimento fu notato che gli aerei giapponesi si ostacolarono tra di loro al momento dell'attacco.

25 gennaio 1942
Giava
15 turni

Giapponese
2 A6M2 Zero (Sakai e Vehara)
Americano
8 B-17 (Loaded)
Piazzamento
Giapponesi: gli Zero si piazzano a sei esagoni dal bombardiere di sinistra della prima formazione
Quota: 21.000 piedi
Velocità, Bank e Direzione a piacere
Sakai può usare il fuoco concentrato.
Americani: i B-17 sono al centro della mappa divisi in due sezioni da quattro, una dietro l'altra, a due esagoni di distanza. La prima sezione a quota 18.000 piedi; la seconda a quota 17.000 piedi
Velocità: di livello
Bank: L
Direzione: a piacere
Dal 3° all'8° turno i B-17 devono volare dritti per effettuare lo sgancio delle bombe e non possono cambiare quota.
Condizioni di vittoria
Giapponese: abbattere 1 B-17 o costringerne quattro allo sgancio prematuro.
Americano: abbattere uno Zero
Esito storico: entrambi gli Zero furono danneggiati, ma Sakai abbattè uno dei B-17.

19 aprile 1942
Lae
15 turni

Giapponese
9 A6M2 (Sakai e squadriglia)
Americano
7 Martin B-26B Marauder (Loaded)
Piazzamento
Giapponesi: gli Zero entrano dal lato frontale dei B-26B
Quota: 2.000 piedi
Velocità, Bank e Direzione: a piacere.
Sakai può usare il fuoco concentrato.
Americani: i B-26B in formazione chiusa (esagonale raggio 1), al centro della mappa.
Quota: 1.500 piedi
Velocità: 5
Bank: L
Direzione: a piacere
Condizioni di vittoria
Giapponese: abbattere 5 Marauder o costringerli a sganciare le bombe.
Americano: abbattere 3 Zero, oppure abbatterne 1 e salvare 3 B-26B, anche se Unloaded.
Esito storico: un B-26B fu abbattuto ed uno danneggiato, ma il bottino per i giapponesi sarebbe potuto essere più cospicuo se, ancora una volta, gli attaccanti non si fossero ostacolati a vicenda.



29 aprile 1942
Festa dell'Imperatore
20 turni

Giapponese
2 A6M2 (sergenti Endo ed Ota)
Americano
3 Martin B-17
Piazzamento
Giapponese: gli Zero entrano dal lato frontale dei B-17.
Quota: 17.000 piedi
Velocità, Bank e Direzione: a piacere
Americani: i B-17 in formazione chiusa al centro della mappa.
Quota: 18.000 piedi
Velocità: 5
Bank: L
Direzione: a piacere
Condizioni di vittoria
Giapponese: abbattere un B-17
Americano: abbattere uno Zero
Esito storico: Endo ed Ota agirono in coppia abbattendo un B-17.

7 maggio 1942
Port Moresby
20 turni

Giapponese
4 A6M2 (sergente Saburo Sakai: 22 vittorie; sergente Niscizawa: 13 vittorie; sergente Ota: 11 vittorie; sergente Takatsuka: 9 vittorie).
Americano
10 Curtiss P-40C
Piazzamento
Giapponese: gli Zero entrano alla destra dei P-40C
Quota: 10.500 piedi
Velocità, Bank e Direzione: a piacere.
Tutti i piloti possono usare il fuoco concentrato.
Americani: tutti i Curtiss in colonna al centro della mappa. Il primo a quota 10.300 piedi; gli altri a salire di 100 piedi ognuno.
Velocità: 4
Bank e Direzione: a piacere
Condizioni di vittoria
Giapponese: abbattere 8 Curtiss.
Americano: abbattere 2 Zero.
Esito storico: i giapponesi abbatterono 7 Curtiss, mentre gli altri 3 preferirono fuggire.

Giacomo FEDELE

CLASSIFICA POSTALE

	Giocatore	Punti	N° Partite	Vinte	Perse	Patte
1	Faina M.	157	30	0	0	0
2	Ferraro M.	151	4	0	0	0
3	Piccoli U.	141	8	0	0	0
4	Foggetti M.	138	9	0	0	0
5	Cafaro B.	134	8	0	0	0
6	Tesei M.	132	11	0	0	0
7	Cesaro M.	128	5	0	0	0
8	Prandi C.	126	5	0	0	0
9	Funedda M.	124	2	0	0	0
10	Cuoghi S.	123	16	1	0	0
11	Cowles W.M.	120	2	0	0	0
12	Guglielmo M.	119	2	0	0	0
12	Ibba G.	119	2	0	0	0
14	Liguori M.	118	4	0	0	0
15	Cottafavi M.	113	1	0	0	0
16	Ercolano G.	110	1	0	0	0
16	Lucchese A.	110	6	0	0	0
18	Mercuri G.	109	1	0	0	0
19	Usanza G.	108	17	0	0	0
20	Choa A.	106	2	0	0	0
21	Giaroni E.	105	9	0	0	0
22	Fatighenti S.	104	1	0	0	0
22	Gambacurta S.	104	2	0	0	0
22	La Macchia C.	104	19	0	0	0
25	Ferro G.	103	14	0	0	0
25	Nigelli O.	103	6	0	0	0
27	Tropiano A.	103	39	1	0	0
28	Artioli P.	100	2	0	0	0
29	Savi A.	99	3	0	0	0
30	Chiappe A.	93	2	0	0	0
30	Cremona P.	93	20	0	0	0
32	Quitadamo N.	91	3	0	0	0
33	Romani R.	90	1	0	0	0
33	Tombesi S.	90	1	0	0	0
35	Larini F.	86	4	0	1	0
36	Caputo P.	85	2	0	0	0
37	Tagliazucchi E.	82	2	0	0	0
37	Tonini R.	82	2	0	0	0
39	Pagliari F.	79	6	0	1	0
40	Filipcic L.	76	3	0	0	0
41	Maccioni G.	65	4	0	0	0
42	Marcotti M.	61	5	0	0	0
43	Negrelli M.	43	10	0	0	0

ED ORA, FACCIAMO UN PO' D'ORDINE

Riprendiamo la carrellata dei possibili elementi di cui può essere costituito un archivio di wargame. In questa 3^ parte (per la 1^ vedasi Overlord # 1, per la seconda Overlord # 3) considereremo alcuni campi di fondamentale importanza per inquadrare un wargame; il tipo di simulazione (militare, economica, politica) e la sua scala di gioco. Per i più pignoli, vedremo anche i campi "numero di simulazioni" ed uno sulle regole opzionali/scenari.

TIPO

In genere i wargame sono simulazioni di battaglie, campagne, guerre, si concentrano cioè sugli aspetti militari di un determinato evento storico. Molti comunque trattano anche (o solamente) vicende politiche, economiche e/o diplomatiche. Ecco quindi il significato di questo campo:

cod.	tipo
m	militare
p	politico
d	diplomatico
e	economico

Un campo tipo con "mde" indica che quel gioco contiene regole per il movimento e combattimento di unità militari, per la gestione delle finanze (per esempio creazione e mantenimento delle truppe, entrate finanziarie in seguito alla conquista di territori, commercio) ed anche una fase diplomatica.

SCALA DI GIOCO

I wargames si possono raggruppare in tre gruppi:

- tattici: simulazioni di piccoli scontri o battaglie (a livello di singolo uomo/brigata);
- operazionali: simulazioni di campagne o guerre geograficamente limitate (a livello di divisione/corpo d'armata);
- strategici: simulazioni di scontri più ampi (a livello d'armata o superiore).

NB: sulle definizioni di questi tre termini, fondamentali per l'arte militare, il dibattito è aperto, e quindi la loro interpretazione può essere più imprecisa e semplicistica, ma sufficente per i nostri scopi.

Una classificazione secondo questo criterio deve tener conto di una serie di fattori diversi:

- la scala temporale (tempo reale per un turno);
- la scala geografica (distanza dal centro di un esagono all'altro in termini reali);
- la scala delle unità (uomini per punto forza o pedina);
- il tipo di sistema di gioco, cioè se il gioco si incentra su aspetti tattici (per esempio forte differenziazione del tipo di unità presenti, puntamento delle unità) o cerca invece di considerare nella sua globalità l'attività di un gruppo, popolo, nazione (per esempio unità militari indifferenziate, regole sul commercio, tecnologia, politica, ecc...)

Il codice che ho introdotto in questo caso è rappresentato da:

- una lettera, indicante una delle tre categorie sopracitate (T, O, S);
- una cifra, per una differenziazione più analitica di ciascuno dei tre gruppi.

Così per esempio:

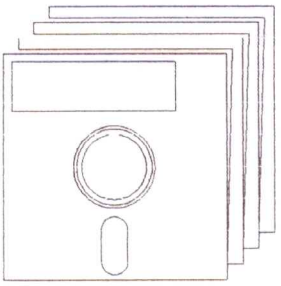
- T1 simulazione uomo contro uomo;
- T9 battaglia in grande scala;
- O4 campagna militare minore;
- S1 guerra tra due potenze maggiori;
- S4 guerra continentale;
- S9 scontro interplanetario.

NUMERO DI SIMULAZIONI

E se si tratta di un quadrigame? Lo si considera come quattro distinti giochi, o come un unico wargame?

Se si fa propria la prima ipotesi, una soluzione consiste nel registrare in quattro diversi record i dati di ciascuna simulazione inclusa nella scatola.

Nel secondo caso, si tratta di istituire un campo in cui specificare il numero di simulazioni del wargame, con un numero (4) o una sigla (Q), con l'accorgimento di indicare nel campo "descrizione" i diversi giochi.



Personalmente ho optato per quest'ultima soluzione, perchè ritengo che un quadrigame sia non la somma di quattro wargame, ma un gioco con quattro simulazioni, dato che queste usano lo stesso impianto di regole; ma si tratta di una questione di lana caprina...

OPZIONI

Si può considerare anche un

campo in cui indicare il numero di scenari e la presenza di regole opzionali, in modo da evidenziare la flessibilità e la varietà di scelte che un gioco può offrire.

Esemplificando, il campo può includere il numero degli scenari forniti, seguita da una "R" se presenta delle regole opzionali o se le regole sono suddivise in basiche e avanzate.

In alternativa, si può includere questo tipo di informazioni in un generico campo "note". *(continua)*

Pierluigi PELLIZZER

Titolo	Tipo	Scala di gioco	N° simulazioni	Opzioni
Four Battles of the Ancient World	m	T7	4	R
War & Peace	me	S3	1	8R
Franco-Prussian War	mp	O7	1	5
North Africa	m	O4	4	≠4R
Europa Universalis	mpde	S6	1	32R

NOVITA' SUL MERCATO

PIERCING THE REICH

Il nuovo gioco della Moments in History simula la battaglia per la cattura di Aachen (Aix-la Chapelle), che si svolse dal 12 settembre al 21 ottobre 1944. Gli alleati si scontrarono con un armata tedesca ancora molto aggressiva, decisa a difendere la città come una Stalingrado dell'est.

Piercing the Reich riprende il sistema di gioco di Triumphant Fox, con una sequenza di gioco alternata, basata sull'attivazione delle formazioni combattenti. Una volta attivata, ciascuna unità può compiere certe azioni (combattimento, movimento, ecc..).

Il gioco è quindi molto fluido, libero, ma anche assai complesso da gestire. Piercing the Reich è sopratutto destinato a dei giocatori già esperti, poichè le regole, sebbene siano limitate a 30 pagine, sono assai "corpose". Purtroppo la mappa (rosa!), non è molto bella, rendendo piuttosto bruttino l'intero prodotto.

Gioco composto da una mappa e 360 pedine, complessità media con possibilità di gioco in solitario.

DRESDEN 1813

La New England Simulations propone il suo secondo gioco, che prende in esame la battaglia di Dresda, svoltasi il 26 agosto 1813. Con questo prodotto, la New England Simulations, si issa immediatamente a livello dei migliori editori presenti sul mercato. La mappa è molto gradevole, le regole sono chiare e disposte in maniera esatta, e solo le pedine sono da considerarsi una lieve pecca, in quanto non hanno alcuna originalità.

Il gioco ha una scala a livello di brigata, con delle regole base costituite da una decina di pagine, che utilizzano un sistema di movimento combattimento semplice e classico, e delle regole avanzate che introducono essenzialmente delle problematiche relative al comando, alla disorganizzazione dei corpi, ecc...

L'insieme non è certo originalissimo, ma se non altro risulta essere di facile accesso senza essere semplicistico. Dresden 1813 offre la possibilità di giocare quattro scenari, e riporta un eccellente resoconto storico della battaglia.

Gioco composto da una mappa e 400 pedine, con possibilità di gioco in solitario.

BLUE & GRAY

La riedizione del vecchio quadrigame SPI del 1970 a cura della Decision Games. Blue & Gray prende in esame le quattro più importanti battaglie della guerra di secessione (Shiloh, Bull Run, Cemetery Hill e Chickamauga).

Le mappe sono le stesse della vecchia edizione SPI, con delle modifiche grafiche tendenti al loro abbellimento, come pure le pedine hanno subito un certo lavoro di maquillage, attraverso la sostituzione del simbolo NATO con delle silhouettes con varie pose, ma malauguratamente troppo piccole.

Le regole sono di una semplicità disarmante (due pagine e mezzo), e sono quindil'ideale per i novizi. Salvo clamorosi "sbagli di copiatura" come nelle precedenti ristampe di giochi SPI,

l'unico appunto è rappresentato dal prezzo eccessivo rispetto al contenuto del gioco.

Gioco composto da quattro mappe e 360 pedine, semplicità estrema con possibilità di gioco in solitario.

BLACK WEDNESDAY

Il 10 febbraio 1943, a Krasni Bor, a sud di Leningrado, tre divisioni sovietiche si lanciarono all'attacco delle posizioni tenute dalla divisione Azul, composta da volontari spagnoli. Per due giorni, sotto un diluvio d'artiglieria, gli spagnoli risposero colpo su colpo alle cariche umane dei sovietici, che erano appoggiate dai corazzati.

Con questo gioco la The Gamers ha migliorato nettamente la qualità dei suoi prodotti; le pedine hanno beneficiato di una nuova grafica, con delle belle silhouettes molto varie. La mappa è nel classico stile dell'editore, cioè con delle tinte medie, che rendono un buon effetto. Infine, con un'iniziativa molto lodevole, ogni confezione contiene un raccoglitore in plastica per le pedine, pratica che in altri tempi era di uso comune, ma della quale ai giorni nostri si è persa ogni traccia.

Black Wednesday fa parte della serie Tactical, che utilizza un sistema di fogli d'ordine per le grandi unità. Il resto delle regole dà vita ad un gioco tattico classico, con il tiro a distanza, regole sulla demoralizzazione, fuoco di reazione, ecc..

La scelta della battaglia di Krasny Bor risulta molto azzeccata, dato che ripropone una forza sovietica tipica del periodo pre-Kursk, potente ma con principi tattici molto rigidi, contro gli spagnoli superati numericamente e non molto ben equipaggiati, ma estremamente combattivi. I due giocatori devono quindi confrontarsi ognuno con le qualità e le pecche delle loro formazioni, dando probabilmente

	Giocatore	Punti	N° Partite	Vinte	Perse	Patte	Postali
1	Faina M.	180	75	0	0	0	0
2	Cesaro M.	174	28	0	0	0	0
3	Cuoghi S.	170	255	1	0	0	1
4	Quitadamo N.	166	43	0	0	0	0
5	Mercuri G.	158	51	0	0	0	0
6	Piccoli U.	156	12	0	0	0	0
7	Battilani A.	155	30	0	0	0	0
8	Prandi C.	153	24	0	0	0	0
9	Ferraro M.	152	4	0	0	0	0
10	Cafaro B.	150	36	0	0	0	0
10	Cossettini S.	150	31	0	0	0	0
12	Foggetti M.	148	23	1	0	0	0
13	Usanza G.	141	28	0	0	0	0
14	Cowles M.	140	7	0	0	0	0
15	Liquori M.	133	13	0	0	0	0
16	Choa A.	132	3	0	0	0	0
16	Gambacurta S.	132	18	0	0	0	0
16	Tesei M.	132	12	0	0	0	0
19	Cremona P.	131	102	0	0	0	0
20	Artioli P.	130	31	0	0	0	0
20	Collafavi E.	130	26	0	0	0	0
20	Giaroni E.	130	107	0	0	0	0
20	Ibba G.	130	6	0	0	0	0
24	Ferro G.	128	62	0	0	0	0
25	Lucchese A.	126	16	0	0	0	0
26	Funedda M.	125	2	0	0	0	0
27	Guglielmo M.	123	5	0	0	0	0
28	Ercolano G.	120	15	0	0	0	0
29	Tagliazucchi E.	118	190	0	0	0	0
30	Fatighenti S.	109	2	0	0	0	0
31	Filipcic L.	106	13	0	0	0	0
31	Larini F.	106	6	0	1	0	1
33	Fiordi A.	102	10	0	1	0	0
34	Bomba C.	101	21	0	0	0	0
34	Lazzerini F.	101	2	0	0	0	0
36	Chiappe A.	100	4	0	0	0	0
37	Padronetti B.	99	2	0	0	0	0
38	La Macchia C.	97	45	0	0	0	0
39	Nigelli O.	96	3	0	0	0	0
40	Tropiano A.	93	39	1	0	0	1
41	Terlizzo P.	90	4	0	0	0	0
42	Savi A.	86	4	0	0	0	0
42	Tosi A.	86	5	0	0	0	0
44	Caputo P.	85	2	0	0	0	0
45	Maccioni G.	84	13	0	0	0	0
46	Tonini R.	82	2	0	0	0	0
47	Tombesi S.	81	2	0	0	0	0
48	De Donno L.	79	3	0	0	0	0
49	Pagliari F.	77	6	0	1	0	1
50	Romani R.	68	13	0	0	0	0
51	Marcotti M.	61	5	0	0	0	0
52	Negrelli M.	57	10	0	0	0	0

luogo a delle partite incerte.

Gioco composto da due mappe e 1040 pedine, complessità media.

GROSSBEEREN

La battaglia di Grossbeeren ed il sistema di Napoleon Last Battles.

Cari Grognards un salutone a tutti! Scrivere su un bollettino prestigioso come quello del T.M., non avendo mai fatto una partita postale in tutti i miei vetusti 18 anni di wargames, dà un po la stessa sensazione di entrare in una chiesa con il cappello in testa. Quando Umbertone e Stefano mi hanno poi chiesto di pubblicare il mio Grossbeeren, non ho potuto evitare di preoccuparmi ancora di più.

E' grazie al buon Claudio "B" LAMACCHIA (a proposito, provate a chiedergli per cosa sta quel "B") se, quattro anni fa la mia passione per il napoleonico è esplosa senza ritegno. In pochi anni ho accumulato libri su libri, giocato e cercato giochi napoleonici, trascinato la mia ragazza e gli amici sui vari campi di battaglia di Friuli, Austria e Baviera, rischiando più volte di essere linciato al grido di: ma in che razza di posti ci stai portando?

Non che non avessi già conosciuto i giochi napoleonici, solo che la passione, la passione vera che gli squilli di "La Victoire est a nous" o "The British Grenadier" hanno fatto sentire almeno una volta a tutti, era assopita e dormiva come fa il bel leone austriaco davanti alla chiesa di Aspen.

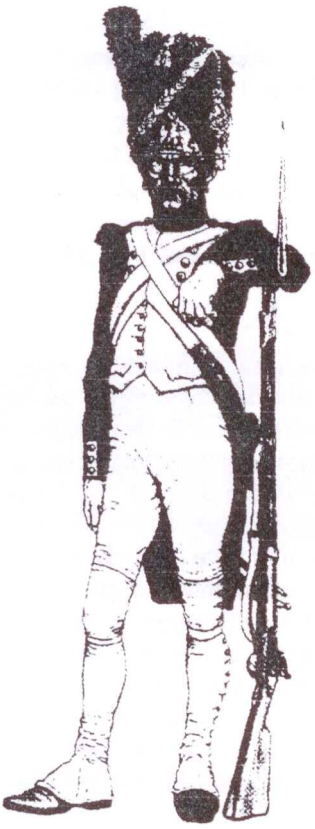
Sviolinate a parte, spiego subito perchè Grossbeeren ed il sistema di NLB (o NBL come è più pratico da dire).

NBL è veramente un signor gioco: semplice, divertente, un pò di fortuna ma impietosamente di abilità, ha soprattutto un pregio, è rapido! Alzi la mano chi non ha mai bestemmiato in cuor suo contro la lunghezza dei wargames.

Superata l'età dello studio e giocando non più sabato e domenica pomeriggio, ma nelle mai troppo lunghe serate infrasettimanali, ci si accorge di quanto sia apprezzabile un wargame che ti permette di vedere la fine in tre o quattro ore.

Ecco che un gioco come NBL ti consente di fare un calcolo sulla tua abilità tattico/strategica, permettendoti di rpovare ogni volta delle situazioni diverse, sia rigiocando la stessa battaglia, sia provandone altre.

Il problema però sorge proprio quando queste "altre" si esauriscono. Che io sappia con questo sistema le battaglie ricreate sono le seguenti:



1 Fleurus (Jeux Descartes)
2 Valmy (JD)
3 Montenotte (Decision Games)
4 Arcola (DG)
5 Piramidi (DG)
6 Castiglione (TM)
7 Marengo (SPI)
8 Austerlitz (SPI)
9 Jena-Auerstadt (SPI)
10 Eylau (SPI)
11 Friedland (S&T)
12 Medina de Rio Seco (Casus Belli)
13 Medellin (CB)
14 Wagram (SPI)
15 Fuentes de Onoro (WWW)
16 Borodino (SPI)
17 Vittoria (S&T)
18 Dresda (SPI)
19 Lipsia (SPI)
20 Quatre Bras (SPI)
21 Ligny (SPI)
22 Wawre (SPI)
23 Waterloo (SPI)

Si noti che Friedland (sistema Empire at War) e Napoleon First Battles (DG) sono un pò diversi da NBL, ma siccome c'è la rapidità di cui sopra li ho inclusi.

A questo punto, fatti i calcoli, mi sono detto: perchè dover aspettare la prossima reincarnazione prima di poter giocare tutte quelle battaglie che per un motivo o per l'altro non verrebbero pubblicate dalle ditte?

Stefano ed Umberto avevano già lanciato l'idea con la battaglia del Piave del 1809 (a proposito, sarebbe ora di venire al dunque, o no?). Così mi sono messo di guizzo buono ed ho cercato la chiave di accesso al sistema NBL, sia in scala che in rapporti di forza.

Risultato? In tre anni la mia mente malata ha partorito tre battaglie: Grossbeeren, Raab e Salamanca. Il materiale per fortuna non mi manca, anche se certe volte (ovvio) mi sono trovato in crisi.

Attualmente stò arrancando con Mc Donald sotto la pioggia lungo il

DICHIARAZIONI DI VITTORIA PERVENUTE AL 09.04.1996

Vincente	Perdente	Data	Gioco	Postale
TROPIANO	PAGLIARI	12.08.95	Panzer Leader	si
FOGGETTI	FIORDI	01.01.96	We the People	no
CUOGHI	LARINI	13.02.96	Panzer Leader	si

NUOVE PARTITE POSTALI

N° partita	Giocatori	Gioco	Data
A.020	CUOGHI-LARINI	Panzer Leader	15.03.96

PICCOLA PUBBLICITA'

Cerco avversari per i classici AH:
Afrika Korps, Russian Campaign, Anzio, Battle of the Bulge, 3° Reich
garantisco massima celerità
Massimo TESEI, via Firenze n° 139 - 47100 Forlì - tel. 0543/700230

Cerco i seguenti numeri di Command Magazine: 3-4-9-10 (prego contattare)
Cerco avversari postali! Giochi sui quali scontrarsi? Scrivetemi e proponete.
Mauro FAINA, via della Stazione, Coop. LT Domani - 04013 Latina Scalo (LT) - tel. 0773/631047

Vendesi Quatre Bras (CLA) a Lire 40.000, ancora con le pedine montate;
Cerco inoltre di organizzare un multi-player PBM a Flat Top con arbitro.
Se interessati scrivere o telefonare a:
Luca BALESTRERI, via Pionieri dell'Aria n° 11 - 33081 Roveredo (PN) - tel. 0434/948767

Katzbach e con Ney in mezzo alla tempesta di sabbia di Dennewitz.

Una vera ovazione, dal lato della produzione, va fatta alla Decision Games che, presi i diritti dei giochi SPI, ha ristampato NBL (con gravi rischi giudiziari di plagio per il sottoscritto), sia alla New England che ha prodotto gli splendidi Napoleon on the Danube (Wagram) e Dresden 1813, veri monster del sistema, che però hanno dei miglioramenti a dir poco super, come la variazione del raggio di comando dei leaders se questi sono in collina oppure no. Anche idee come il Ford dei fiumi di Napoleon First Battles sono ottime, e così vi ho attinto a piene mani.

Un'idea ex-novo è quella del recupero delle unità in prossimità del fronte. A parte l'assurdo di far correre un comandante di corpo a 5 km. dal campo di battaglia per recuperare gli sbandati, con gli amici che formano il nostro gruppo abbiamo discusso e trovato più logico il permettere il recupero in raggio del comandante (gli ufficiali subalterni saranno pur serviti a qualcosa in realtà, o no?).

L'obbligo di tenere le unità distrutte fuori campo per un'ora è stato mantenuto, però si è permesso il recupero "al coperto" dalla vista del nemico, in base alla regola dell'occhio non vede, cuore non duole, grazie alla quale gli animi di un reparto che si sente al coperto rallenta la fuga e da più retta agli ufficiali.

A questo punto non mi resta che salutarvi augurandovi buona battaglia e facendovi una preghiera: le mie battaglie non hanno la pretesa di

essere perfette, anzi. Sarei molto grato a tutti coloro cui stà a cuore il sistema NBL e la precisione storica se mi dicessero le loro impressioni, purchè costruttive. Ritengo che la conoscenza sia un patrimonio di tutti e le critiche hanno un senso quando non demoliscono ma cercano di portare un contributo utile a tutti. E' solo per questo che ho deciso di rendere pubblici i miei giochi.

Concludo con un flash pubblicitario: l'11 e il 12 maggio ci sarà a Lodi (30 km. S-E di Milano) la rievocazione in costume del bicentenario della 1^ campagna d'Italia. Ci saranno più di 300 figuranti provenienti da tutta Europa. Dopo aver costituito l'accampamento venerdì sera, sabato verrà dato l'assalto al ponte di Lodi, appositamente ricreato dal nostro Genio Pontieri. La sera ci sarà persino il servizio di ronda per la città (attenzione a munirsi di coccarda tricolore). Domenica 12 ci sarà l'occupazione di Milano, con sfilata nel centro, presa del Municipio ed assalto al Castello Sforzesco.

Vive la Republique e ... aurevoir!

Alessandro FONTANA

Descrizione	Entrate	Uscite	Saldo
Resto di cassa TM 94	900.000		
Iscrizioni TM 95	570.000		
Spese per apertura c.c.p.		6.350	
Costo timbro a tampone		40.000	
Spese postali per invio targhe		9.800	
Bolli e fotocopie per 5 bollettini		660.050	
Sommano	1.470.000	716.200	753.800

COMMANDOS TRA I FIORDI

L'operazione "Archery", un rischioso raid con mezzi anfibi nella Norvegia occupata dai nazisti, fu la prima occasione avuta dai Commandos inglesi per dimostrare il loro valore.

"la mia nomina - scrisse il Tenente Colonnello John Durnford-Slater, comandante di una delle dieci unità del nuovo gruppo d'assalto - avvenne il 28 giugno 1940. Entro luglio il 3° Commando era una realtà. Si costituì a Plymouth con un organico di 35 ufficiali e 500 soldati, tutti volontari per servizi speciali di natura rischiosa".

Dalla prima riunione dei comandanti della nuova forza speciale Durnford-Slater ricorda: "sedevo dietro un tavolo spoglio. I comandanti formavano un semicerchio intorno a me. Avevano un bell'aspetto, erano giovani, entusiasti, in forma e si protendevano in avanti desiderosi d'ascoltare.

Saremmo entrati in azione molto prima di chiunque altro. Dissi: "dipende da noi diventare la più grande unità di tutti i tempi".

Ne ero convinto. Perchè no? Ogni uomo del gruppo era stato scelto con cura e aveva il vero spirito del volontario".

L'idea di formare queste nuove unità di combattimento si deve soprattutto a due uomini: il Tenente Colonnello J.C.F. Holland, dei Royal Engineers, e il Maggiore Collin Gubbins, della Royal Artillery, che erano stati assegnati al dipartimento di ricerca del Ministero della Guerra verso la fine degli anni trenta.

A differenza della maggior parte dei loro colleghi, i due ufficiali ritenevano che piccole unità addestrate alle tattiche della guerriglia avrebbero potuto essere estremamente utili. Nel momento cruciale di un'offensiva esse avrebbero potuto, per esempio, effettuare incursioni devastanti dietro le linee nemiche. Caratteristiche di queste unità dovevano essere l'elevata mobilità, un perfetto addestramento all'uso delle armi e degli strumenti di sabotaggio e una forma fisica eccellente. In Africa i cavalieri dei Commandos boeri avevano inflitto seri danni alle forze inglesi e, nella grande guerra, la Germania aveva costituito truppe d'assalto (Stosstruppen) attaccando con successo le posizioni più difese sul fronte occidentale. Questi metodi di combattimento - sostenevano Holland e Gubbins - avrebbero dato buoni risultati anche in una guerra moderna.

Agli inizi del 1940 il Ministero della Guerra britannico approvò la costituzione di 10 compagnie indipendenti, composte essenzialmente da riservisti volontari dell'esercito. Le nuove unità furono sottoposte subito ad un rigoroso addestramento presso Fort William in Scozia, dove si esercitarono nelle

condizioni più difficili.

In giugno, stava per completarsi l'evacuazione di Dunkerque, Winston Churchill richiese dei gruppi di incursori da inviare sulle coste europee occupate dai tedeschi. Uno degli ufficiali del suo Stato Maggiore, il Tenente Colonnello Dudley Clarke, propose la costituzione di unità speciali di fanteria che avrebbero potuto operare con mezzi da sbarco. In effetti tale forza già esisteva sotto forma di quattro battaglioni dei Royal Marines e delle compagnie indipendenti. Comunque, Churchill approvò la proposta e il Ministero della Guerra cominciò a formare quella che sarebbe diventata una brigata dei servizi speciali con oltre 5.000 uomini di tutti i gradi: i Commandos.

I nuovi gruppi di combattimento erano stati costituiti per seminare terrore e caos lungo le coste nemiche ed erano desiderosi di entrare in azione, ma finchè fu alla direzione delle Operazioni Combinate il veterano Ammiraglio Sir Roger Keyes, l'eroe di Zeebrugge (Bruges) nel 1918, si mossero ben poco.

Il 27 ottobre 1941, Keyes fu però sostituito da Lord Louis Mountbatten, che non perse più tempo e impiegò subito i Commandos su vasta scala. Delle missioni da lui organizzate, l'incursione nel porto norvegese di Vaagso fu la prima e sotto molti aspetti la più straordinaria, in quanto fu una delle rare operazioni riuscite perfettamente secondo i piani prestabiliti.

Il 3° Commando, rinforzato con circa 100 uomini del 2°, costituì la forza d'incursione. La maggior parte degli uomini della 6^ squadra di questa unità era stata a Dunkerque, ma solamente pochi delle altre si erano trovati in precedenza sotto il fuoco. Questo era senza dubbio un elemento negativo ma l'addestramento ricevuto compensava la mancanza di esperienza. Gli uomini erano poi galvanizzati da ufficiali come il Maggiore "Mad Jack" Churchill, che comandava il gruppo 3 (squadre 5^ e 6^), un tipo singolare, famoso per le sue imprese bizzarre. Nella campagna di Dunkerque, in cui si guadagnò una delle più alte decorazioni inglesi, la Military Cross, un giorno, ad esempio, andò all'attacco brandendo un arco e trafiggendo un tedesco con una freccia.

La guarnigione tedesca a Vaagso era composta da 150 fanti con un solo carro armato, e da 100 uomini del Corpo di Lavoro. L'ancoraggio era protetto da due batterie di difesa costiera. L'isolotto di Maalo disponeva di una batteria di quattro cannoni, che risultarono essere i 75 mm catturati in Belgio nel 1940. Sull'isola di Ragsuno si trovava un'altra batteria di cannoni pesanti, forse catturati ai russi. L'entrata nord all'Ulvesund era difesa da una batteria mobile di cannoni da 105 mm installati ad Halsor. I convogli tedeschi nella zona erano normalmente scortati da motopescherecci armati, ma si pensava che non vi fossero altre navi da guerra nelle vicinanze. C'erano poi aeroporti a Herdla, Stavanger e Trondheim, dai quali si stimava che 37 Messerchmitt Bf 109 avrebbero potuto raggiungere Vaagso.

Le forze britanniche erano composte dall'incrociatore leggero HMS Kenya, dai cacciatorpediniere HMS Chiddingford, Offa, Onslow e Oribi, dal sottomarino HMS Tuna e dalle navi per la fanteria d'assalto HMS Prince Charles e Prince Leopold. I comandanti della forza combinata erano il Contrammiraglio H.M Burrough, un esperto di balistica e il Generale di brigata J.C. Haydon, comandante della 1^ brigata Servizi Speciali, entrambi imbarcati sul Kenya. Le basi della RAF di Wick e Sumburgh nelle Shetland potevano assicurare una limitata copertura di caccia, mentre l'appoggio all'incursione doveva essere garantito dai bombardieri del Comando Costiero.

I Commandos si riunirono a Scapa Flow, dove si svolsero le ultime esercitazioni. Agli uomini fu illustrata l'azione con l'aiuto di mappe e di plastici finchè ciascuno non comprese perfettamente il piano. La vigilia di Natale, la flotta salpò verso Sollum Voe nelle Shetland. C'era una burrasca da ovest forza otto, proveniente dall'Atlantico, e le navi d'assalto, con i ponti ingombri di mezzi da sbarco, furono sballottate in modo impressionante, tanto che l'Ammiraglio fu costretto a rinviare di 24 ore la spedizione per poter riparare i danni subiti.

Alle ore 16,00 del 26 dicembre, la forza d'assalto salpò da Sollum Voe per gli ultimi 480 km del suo viaggio. La burrasca si andava placando. La notte artica passò senza incidenti e l'ecogoniometro del Kenya raccolse il segnale del Tuna, che gli consentì di effettuare un approdo perfetto. In quel momento gli uomini erano riuniti nelle posizioni d'imbarco ma faceva molto freddo.

Lo scrittore Robert Henriques che era stato arruolato come ufficiale nella brigata di Haydon, ricorda: "come entrammo nel fiordo, il comandante della nave diede l'ordine di alzare la bandiera di combattimento. Quindi il mezzo da sbarco fu calato e gli uomini del 3° Commando cominciarono ad avanzare furtivamente verso le tre spiagge. Erano le 8,42. Gli Hampden uscirono dal buio per colpire la batteria di Rugsundo. I traccianti si levarono lentamente nel chiarore dell'alba".

L'arrivo della flottiglia non sfuggì alla vedetta di guardia sull'isola di Husevaago che cercò di mettersi in contatto con la batteria di Maalo. L'attendente del comandante della batteria stava però lucidando gli stivali dell'ufficiale, e non sollevò nemmeno il telefono. L'osservatore chiamò allora

l'ufficio del Capitano del porto di Vaagso sud e riferì ad un impiegato che aveva visto alcuni cacciatorpediniere entrare nel fiordo a luci spente. Ma l'altro gli rispose che doveva essere ubriaco.

Disperato, l'osservatore si attaccò all'eliografo per comunicare il messaggio al posto di segnalazione di Maalo. Questa volta fu creduto e il marinaio van Soest, saltato su una barca, remò verso Vaagso sud per portare l'informazione al Capitano del porto.

Nel frattempo il gruppo 1 si era già scontrato con il piccolo avamposto tedesco vicino ad Hollevik e i gruppi 2 e 3 erano arrivati in vista di Maalo; alle 8,48 l'Ammiraglio Burrough diede l'ordine di aprire il fuoco e la prima salva del Kenya si abbattè sull'isola. Corretto il tiro, nei nove minuti successivi arrivaro a segno circa 450 colpi da sei pollici sulla batteria di Maalo, che scomparve tra nuvole di fumo, esplosioni ad alto potenziale e una pioggia di massi e baracche in frantumi.

Pure le batterie della Onslow e della Oribi entrarono in azione per coprire i Commandos che si stavano avvicinando alla costa ma anche così i mezzi da sbarco, che si muovevano a non più di sei nodi, rimasero esposti per circa 10 minuti al fuoco difensivo dei tedeschi. Alle 8,67, Durnford-Slater sparò 10 razzi rossi: era il segnale per gli Hampden che sganciarono bombe fumogene sui punti di sbarco dei loro due gruppi principali.

L'azione che si svolse nelle quattro ore successive fu un combattimento ravvicinato, fatto da un insieme di azioni, con corse affannose nella neve, di casa in casa, da muro a muro, dai nidi delle mitragliatrici alle baracche. La morte era in agguato dietro ogni angolo. A rischiare di più erano, come sempre in questo tipo di combattimento, ufficiali e sottufficiali che, trovandosi alla testa dei gruppi d'assalto, avevano maggiori probabilità di essere colpiti.

Gli uomini dei gruppi 2 e 3 sbarcarono quasi simultaneamente. A Maalo, la 5^ e la 6^ squadra presero terra senza sparare un colpo. Durnford-Slater, che era sbarcato con il gruppo 2 e che poteva vedere ciò che accadeva a Maalo, raccontò in seguito: "le squadre 5^ e 6^, erano a soli 50 metri dalla spiaggia quando si sollevò lo sbarramento navale, si arrampicarono sui pendii dell'isola in un lampo. Vidi gli uomini avanzare nel fumo in perfetto ordine sparso. Jack Churchill, che li aveva accompagnati col suono delle sue cornamuse, li stava guidando con considerevole impeto".

Sei squadre trovarono un varco negli sbarramenti di filo spinato, dovuto ad un colpo di cannone del Kenya, e occuparono tre postazioni d'artiglieria abbandonate, sorpresi di non trovare resistenza. I vari gruppi lanciarono dei razzi bianchi per segnalare i loro progressi. Dov'era il nemico? Sei squadre si mossero alla sua ricerca fra le baracche. Alla fine l'enigma fu risolto: dal fumo uscirono una quindicina di artiglieri tedeschi disarmati e con le mani in alto, seguiti dal loro comandante. Erano stati fatti prigionieri dal Caporale George Herbert e da due dei suoi uomini.

Churchill e i suoi si erano impossessati di Maalo in otto minuti. Guardando oltre il mare, verso Vaagso sud, sembrava che anche lì la resistenza non fosse stata più decisa che a Maalo. Ma non era così.

La sfortuna perseguitò il gruppo 2 fin dall'inizio. Appena dopo lo sbarco della 4^ squadra, uno degli Hampden, probabilmente colpito dal fuoco del peschereccio armato Fohn, sganciò una bomba fumogena al fosforo da 60 libbre proprio su uno dei mezzi da sbarco, ustionando e uccidendo la metà circa degli uomini che erano a bordo.

Il resto del gruppo 2 toccò terra sfruttando la copertura di una scogliera e un ufficiale australiano, il Tenente Bill Lloyd, raggiunse la periferia della città in tempo per colpire di sorpresa un reparto di fanteria tedesco che stava correndo verso la propria postazione di difesa. La 3^ e la 4^ squadra presero d'assalto la città, sgombrando le case di legno e gli stabilimenti man mano che avanzavano. Praticamente fin dall'inizio incontrarono una resistenza capace e determinata.

Alle 9,15 circa la 3^ squadra agli ordini del Capitano John Giles fu affrontata dalla fanteria tedesca nascosta in una grande casa. A dispetto del fuoco teso proveniente dalle finestre, i Commandos continuarono ad avanzare, coprendo ogni balzo in avanti con brevi raffiche di mitragliatori Bren e Thompson. Giunto in prossimità dell'edificio, Giles guidò un attacco disperato: irruppe attraverso la porta d'ingresso e si scatenò in tutta la casa lanciando bombe in ogni stanza finchè l'ultimo tedesco non fuggì dal retro.

Nel frattempo il Capitano Algy Forrester stava ancora avanzando con ciò che rimaneva della 4^ squadra. Così Durnford-Slater descrive la scena: "Algy attaccò con violenza lanciando granate in ogni casa e sparando con il Thompson al fianco. Sembrava scatenato. Non avrei voluto essere nei panni di un tedesco che si fosse trovato sulla sua strada. Guidò un assalto contro il comando tedesco, nell'Ulvesund Hotel, e stava per lanciarvi dentro una granata quando fu colpito".

Vedendo che il suo primo attacco aveva perso vigore, Durnford-Slater chiese rinforzi. Ma gli uomini erano impegnati lungo il fronte del porto, dove stavano dando fuoco ai magazzini, contrastati dai tedeschi che reagivano con furia: entrambe le parti subirono forti perdite. Il gruppo del

Capitano Young, rasentando un fossato, stava avanzando per fornire la copertura a Durnford-Slater quando vi fù un'esplosione, il Colonnello venne scaraventato in aria e agli uomini sembrò che fosse stato colpito. Un marinaio tedesco appostato in una strada laterale gli aveva lanciato una granata ferendo gravemente uno dei suoi attendenti. Vistosi scoperto, il marinaio alzò le mani, ma il Sergente Mills, fucile spianato, si diresse verso di lui sparando una raffica.

Quindi il Colonllo ordinò la prevista ritirata e alle 14,45, completati i compiti di demolizione, tutte le squadre si erano reimbarcate.

Vaagso fu una dura battaglia. La guarnigione dell'isola di Maalo venne annientata: tutti i superstiti furono catturati. Gli uomini della batteria di Rugsundo misero a segno un colpo sul Kenya, ma subirono gravi perdite.

In città i difensori ebbero 11 morti, 7 feriti e 16 dispersi. Tra i Commandos, 20 furono uccisi e 57 rimasero feriti. La RAF perse 8 aerei con i relativi equipaggi. Vennero affondate circa 16.000 tonnellate di naviglio nemico.

Gli incursori fecero ritorno alla base consapevoli di non essersi comportati troppo male. Per la prima volta dal tempo di Dunkerque, i tedeschi avevano ricevuto una dura lezione nel nord Europa. I Commandos fecero più prigionieri di quanti ne avessero catturati la forza di spedizione britannica nella campagna di Dunkerque.

Umberto PICCOLI

L'EDITORIALE BIS

Non spaventatevi per questa appendice dell'editoriale, che trova posto alla fine del bollettino solamente per il fatto che oramai il numero era già impaginato e non ho potuto inserirla come continuazione di quello di pagina uno, anche perchè per problemi miei personali il tutto è rimasto fermo per un paio di settimane di troppo, in quanto l'uscita di questo numero era prevista per fine marzo e non per metà aprile; comunque quest'appendice mi serve per dare un contr'ordine e per esprimere un concetto chiarificatore.

Il contr'ordine riguarda l'invio delle fotocopie dei bollettini dei versamenti alla Segreteria, ebbene si le poste italiane hanno fatto il miracolo, e quindi attualmente dispongo di tutti i dati di coloro che hanno rinnovato, tranne quelli di una persona ignota, di cui le poste non mi hanno mandato copia del bollettino, e che vorrei invitare a spedirmi la fotocopia della parte del bollettino di versamento, visto che gli unici dati di cui dispongo sono i seguenti: versamento di Lire 20.000 effettuato in data 21 marzo con bollettino di c.c.p. n° 0237 presso un ufficio postale che fà riferimento al C.C.S.B. di Roma. Prego quindi coloro che risiedono nella zona del centro Italia, visto che la competenza di questo C.C.S.B. è pluriregionale, di verificare questi dati, e il possessore "del biglietto vincente" di comunicare con me a stretto giro di posta, e possibilmente nel più breve tempo possibile.

Per quanto riguarda il concetto chiarificatore, inizio con il dire che proprio in questi giorni mi sono arrivate un paio di lettere da soi del TM, che lamentano il fatto, a parer loro, della scarsa attività della nostra associazione.

Ora, io non vorrei che queste persone si aspettino dalla Segreteria proposte ed iniziative a go-go, in quanto essendo la nostra appunto un associazione di più persone, le idee e le proposte dovrebbero proprio arrivare dai soci che costituiscono la base, e la Segreteria fungere da punto di raccordo di queste iniziative, perchè se fosse vero il contrario ci sarebbe bisogno di un "capo" che svolgesse questa attività a tempo pieno, cosa che allo stato attuale non è proprio possibile.

Quindi, invito nuovamente, tutti coloro che hanno idee rivitalizzanti per quello che riguarda la nostra associazione, a farsi avanti, a proporre, eventualmente anche a riproporre cose vecchie, di cui questa Segreteria magari non sia a conoscenza, in quanto nel cambio di gestione verificatosi l'anno scorso, qualcosa può essersi perso dal punto di vista delle proposte, perchè le carte scritte possono passare di mano in mano, ma le idee che frullano per le varie testoline possono essere dimenticate in qualche pertugio delle stesse, volontariamente o meno.

Umberto PICCOLI