

TRIMESTRALE DI:
GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI SPORTIVI - BOARDGAME STORICI E
FANTASTICI - GIOCHI TRIDIMENSIONALI - ARTICOLI STORICI - ANNUNCI



**INSIEME
verso la
FEDERAZIONE**

In questo
numero:

“NAPOLEON'S LAST BATTLE” Errata e Aggiunte
“A.S.L.”: PAVLOV'S HOUSE (Scenario)
“I CAVALIERI DEL TEMPIO”: Recensione

A CURA DELLE ASSOCIAZIONI:

**AID-PBM CHALLENGE - AMICI DI CAMELOT -
COORTE TIBERINA - KOPLUTS - TORNEO MASTER -
WARRIORS SCLEDUM CLUB**

SIMULAZIONI
ANNO I - N. 1/1992

SOMMARIO

1	Editoriale
2	Coorte Tiberina Gli amici di Camelot
3	Kopluts
4	Warriors Scledum Club
5	Torneo Master
6	Aid - PBM Challenge
7	Annunci
8	A due passi dal Volga...
14	Pavlov's House
15	I cavalieri del Tempio
20	Il crepuscolo dei 100 giorni
26	La IES risponde

EDITORIALE

*Cari amici,
ci ritroviamo in queste pagine
fra tutti quelli che hanno aderito
alla nascita di questa pubblica-
zione fatta da e per i Club.*

*Nel primo anno di attività la
pubblicazione sarà a livello spe-
rimentale per cui è necessario il
massimo impegno per darle la
giusta impostazione in modo che
rispecchi le varie situazioni ter-
ritoriali. La Redazione è aperta
a chiunque voglia partecipare, vi
invitiamo pertanto a collaborare
inviandoci suggerimenti, articoli
e tutto quello che ritenete op-
portuno per lavorare insieme.*

*La vita della rivista è stretta-
mente legata alla collaborazione
di tutti ed a livello gestionale
non esistono apparati burocratici
o politici, ma solo una Reda-
zione con scopo puramente tec-
nico, cioè si occuperà esclusiva-
mente della realizzazione prati-
ca tesa a fornire un prodotto il
più professionale possibile*

*Ai singoli Club, che ci auguria-
mo sempre più numerosi,
demandiamo invece tutto il resto
con Statuti, Presidenti, Classifi-
che etc. etc..*

*Ribadendo la **piena auto-
nomia gestionale** di ogni
Club anche nelle pagine della
Rivista; è infatti a disposizione
di ogni associazione una pagina*

*sulla quale sarà possibile scrive-
re tutto ciò che riguarda l'atti-
vità propria del Club stesso.*

*Riteniamo inoltre opportuno
chiarire che la pubblicazione
non ha nulla a che fare con la
nascita della **Federazione**,
né tanto meno ne è la voce uffi-
ciale, ma potrà essere uno stru-
mento, un "Tamtam", con il
quale comunicare e lavorare al-
di là di vecchi pregiudizi o ran-
cori personali senza temere di
perdere i rapporti di forza, ma
cercando la nostra forza nello
stare insieme.*

*Ringraziamo quindi le Associa-
zioni che hanno aderito ed
auguriamo a tutti una buona
lettura.*

La Redazione del n.1

*Bruno Cafaro
Stefano Marcopoli*

*La Redazione è aperta a chiun-
que voglia partecipare, quindi vi
invitiamo a venire a trovarci
quando vorrete.*

COORTE TIBERINA

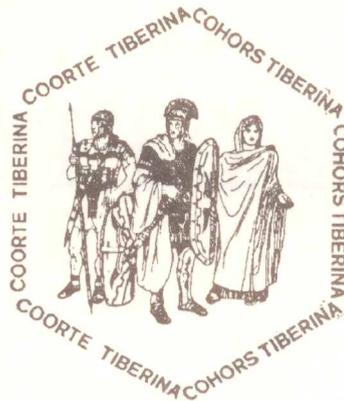
**Associazione Culturale
senza fini di lucro per la
Diffusione dei giochi di
simulazione (Boardgames)
di ruolo e tridimensionali**

L'Associazione culturale "Coorte Tiberina" nasce, come gruppo organizzato romano all'inizio del 1990 per coordinare i giocatori di boardgame romani, per portar avanti la ricerca storica e per promuovere la crescita del gioco di simulazione in ogni suo aspetto (role playing, boardgame, tridimensionale). È una esperienza attiva che coinvolge decine di giocatori e centinaia di appassionati, alternando momenti di attività ad altri di riflessione.

La "Coorte Tiberina" ha effettuato in questi due anni di attività sei manifestazioni a Roma di cui una, la più entusiasmante, la "TIBERCON I" si è svolta presso l'Hotel Palatino il 15-16 dicembre 1990, ha partecipato e vinto con la propria squadra a due campionati italiani di Wargames a squadre (CIWAS) ed un campionato italiano di Blue max.

La "Coorte Tiberina" si rivolge a coloro che vogliono giocare, accetta nelle sue file tutti gli appassionati che vogliono far crescere il nostro "hobby". È fondamentale per noi che il gioco di simulazione si sviluppi diventando accessibile a tutti: "Il gioco è di massa".

La "Coorte Tiberina" sta organizzando attualmente il 1° Campionato romano di Formula 1 (Speed circuit), il 2° Torneo cittadino "Napoleon's last battles", ed il 2° Torneo di WSIM



(l'edizione '91 dei due tornei si è conclusa positivamente con la partecipazione di 18 giocatori). I giocatori della "Coorte Tiberina" si ritrovano per ora, in attesa di una definitiva sistemazione, la domenica pomeriggio per giocare (dalle 15.30 in poi) in Via Passino 26, tel. 5136557, 100 metri Metro B Garbatella. Vieni a giocare con noi! L'ingresso è libero ed aperto a tutti.

Prossima manifestazione 27-28-28 giugno 1992 TIBERCON II

Per informazioni:

Stefano	7917470
Manlio	5403252
Andrea	78345452
Maurizio	7672513

A richiesta si invia
Regolamento e Statuto.

**Per informazioni
e partecipazione
rivolgersi a:**

"Coorte Tiberina"

**c/o Marcopoli Stefano
Via Carducci 2
00043 Ciampino (Roma)**

Associazione

Gli Amici di

Camelot

L'Associazione "Gli Amici di Camelot" nasce attorno all'omonimo negozio con lo scopo di fornire a tutti i giocatori milanesi di Tridimensionali (Wargames) e giochi di ruolo (Role-Playings), uno spazio ove "sfo-gare" le loro ludiche voglie.

Grazie a particolari accordi intercorsi tra l'associazione ed alcuni negozi milanesi, l'iscrizione al Club dà anche diritto ad uno sconto del 10% su tutto il materiale in vendita presso il negozio di Via Piacenza 24 (02/55185266) e permette ai soci di effettuare iscrizioni a costo ridotto ai corsi ed ai tornei promossi dall'associazione.

Tutti gli iscritti hanno poi diritto ad usufruire della prestigiosa sede sita a Milano presso il Centro sociale Garibaldi e di tutte le attrezzature in essa contenute quali plastici per tridimensionale di 3 metri per 2, regolamenti, miniature, accessori e tutto ciò che può servire per giocare. Anche la parte boardgamistica viene attivamente seguita sebbene, in così poco tempo, i giochi a disposizione di questi appassionati siano decisamente pochi.

Sebbene appena costituitasi, l'associazione ha già organizzato una mini-convention cittadina per il week-end del 25/26 Aprile che si è tenuta nei locali della ludoteca stessa. Se questa non è una dimostrazione di efficienza...



KOPLUTS

Come costruire una rete di giocatori

Kopluts è il nome dell'Associazione umbra giocatori boardgame, affiliata all'Associazione Torneo Master, che ha compiuto da poco due anni di vita. La storia di Kopluts ci sembra esemplare sotto diversi punti di vista, poiché consente di dimostrare come con poco lavoro sia possibile organizzare una struttura seria.

Un pò di storia: all'inizio c'era mezza dozzina di giocatori di wargame di Perugia e dintorni, che quando volevano fare una partita a Diplomacy o a Civilization stentavano a trovare il numero di compagni necessari a riempire il tavolo. Una situazione comune, probabilmente, a tanti gruppi informali di provincia; pochi amici, tanta voglia di giocare, ma occasioni scarse. La voglia di confronto e di novità ci portò, svariati anni fa, a proporre una sfida a squadre, che chiamammo "Kopluts" dal nome dell'ascia degli indiani irochesi: uno sforzo organizzativo consistente, troppo gravoso, per dei risultati modesti che alla terza edizione si risolsero addirittura in un fiasco. I motivi dell'insuccesso furono facilmente analizzati: i giocatori di wargame si spostano malvolentieri, e le gelosie reciproche fra club creano difficoltà tanto assurde quanto apparentemente insormontabili.

Di ritorno dalla convention di Verona due anni fa, dopo aver appurato da nostri possibili interlocutori di altri club la persistenza di questi problemi, decidemmo di abbandonare il torneo a squadre e di dedicarci all'organizzazione di un vero club nella nostra regione. Una sfida, un tentativo di dare un esito positivo alla nostra voglia di giocare.

Sulle ceneri del torneo a squadre Kopluts nacque in breve tempo l'Associazione Kopluts riunendo i pochi amici perugini e un gruppetto di giocatori (per lo più di ruolo) di Gubbio; sin dai primi tornei, di wargame e di giochi multiplayer, organizzati sostanzialmente col tam-tam telefonico dagli amici, capimmo la bontà delle nostre scelte; il giro di boa ci è stato dato poi all'apertura del negozio perugino

"Brama", specializzato in giochi da grandi, che ha scoperto, grazie a noi, le simulazioni, appassionandosi e diventando un punto di riferimento essenziale.

La prima scoperta che abbiamo fatto è stata questa: il bisogno di aggregazione in generale, ed il gusto per questo hobby in particolare, sono molto più diffusi di quanto pensassimo. Credevamo di razionalizzare semplicemente le nostre attività, aggregando qualche amico, e ci siamo rapidamente ritrovati in tanti. I tesserati all'Associazione Kopluts sono oggi una quarantina, dislocati in tutte le principali città dell'Umbria, ma disponiamo di un indirizzario di amici giocatori di circa un centinaio di nomi; basti pensare che l'ultimo torneo di Civilization dell'anno scorso ha visto la partecipazione di circa 50 giocatori (con tavoli di qualificazione a Gubbio, Foligno e Perugia) e che l'attuale torneo a 1776, un wargame non difficilissimo, ma certo una proposta completa) vede in corsa 20 concorrenti.

Crediamo di avere una sorta di "ricetta" di questo che riteniamo un vero successo (considerando le dimensioni umbre!), e si tratta di una ricetta piuttosto semplice: la nostra filosofia è *divertirsi fra amici*, e quindi cerchiamo di eliminare tutti i comportamenti esasperatamente competitivi e antagonisti. Certo si gioca per vincere, e se questo è vero in tutti i giochi lo è sicuramente di più nelle simulazioni, ma la vittoria per noi è un obiettivo, lo scopo del gioco, non un mezzo di supremazia. Cerchiamo quindi di creare condizioni favorevoli ai neofiti: spieghiamo loro il gioco prima di buttarli nell'area della partita "vera"; creiamo delle specie di "bonus" per loro nelle prime partite (p. es. nella scelta della parte da tenere), ecc.; ma specialmente, cerchiamo di creare un clima di amicizia, una rete di giocatori che hanno il piacere di stare insieme per giocare.

Crescendo, Kopluts si è inventato nuovi strumenti la **classifica sociale**, che riflette in gran parte la nostra filosofia perché è sempre rinnovata, e ai primi in classifica viene chiesto annualmente di giocare la propria

posizione in un'ultima sfida, e il **bollettino informativo** (si chiama Hoka Hey) che ci consente di tenere i contatti senza spendere capitali in telefonate.

Kopluts, benchè nata su iniziativa di wargamers, pratica ogni genere di simulazioni: wargame (tutti), boardgame multiplayer (Diplomacy è ormai una scuola, Civilization un gioco di massa), giochi di ruolo (non tutti noi, ma diversi di noi); come associazione curiamo specialmente l'organizzazione di tornei, miscelando giochi facili e più impegnativi, wargame e multiplayer, e la classifica sociale; ci impegniamo anche nell'insegnamento a neofiti, due attività indispensabili per un club in crescita interessato a fare attività di gruppo.

I soci gradiscono. Nella nostra assemblea di fine anno 91 ci è sembrato di cogliere una certa soddisfazione sia per la qualità delle iniziative che per l'organizzazione generale, e questo ci sprona ad andare avanti.

Andare avanti anche nella nostra "politica estera". Stanchi delle "politiche" da parrocchia, ci siamo fatti promotori, assieme a TM ai quali siamo affiliati, di un'idea di Federazione nazionale, che proponemmo noi per primi alla convention de 91 a Modena. Sta andando male; peccato. Le premesse poste a Modena sono state subito disattese e stravolte da chi ha ritenuto di non dover lavorare, con pazienza, sulle nostre storie, sulle nostre specificità, per creare un luogo di rappresentanza collettiva, preferendo mettere il cappello su un'aggregazione che non può chiamarsi Federazione. Noi preferiamo lavorare con più calma, e specialmente nel rispetto delle diversità reciproche; per questo abbiamo aderito con grande entusiasmo alla proposta di Bruno Cafaroe del TM di dar vita a **"Simulazioni"**, alla quale auguriamo lunga vita.

Chi fosse interessato a mettersi in contatto con noi per saperne di più su Kopluts, chi volesse alcuni modesti suggerimenti sull'organizzazione di un torneo, chi volesse proporci sfide a squadre (ci occupiamo di tutto lo spettro delle simulazioni, dai wargame ai giochi di ruolo), può contattare

Claudio Bezzi

via S. Girolamo 166,
06126 Perugia
Tel. 075/5730509



WARRIORS

SCLEDUM CLUB

Giochi di società, Wargame tridimensionali (storici, fantasy), Boardgame, Giochi di ruolo, modellismo e tutto quello che riguarda il mondo ludico sono l'attività del *Warriors Scledum Club* di Schio.

Giocare, Divertirsi, Stare in compagnia, sono le regole del nostro club, partecipiamo a molte convention nazionali e non, organizziamo tornei, dimostrazioni, corsi sulla divulgazione del gioco.

Infatti dal 31 maggio al 7 giugno parteciperemo alla mostradi modellismo statico organizzata dal club *Red Devil* di Thiene (VI), divulgando l'hobby del gioco con dimostrazioni e tornei amichevoli tra i visitatori della mostra, nonché presentando un mega scenario Fantasy di 10 metri quadrati dove troveranno posto oltre 600 miniature,

un castello gigante, macchine da guerra e ogni altra diavoleria possibile. Pubblichiamo anche una nostra Fanzina "*Chronicles of Warriors*", notiziario del club dove riportiamo tutte le novità del club (tornei, convention, recensioni, regolamenti aggiuntivi dei vari giochi disponibili presso la nostra sede, scenari, avventure, ecc.). Siamo forniti di una notevole ludoteca che conta oltre cinquanta giochi in genere.

La sede del *Warriors Scledum Club* è aperta:

Il Venerdì sera dalle ore 20,30 alle ore 24,00

Il Sabato pomeriggio dalle ore 14,30 alle ore 18,30

Il Mercoledì sera dalle ore 20,30 alle ore 24,00 solo su richiesta dei soci.

La sede è in via Pio X, 104 - Schio (Vicenza) CAP 36015.

Per tutte le informazioni riguardanti il *Warriors Scledum Club* telefonare ai seguenti numeri:

0445/522859 Stefano

0445/524918 Giacomo

0445/525040 Mario.



**CLASSIFICA DELLE
ELIMINATORIE DEL
"1° TORNEO NAPOLEONICO"**

N.		punti
1)	Quintadamo	4
2)	Crippa O	4
3)	Cafaro B	4
4)	La Macchia G.	2 (fr. elim.; prus. -5)
5)	Faina M	2 (fr. elim.; prus. -16)
6)	Tropiano A	2 (fr. -39; p. -13)
7)	Cesaro M.	2 (fr. elim.; prus. -25)
8)	Usanza G	2 (fr. -54; prus. -35)
9)	Chiappe A.	2 (abbandono)
10)	Ercolano G.	2 (abbandono)
11)	Pedrazzi D.	2 (abbandono)
12)	Rossi F.	2 (abbandono)
13)	Negrelli M	0
14)	Lamendola G.	0
15)	Nasser R.	0

NUOVE PARTITE POSTALI

No. P	Giocatori	Gioco	Marca
P 886	Dal Mas-Cotta	Balkan Front	(GDW)
P 887	Larini-Mattioli	Russian C.	(A.H.)
P 888	Tropiano-Bibite	Panzer Leader	(A.H.)
P 889	Tropiano-Tesei	Third Reich	(A.H.)
P 890	Dal Mas-La Macchia	3° Reich	(A.H.)
P 891	Prandi-Gentilini	Amhem (Westwall)	(SPI)
P 892	Faina-Nanni	Panzergruppe Gud.	(A.H.)
P 893	Pagliari-Tropiano	Russian Camp.	(A.H.)
P 894	Pagliari-Tropiano	Russian Campaign	(A.H.)
P 895	Lombardi-Foggetti	Amhem (Wl)	(SPI)
P 896	Gentilini-Cossetini	Nn L B	(TSR/SPI)
P 897	Cuoghi-Tropiano	Penzer Leader	(A.H.)
P 898	Cuoghi-Tropiano	Panzer Leader	(A.H.)
P 899	Faina-Gambacurta	Hellfire Pass	(WWW)
P 900	Larini-Mattioli	N Last Battles ((TSR/SPI)
P 901	Usanza-Tropiano	Anzio	(A.H.)
P 902	Giaroni-Balestrieri	A.S.L.	(A.H.)
P 903	Tropiano-Usanza	Air Force	(A.H.)
P.904	Tropiano-Usanza	Air Force	(A.H.)
P 905	Cafaro-La Macchia	Jena(I.G.D.G. TM)	
P 906	Cafaro-Quitadamo	Jena(I.G.D.G. TM)	
P 907	La Macchia-Crippa	Jena(I.G.D.G. TM)	
P 908	Crippa-Faina	Jena(I.G.D.G. TM)	
P.909	Faina Quitadamo	Jena(I.G.D.G. TM)	
P 910	Cassina-Tropiano	Afrika Korp	(A.H.)
P 911	Cassina-Tropiano	P Leader	(A.H.)
P 912	Cassina-Tropiano	Panzer Blitz	(A.H.)
P 913	Cesaro-Tropiano	N Liepzig	(CLA)
L 114	La Macchia-Bezzi	Third Reich	(A.H.)

ELENCO PARTITE

Data	Giocatori	Gioco
19.12.91	Pedrazzi-Nanni	Jena (I.G.D.G. TM) *
21.12.91	Sorio-Cunego	A.S.L. (A.H.)
22.12.91	Tropiano-Negrelli	S.L. (A.H.) *
31.12.91	Sorio-Cunego	A.S.L. (A.H.)
8.1.92	Tropiano-Giampaolo	A.Korps (A.H.) *
10.1.92	La Macchia-Chiappe	Jena (I.G.D.G. TM) *
28.1.92	Gambacurta-Faina	Nap. a Lipsia (CLA) *
31.1.92	Giaroni-Biserni	A.S.L. (A.H.)
7.2.92	Biserni-Giaroni	A.S.L. (A.H.)
9.2.92	Giaroni-Biserni	A.S.L. (A.H.)
17.2.92	Mattioli-Larini	Napoleone L.B. (TSR/SPI) *
26.2.92	Giaroni-Biserni	A.S.L. (A.H.)
29.2.92	Giaroni-Balestrieri	A.S.L. (A.H.)
6.3.92	Cesaro-Rossi	Jena (I.G.D.G. TM) *
9.3.92	Prandi-Nanni	Westwall (SPI) *
9.3.92	Faina-Usanza	Jena (I.G.D.G. TM) *

N.B.
Il primo nome (in grassetto) è del vincitore e l'asterisco identifica le partite postali

LA CLASSIFICA

P	Nome	Punti	N.partite
1	Quitadamo N	213	40
2	De Francesco S	210	53
3	Cuoghi S	187	240
4	Montagner S.	179	36
5	Mercuri G.	173	48
6	Crippa O.	172	12
7	Usanza G.	171	19
8	Bennati G.	166	18
9	Sorio G.	161	21
10	Battilani A.	160	28
11	Doria A.	158	39
12	Selva P.	156	80
13	Cesaro M	156	22
14	Cafaro B	153	77
15	Martini L.	151	43
16	Gentilini R.	151	27
17	Cassano G.	148	15
18	Stocchi A.	147	41
19	Tropiano A.	145	6
20	Giaroni A.	142	103
21	Cottafavi M	141	22
22	Prandi C.	141	22
23	De Boni G.	140	31
24	Tagliacruzchi E.	136	188
25	Faina M.	133	62
26	Liguori M.	133	13
27	Gambacurta S	132	18
28	Giampaolo S.	131	9
29	Bartoli M.	130	21
30	Ferrari F.	127	125
31	Morgera C.	124	14
32	De Scordilli T.	121	31
33	Cowles M.	121	5
34	Ercolano G.	120	15
35	Agnusdei G.	120	19
36	Cremona P.	119	89
37	Foggetti M.	119	4
38	Chiaffarino L.	118	52
39	Cossetini S.	115	24
40	Pedrazzi D.	114	3
41	Dzieduszycki M.	114	28
42	Guglielmo M.	113	4
43	Mattioli	110	1
44	Pugliese V.	110	3
45	Artioli P.	110	27
46	Balestrieri L.	109	61
47	Favali A.	108	61
48	Lucchese A.	108	14
49	Ferro G.	107	49
50	Marradi F.	107	7
51	Lombardi M.	106	102
52	Tesei M.	106	2
53	Lamendola G.	105	30
54	Saletti D.	104	63
55	Cunego	104	26
56	Nigelli O.	104	17
57	Giuntoli E.	47	
58	Bellachioma A.	103	3
59	Bomba C.	101	21
60	Filipic L.	101	10
61	Coha A.	101	1
62	Campitelli R.	101	2
63	Rossi F.	100	3
64	Chiappe A.	100	4
65	Moretti D.	99	28
66	Bomba F.	96	15
67	Larini F.	94	2
68	Dotti E.	94	1
69	La Macchia C.	93	28
70	Marega R.	93	21
71	Mangiagli E.	93	1
72	Cabianca L.	92	98
73	Porrini R.	91	12
74	Granata E.	91	8
75	Testa U.	90	7
76	Bezzi C.	89	18
77	Maccioni G.	86	12
78	Tosi A.	86	5
79	Cerone M.	85	22
80	Nasser R.	82	2
81	De Dono L.	79	3
82	Nanni G.	77	2
83	Grassi M.	74	4
84	Biserni A.	72	17
85	Lamberti V.	69	13
86	Romani R.	68	13
87	Negrelli M.	66	6
88	Pol A.	57	13
89	Fattori A.	40	12
90	Baiocetti C.	34	28

CARI AMICI,

Eccoci alla nostra prima uscita in comune con le altre associazioni che compaiono in copertina. In questo spazio, piuttosto ristretto, troverete condensato tutto il materiale che riguarda strettamente la vita del nostro Club. In questo numero la "Classifica" è stata compattata eliminando quella dei "principianti" al di sotto delle 10 partite, sia per motivi di spazio, ma soprattutto perché non era più molto significativa; è invece in corso di elaborazione la tanto attesa "classifica postale", che comparirà nel prossimo numero di giugno.

In questa fase di "prova" è particolarmente gradita la vostra collaborazione con articoli, proposte e suggerimenti ma è soprattutto necessario incontrarci alla prossima Convention di Verona per discutere ed apportare le giuste modifiche.

Per quanto riguarda la lista completa dei soci che hanno rinnovato, vi rimando al prossimo numero perché stanno arrivando ancora i C.C.P. dei soliti ritardatari. Inverò comunque la lista parziale a chiunque la richieda.

Per chiarezza nella gestione della quota associativa vi informo che le £ 30.000 pagate per il 1992 sono state divise in due parti: £ 25.000 sono confluite nel fondo comune con le altre associazioni, per la pubblicazione di "Simulazioni", e £ 5.000 sono rimaste nelle casse proprie del T.M. per le spese di gestione. Colgo l'occasione per ringraziare tutti i "Soci sostenitori" che con la loro sottoscrizione hanno contribuito a farmi dormire sonni più tranquilli.

Bruno Cafaro
Via Pomezia 44 00189 Roma -
Tel. 06/7097996

I° TORNEO NAPOLEONICO

Si sono finalmente concluse le eliminatorie ed i primi cinque classificati hanno già iniziato le semifinali sul 1° scenario del gioco "Jena" (I.G.D.G.TM). Per tutti gli esclusi è allo studio la seconda edizione che si svolgerà su diversi giochi. Invito pertanto tutti gli interessati a segnalare una lista di giochi "papabili", anche se dal modulo di rinnovo è possibile avere già una base di partenza.

Attendo inoltre altre segnalazioni per organizzare altri tornei, da affidare anche ad altri soci di buona volontà.

Credo che per il momento sia tutto e quindi vi auguro una buona lettura.

A.I.D. - P.B.M. CHALLENGE

Cari amici,

A seguito dell'invito ad aderire all'iniziativa della pubblicazione in comune sono felice di aderire nella duplice veste di:

- responsabile dell'"A.I.D." (*Associazione Italiana Diplomacy e Giochi di Simulazione Postale*) che conta attualmente una cinquantina di iscritti e cinque arbitri (con cinque bollettini per il gioco postale di "DIPLOMACY" e sue varianti, "MACCHIAVELLI", "IMPERIAL GOVERNOR", "AL PARLAMENTO", ecc. ecc.

- responsabile del "P.B.M. CHALLENGE": a questo proposito però vorrei ricordare, che ho provvisoriamente congelato iniziative e nuove iscrizioni a questo torneo, proprio nello spirito di collaborazione con il nuovo Comitato organizzatore della nascita (?) Federazione Italiana.

Ne approfitto dunque per ribadire ancora una volta che non ho più alcun interesse a dar vita o sostegno a qualsiasi iniziativa che non sia nella direzione della Federazione, ed è dunque per motivi di congruenza con questo mio convincimento che ho sospeso le iscrizioni e le nuove partite del P.B.M. CHALLENGE: addirittura sono pronto fin d'ora a rimettere il tutto nelle mani di un eventuale responsabile della Federazione per il gioco postale.

La situazione delle due Associazioni è presto riassunta:

- *A.I.D.*: il 1991 è stato un anno di profondo rinnovamento a livello organizzativo. Con l'indispensabile aiuto di Luca Barontini ho preso in mano la Segreteria e rimesso un pò d'ordine in tutta la struttura, creando un Notiziario (più o meno) regolare che informasse tutti i soci sulla creazione di nuove partite, sulla disponibilità degli arbitri e sulle iniziative "parallele" di altre associazioni dello stesso tipo. Grazie ad un questionario/referendum sono immediatamente partite alcune nuove partite (due delle quali sotto l'etichetta del P.B.M. CHALLENGE) e sono stati reclutati DUE nuovi arbitri, pieni di giovanile entusiasmo ed idee innovative. Di

conseguenza la situazione attuale è l'ideale per chiunque voglia cimentarsi in partite di gruppo per posta. Gli interessati possono scrivere direttamente al nuovo segretario:

LUCA BARONTINI,
Via Marradi 103, 57125 LIVORNO

per domandare il modulo d'iscrizione, lo statuto dell'Associazione ed il Regolamento ufficiale per il "Diplomacy" postale.

Grazie ai recenti contatti presi con altri "gruppi di giocatori" contiamo di raggiungere e superare al più presto la soglia dei 100 partecipanti e di poter quindi fare un salto qualitativo a livello nazionale.

- *P.B.M; CHALLENGE*: il discorso qui è un pò diverso: innanzitutto si parla di wargames puri e quindi il "campo" si restringe enormemente, oltre son o partite contemporaneamente TROPPE INIZIATIVE SIMILARI perchè tutte avessero la possibilità di un'ottima riuscita. Anzi, arrivo anche a dire che probabilmente TUTTE sono destinate ad un risultato deludente: lo prova il fatto che tutti gli arbitri (nei vari Bollettini, Notiziari, ecc) non fanno che richiamare all'ordine i ritardatari (che hanno lo stesso nome in tutti i campionati) e che, nonostante i richiami, le scadenze saltino continuamente.

Non fa eccezione il P.B.M., anche se la situazione si sta normalizzando:

- "*NAPOLEON'S LAST BATTLES*": stanno per terminare tutte le partite nella fase di qualificazione, e presto partirà il round finale a tre per l'assegnazione del titolo: NON ripartiranno, invece, almeno per ora, i rounds di qualificazione per i prossimi finalisti per le ragioni sopradette (attendo di vedere a Verona a che punto siamo con i lavori per la Federazione):

- *GETTYSBURG*: qui le iscrizioni sono state pochissime, al punto che il VINCITORE potrebbe già essere proclamato prima dell'estate. Per il resto valgono le considerazioni di cui sopra.

- *BATTLE FOR MOSCOW*: è stato di gran lunga il più...amato dagli Italiani, al punto che ho dovuto respingere parecchie richieste (soliti motivi) arrivate a fasi di qualificazione troppo avanzate: sfortunatamente uno dei gironi ha avuto un enorme ritardo (causa un giocatore semi-deparecido che ho dovuto infine squalificare) con gran rabbia dei due giocatori già da tempo qualificati: anche questo torneo dovrebbe darci un vincitore entro il 1992.

Devo dire che il metodo "triangolare" è stato molto apprezzato e credo possa avere un ulteriore sviluppo se potrà essere migliorata l'organizzazione (autocritica giusta, dato che il tempo a mia disposizione è sempre meno ed ormai preferisco utilizzarlo per "combattere" contro il mio rampollo). Non mi sono affatto pentito di averlo lanciato e credo meriti di essere ben considerato anche dalle altre associazioni. Conto di parlarne a tutti più in dettaglio durante la Convention di Verona.

Una cosa a cui tengo moltissimo è che sia l'*A.I.D.* che il *P.B.M.* sono da considerarsi come "gruppi di gioco" all'interno del nostro piccolo "pianeta" delle simulazioni e non come vere e proprie ASSOCIAZIONI rivali o parallele a quelle già esistenti in Italia. Ben venga dunque questa Federazione, cui *A.I.D.* e *P.B.M.* aderiscono in pieno fin d'ora ma....facciamo presto: ho ricevuto 4 o 5 lettere/resoconto e non sono molto incoraggianti, soprattutto perchè già traspare una certa rivalità (o diritto alla paternità) che suona un pò stonato rispetto agli intendimenti iniziali: insomma non vorrei che rifalessimo uno dei nostri soliti pasticci all'italiana. Poichè non ho partecipato a nessuna riunione non posso certo pretendere di pontificare sull'attività dei pochi responsabili che così generosamente vi stanno consacrando parte del loro tempo, per cui spero di essere smentito al più presto. E con questo ho detto veramente tutto. A presto

Pietro Cremona

Un'alternativa al PBM: PBEM (Play by Electronic Mail)

Carissimi wargamers!

Ormai il nostro hobby si sta diffondendo e sviluppando sempre più rapidamente dando più spazio e offrendo più possibilità ai giocatori. Soprattutto, per iniziativa della nostra associazione, è stato agevolato e incoraggiato il gioco postale. Tuttavia sappiamo bene quanto tempo possa durare una partita postale nei confronti di una faccia-a-faccia. Fortunatamente stiamo per avvicinarci al 2000 e la tecnologia ci offre molti vantaggi.

Mi riferisco all'uso del Videotel, il famoso servizio della S.I.P. che permette a noi giocatori di sfruttare vari vantaggi. Innanzitutto i contatti tra i giocatori vengono

notevolmente agevolati visto che il servizio offre varie opportunità.

I vantaggi rispetto ad una partita postale sono notevoli, sia per quanto riguarda l'aspetto "durata della partita" sia per quello economico. Mi accingo così a darvi alcune informazioni sul servizio.

Se siete sprovvisti dell'apparecchio, l'installazione è gratuita. Il canone bimensile è di £ 16.000 (8.000 lire al mese). Poi vi è la tariffa per l'uso, la tariffa DOPO le 22 e sabato, domenica e nei giorni festivi è di sole £ 1000 l'ora. Il servizio mette a disposizione dell'utente una particolare casella postale elettronica che permette agli utenti di inviare messaggi ad altri utenti.

Questi messaggi vengono memorizzati e all'accensione dell'apparecchio viene segnalata la presenza di eventuali messaggi nella casella postale elettronica. Questo processo è molto più rapido rispetto alle lettere. Poi c'è perfino il modo di giocare FTF!! Infatti tramite particolari messaggerie gratuite, gli utenti possono entrare in contatto simultaneamente il che permette loro di giocare in

diretta!

Con questo sistema non solo si accelera l'andamento della partita, ma si rendono giocabili per "posta elettronica" anche altri giochi che non sarebbero per posta, a causa di un numero eccessivo di tiri di dadi o semplicemente per la complessità del gioco/delle regole. È sufficiente che i combattenti siano collegati al servizio in contemporanea. Si possono così facilmente lanciare messaggi agli avversari permettendo un andamento abbastanza veloce del gioco.

Spero di avervi attratto verso questa nuova dimensione del WARGAMING. Se siete interessati, rivolgetevi a:

ANGELO TROPIANO, Via Urbinati 15,
96010 PALAZZOLO (SR),
tel. 0931/882909.

Sarebbe mia intenzione trovare un gruppo di giocatori tale da poter giocare o un gioco multi-players oppure un mini-torneo di qualche gioco tra i più popolari. SCRIVETEMI!

A N N U N C I

"STRATEGICON III"

29-30-31 Maggio 1992

Pisa - Palazzo dei Congressi
via Matteotti, 1

Il Circolo Mondogiochi in collaborazione con A.I.C.S. organizza il 3° Convegno Nazionale di giocatori di simulazione e di ruolo. È previsto lo svolgimento dei seguenti tornei:

Giochi di simulazione

Axis & Allied

Blue Max

Napoleon Last Battle

Squad Leader

Giochi di ruolo

Dungeons & Dragons

Adv. Dungeons & Dragons

Il Signore degli Anelli

Il Richiamo di Cthulu

Convenzioni - sono previste per il pernottamento (hotel Bologna lire 30.000 compresa prima colazione) e per il ristorante sito nei pressi dell' sede di gioco (lire 15.000 a pasto).

Per l'iscrizione ed eventuale prenotazione dell'albergo spedire i datirelativi a: Vena Stafania c/o STRATEGIOCHI via S. Andrea, 17 - 56127 Pisa
Per ulteriori informazioni telefonare al numero 058/542598

Giocatori della "Serie Europa", uniamoci allo scopo di formare un Club

alla stessa maniera di quelli esteri. Contattatemi !!

Cerco inoltre giocatori di A.S.L.

Vendo anche vari giochi, alcuni molto rarissimi a richiesta anche via FAX

Tosi Alberto

Via Poggiomondo 9,
52030 STAGGIANO (AR)
tel. 0575/360396
fax 0575/383278

VENDO O SCAMBIO

Succession Wars (FASA) in buone condizioni con relativa traduzione.

Sono inoltre sempre alla ricerca di nuovi amici TM con cui poter "incrociare le armi"....quindi CONTATTATEMI e occhio alla penna.....che ferisce più della spada!!!

Angelo Tropiano,

Via Urbinati, 15
96010 Palazzolo (SR)
Tel. 0931/882909 -
CP Elettronica
361500823.
(Videotel)

CERCO notizie e nomi di collezionisti di Eserciti tridimensionali FANTASY da 25 mm

Pirro Piero,

Via de Macchi 19 - 50100 Firenze

È giunta inoltre alla Redazione la segnalazione di due convention internazionali:

la prima **in Germania dal 15 al 17 maggio**; per informazioni scrivere a: Ulrich Blennemann, Rosental 76 - 4320 HATTINGEN, Germania.

La seconda il **7 e 8 giugno in Olanda**, particolarmente consigliabile se non altro per la presenza di Richard Berg, Kevin Zucker, Francis Tresham e Wimble e Winston Hamilton.

Per informazioni sull'evento che si chiama: "THE GAMES SPECTACLE" contattare:

999 Games - Rondeel 134 -
1082 MH AMSTERDAM,
The Netherlands,-
Tel. e Fax 43120644 5794

Vi segnaliamo inoltre che l'A.I.D. (Associazione Italiana Diplomacy) ha cambiato segretario: da Pietro Cremona a

Luca Barontini,

Via Marradi 103, 57125 LIVORNO.

Tutti coloro che vogliono partecipare a partite di: DIPLOMACY, IMPERIAL GOVERNOR, MACCHIAVELLI etc. sono invitati a scrivere al nuovo segretario per tutte le informazioni.

A DUE PASSI DAL VOLGA.....

- Additionally, the German art of leadership during the retreat and the efforts of the supply services were excellent. In 2.500 trains they transported 200.000 wounded and tons of goods back, and additionally they had to care for more than 100.000 civilians fleeing Stalin's "liberation".

- Il cappellano aveva terminato la Messa e stava riponendo gli arredi sacri, s'udì il frullare e lo schianto di alcuni colpi di mortaio che esplosero nelle vicinanze. "Non rispettano neppure la notte del Signore.....!"- sospirò il cappellano spegnendo le due candele.

- Proprio in quel momento l'ivan, che ha spazzato via i difensori delle colline si profila sulle creste. Riposante ricreazione per il fante ebbro, al colmo della sua eccitazione. Un ginocchio a terra l'ivan, ridendo senza freno, spara come al tiro a segno della fiera. Alcuni sparuti soldati tedeschi si rinvergono e sparano con l'F.M.; l'ivan neppure se ne accorge.....Un'ora dopo la sua apparizione sulla cresta delle colline, ivan è sulla riva del fiume. Qua e là qualche sparo trafigge ancora la notte. La vittoria è consumata. Ivan non ha più il piacere di ridere.

I tre brani che ho messo a mò d'introduzione, mi sembra rendano bene l'immagine classica che abbiamo della guerra sul fronte orientale tra il '41 e il '45. Il primo è tratto dalle note

storiche pubblicate sullo stesso "Strategy & Tactics" che conteneva anche "The tigers are burning" (titolo di per sé vagamente iettatorio per il giocatore tedesco!) Sono note scritte da



1 - Un momento di pausa tra le rovine, da notare l'armamento: due PPsh 41, una mitragliatrice leggera Dagtareyev e un fucile controcarro



2 - Un giornalista intervista un mitragliere nelle trincee; da notare che il fante porta ancora il vecchio elmetto mod. 1936.

uno degli ideatori del gioco, in realtà si tratta di un ricco e approfondito commento storico, dal quale però si evince una storia della campagna di Russia dominata da un Hitler pazzo, dai suoi generali astuti e sempre abili (tanto che loro la pelle la portano a casa...) e dai russi un pò tonti che se vincono è perchè sono tanti. (Da notare che poco più avanti c'è una nota dell'editore con un tono del tipo: - "Beh! Andiamoci piano, ragazzi....").

Il secondo brano viene dal best-seller sulla tragedia dell'ARMIR "Centomila gavette di ghiaccio", qui evidentemente Bedeschi pensa che mostrino assai più rispetto dei sovietici gli italiani che, come noto essendo brava gente, invadono nell'ordine Francia, Grecia, Jugoslavia e Russia. Specifichiamo comunque che quando noi occupiamo lo facciamo a malincuore, da bravi italiani, non come i tedeschi che sono feroci e lo fanno per puro piacere sadico.

E qui andrebbe fatto un discorso più approfondito dato che anche questo libro si colloca fra quelli che si addormentano (o preferiscono addormentare il lettore) nel beato sogno della completa innocenza degli italiani nella sventura della seconda guerra, sventura che non solo non ci avrebbe visto responsabili, ma addirittura popolo colpito alla stregua degli altri che occupavamo.

Il terzo brano è quasi grottesco: Guy Sayer, l'autore de "Il sol-

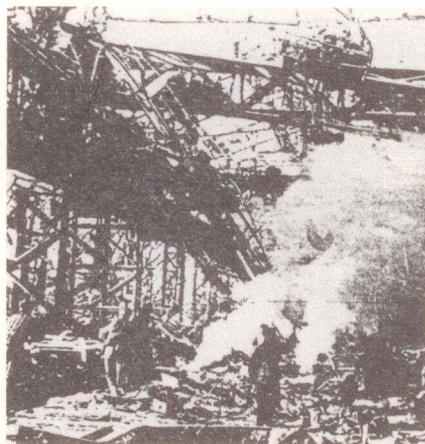
dato dimenticato" dà qui una descrizione (che per sua stessa ammissione o si è inventato, o ha sentito narrare da altri) della rotta tedesca oltre il Dnepr. I russi qui sono dei veri e propri pazzi furiosi, si direbbe appena usciti da un girone dantesco che, ubriachi di vodka e vittoria, massacrano torme di poveri landser che si erano recati in visita sul fiume evidentemente per una piacevole scampagnata con pic-nic!

Il fatto è che più di cinque anni fa ho buttato giù due righe di (speravo) spiritoso commento ad una partita da noi intrapresa a "Operation Hubertus", concludendo il tutto con un ricordo dei numerosi tedeschi morti nei campi di prigionia sovietici e scrivendo che "degli sconfitti non si parla mai". L'articolo mi fruttò una lettera piuttosto indignata di Massimo Tesei (lettera che purtroppo fu l'unica, dato che poi più nessuno osò ribellarsi a nessun altro mio scritto...) che contribuì notevolmente ad aprirmi gli occhi.

Il fatto è che tutti (o quasi) abbiamo letto del povero Sayer tra le steppe della Russia, o delle prodezze di Rudel o delle vittorie perdute di Von Manstein; ma chi ha letto le "Memorie" di Zukov e gli innumerevoli libri editi dai russi (anche in inglese) su Stalingrado o sull'assedio di Leningrado? Ci siamo nutriti letteralmente di celluloidi, abbiamo visto Wayne, Mitchum o Widmark travestiti da G.I. tra Bataan, la Normandia e Bastogne (personalmente ricordo Battle-ground", in italiano "Bastogne"

di W. Wellman del 1949 uno dei più bei film di guerra dell'epoca).

Ma abbiamo mai visti i famosi films "propagandistici" sovietici? Non sono poi tutto sommato meno campati per aria di parecchie produzioni americane e "L'infanzia di Ivan" di A. Tarkovski, anche se è un film di guerra in senso lato, è un gran bel film.



3 - Un'immagine della fabbrica dei trattori Dzerzhinskij, catturata dai tedeschi il 18 ottobre. La fabbrica fu anche l'ultimo nido di resistenza tedesca ad arrendersi il 3 febbraio 1943.

Non parliamo poi dei libri: l'esercito tedesco (in particolar modo le SS) è stato esplorato praticamente in ogni sua parte, credo manchino solo le unità di propaganda, io in compenso non sono ancora riuscito a trovare niente sulle divisioni sovietiche della guardia.

In definitiva è difficile per noi riconoscere ai russi il ruolo di vincitori (o meglio co-vincitori) sopra il nazismo.

Ci è difficile perchè non riusciamo a scindere il problema politico da quello storico. Il punto è che non è stato tanto il regime sovietico a sconfiggere la Germania quanto il popolo russo, non necessariamente comunista (non a caso la secon-

da guerra mondiale viene chiamata "la grande guerra patriottica") che ha battuto il sogno hitleriano.

Ora, per questa stessa ragione, veniamo travolti da una strana schizofrenia; da un lato gli americani sembrano essere i veri vincitori dell'ultimo conflitto e, quando si parla di fronte occidentale, scopriamo che i feroci nazisti si macchiano di crimini inenarrabili (dalla Normandia a Malmedy), se passiamo al fronte orientale, troviamo un pugno di prodi tedeschi che tentano di fermare l'avanzata di fanatiche orde sovietiche come i cavalieri teutonici a Walstadt contro i mongoli.

Il caso tipico lo troviamo nelle pubblicità di richiamo sul retro delle scatole contenenti i giochi di simulazione; se vediamo qualche "Battle of the Bulge" troviamo una cosa del tipo: "Voi potete ricreare la storia..." . Insomma, alla fine si scopre che in realtà la storia della seconda guerra mondiale non l'hanno fatta i vincitori, ma le forze NATO! Succede così che si creino dei "buchi" notevoli nell'informazione e che in questi buchi ogni tanto ci si caschi



4 - Anche in guerra serve un sarto

un pò tutti, compresi anche gli ideatori degli scenari per l'ASL....

Lo scenario 3 "In sight of the Volga" pubblicato nel primo, fatidico, modulo è anche il primo, in tempo storico, ad occuparsi di Stalingrado, essendo ambientato il 14 settembre 1942 (su un totale di 17 scenari fino ad ora pubblicati sulla battaglia per la città).

Si tratta di una situazione di scontro a fuoco urbano in cui un giocatore tedesco non particolarmente equipaggiato deve affrontare una difesa russa magari determinata, ma non certo d'élite. Capiamo subito al volo, dalle note storiche e della indicazione sulle forze in campo, che lo scenario è stato costruito su informazioni di fonte tedesca; a loro infatti viene riservata una descrizione particolareggiata: 3° battaglione, 194° reggimento di fanteria.... "....as Captain Gerhard Meunch personally led..." ecc. ecc. Mentre i russi vengono liquidati con un "Ad hoc elements of the 62nd Army" dove ad hoc non si capisce bene se sia una presa per i fondelli palese o forse un esempio di



5 - Un uomo pulisce il suo Pepescià. È un'arma economica e facile da produrre, poteva essere buttata nella neve, nel fango o anche in acqua senza danneggiarsi, facile capire perché era una preda ambita per i tedeschi.

umorismo involontario.

Definire infatti unità organizzate allo scopo i resti in ritirata della 42a Brigata Fucilieri "rinforzata" dal 270° Reggimento dell'NKVD, è quanto meno eccessivo!

L'offensiva descritta appunto dallo scenario era cominciata il giorno prima, domenica 13 settembre, ed aveva investito in pieno i resti della 62a Armata.



6 - Un equipaggio di T34 posa per una foto in un momento di relax.

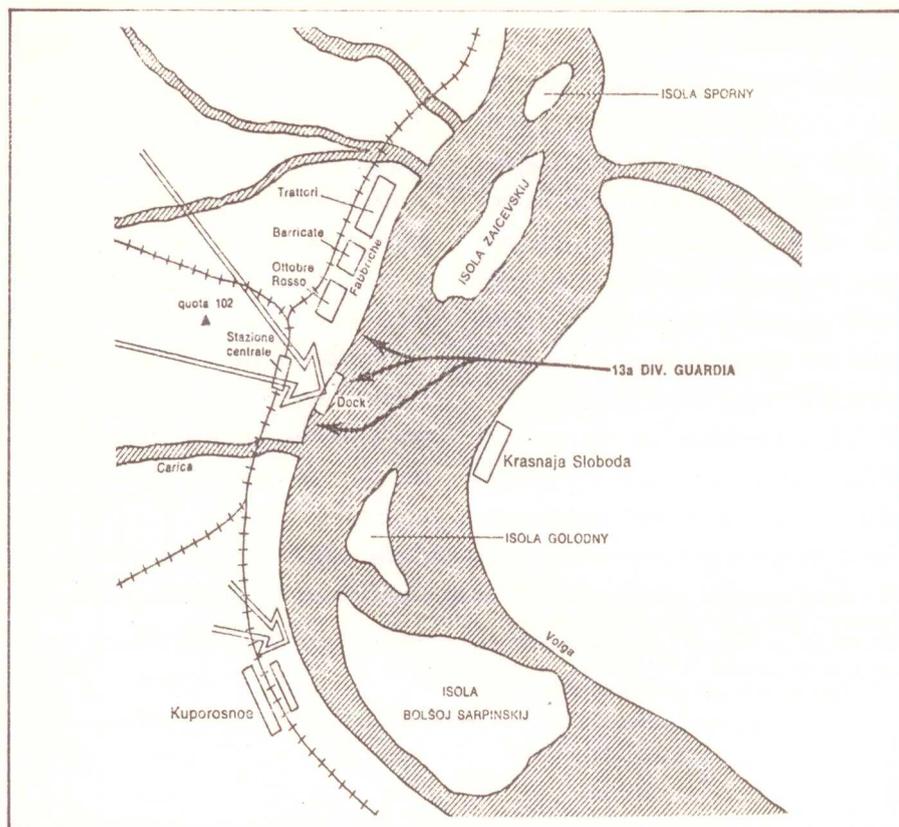
La 42a Brigata Fucilieri, comandata dal colonnello Batrakov, non aveva potuto far altro che ritirarsi verso Stalingrado, a est della Mokraja mechetka, appoggiata dai reggimenti dell'NKVD, ormai quasi interamente composti dalla milizia locale. La sera del 13 i tedeschi si trovavano più o meno a tre Km dal Volga e, pur non avendo raggiunto la città nella zona sud, controllavano il quartiere operaio della fabbrica Krasny barracady. La notte portò ad un notevole affievolirsi dell'attività tedesca, mancando il supporto aereo che aveva sempre appoggiato da vicino gli attacchi. La mattina del 14 però l'offensiva riprese vigore e, per quanto voi giocatori russi vi possiate sfor-

zare, le divisioni tedesche raggiunsero il fiume, nel punto dove erano installati gli attracchi principali per le chiatte.

Più a nord fu raggiunta anche la Mamayev kurgan, importantissima collina che permetteva, con la buona visibilità di quei giorni di settembre, di dominare la sponda est del fiume. Quindi il russo storicamente perse il nostro 3° scenario, lo perse nel senso che non riuscì a fermare l'avanzata tedesca, anche se impose un prezzo altissimo alla vittoria (perdite che, insieme alla notevole stupidità di Hitler e dei suoi alti comandi, determinarono alla fine la sconfitta).

Ma il nostro compagno Batrakov non disponeva di quei rinforzi che invece ricevono i sovietici nello scenario, in misura sempre più copiosa con l'andar dei turni!

Ora, secondo le note sopra il set-up iniziale russo, i rinforzi della 13a Divisione della Guardia di Rodimtsev entrano dal lato est della mappa; questa divisione era nata come 3° Corpo aereotrasportato ma, dopo l'impossibilità pratica (per mancanza totale di aerei) di utilizzare i desantniki (così venivano chiamati i parà) era stata rinominata 87a Divisione Fucilieri. Sfuggita all'accerchiamento di Kiev del '41, si era ritirata fino a Kursk dove aveva combattuto così fieramente per tutto il primo inverno di guerra che era stata promossa 13a Divisione della Guardia. Infatti il titolo di "Divisione della Guardia" (titolo che comportava un equipaggiamento miglio-



7 - I punti di sbarco della 13a Guardia il 15 settembre

re, una paga più alta nonché una speranza di sopravvivenza media del combattente più bassa.....) veniva guadagnato sul campo dalle unità meritevoli, ed allo stesso modo poteva essere revocato, in caso di gravi manchevolezze dimostrate in combattimento.

La 13a (chiamata anche la "Divisione Poltava") era comandata dal trentasettenne generale Rodimstev, un veterano della guerra civile spagnola già famoso per la determinazione dimostrata in combattimento. Con l'inizio della bella stagione anche questa divisione fu utilizzata per l'offensiva sovietica su Karkov, offensiva durante la quale l'esercito russo dimostrò, ancora una volta, che molto ancora bisognava imparare per sperare di sconfiggere i tedeschi.

Al fallimento fece di nuovo

seguito la ritirata, oltre il Don, ed ora la 13a, rinsanguata con complementi scelti (quasi tutti iscritti al partito) aspettava, nella notte tra il 14 e il 15 settembre, nel piccolo villaggio di Krasnaja sloboda, di riconquistare Stalingrado, al di là del grande fiume.

La 13a quindi arrivò a Stalingrado il giorno 15, e non il 14. Batrakov quindi fu lasciato solo a difendere la sua porzione di fronte con i suoi fanti e i suoi marines che finirono infatti per ritirarsi a sud degli attracchi, in prossimità del famoso silos per il grano. Silos dal quale furono scacciati perchè essendo circondati completamente, dopo una settimana mancavano di acqua, cibo e munizioni. La stessa costruzione, pressochè intatta, campeggia in numerose foto che vedono sfilare i prigionieri tedeschi a battaglia conclusa.

Se qualche rinforzo ci fu quindi, si trattò al massimo di qualche unità della milizia (le 3.3.7 per intenderci). Direi però che modificare in questo senso lo scenario, oltre ad essere un pò complicato, ne diminuisce senz'altro l'interesse; conviene quindi prenderlo com'è, uno scenario storicamente un pò piantato per aria, d'altra parte non è l'unico, anzi!.

A questo punto, appurato che la 13a sbarcò sulla riva ovest solo il 15 e che trovò i punti di sbarco già in mano tedesca rimane ancora da raccontare come andò.

Con la crisi che si era venuta a creare alla sera del 14 settembre, con i tedeschi virtualmente padroni di Stalingrado ed i russi ormai costretti a difendere la zona delle grandi fabbriche, la 13a era il solo rinforzo di una qualche importanza disponibile. Si sarebbe potuto far sbarcare le truppe a nord della Mamajev, in un punto decisamente più sicuro, ma Chujkov, con una incoscienza tipicamente russa, decise di tentare il tutto per tutto, fidando nella sua 13a e sul fatto che i suoi uomini erano freschi, mentre i tedeschi erano reduci da mesi di combattimento. Così, come ben descrive Walter Kerr nel suo "Il segreto di Stalingrado" "si preferì dare una legnata in piena fronte al nemico.

Alle due di mattina di martedì 15 settembre i primi reparti del 34° Reggimento comandati dal maggiore Panikhin, traghettarono al di là del fiume. Come calcolato incontrarono una sconsiderata difesa sulla riva,

dopodichè si lanciarono verso il cuore della città, raggiunti poco più tardi dal 39° Reggimento. I tedeschi furono colti completamente di sorpresa, dovettero cedere i grandi magazzini Univermag (poi destinati ad HQ della 6a Armata di Paulus) e la stazione principale; più a sud intanto la 35a delle Guardie teneva ancora una porzione della città dalla quale fu scacciata solo dopo giorni di accaniti combattimenti. Anche i 1200 uomini che occuparono la stazione furono attaccati furiosamente per giorni, i binari divelti furono riconquistati e perduti più volte, alla fine i tedeschi riuscirono a spuntarla, e degli uomini di quel battaglione non si seppe più nulla. Gli invasori però non riuscirono a riconquistare tutto il terreno perduto e numerosi punti di resistenza rimasero nella città mentre i tedeschi buttavano forze sempre maggiori a nord, nella zona delle grandi fabbriche.

La sera del 15 sbarcò anche il 42° Reggimento della Guardia che, appoggiato dal 416° Reggimento della 112a Divisione di fanteria, attaccò all'alba del 16 anche la collina Mamayev.

Era una collina alta poco più di cento metri, meta prima della guerra degli abitanti della città per gite domenicali d'estate, mentre d'inverno si trasformava in un ideale discesa con slitte e sci. Ora vi campeggia una enorme statua della Vittoria, alta più di 50 metri, in uno stile forse un pò retorico ma senz'altro impressionante!

Dopo un breve bombardamen-

to preparatorio i due reggimenti andarono all'attacco, riuscendo a conquistare la collina, resistendo anche ad un contrattacco tedesco lanciato poco dopo. Ci vollero 9 giorni ai tedeschi per riconquistare la cima della collina, con i russi che comunque ne minacciavano sempre le pendici.

Il 28 settembre ci riprovò la 95a Divisione con elementi della 284a Divisione, raggiunsero il punto trigonometrico della

quota, ma non la vetta arrotondata, chiamata dai russi "il duomo del diavolo". Per scacciarli da lì ci vollero più di venti giorni. Era chiaro che i russi non sarebbero mai riusciti a conquistare la Mamayev kurgan ma, quel che era più importante per Cujkov, nemmeno i tedeschi potevano utilizzarla come punto d'osservazione per la loro artiglieria o per gli Stukas.

Alla fine di settembre era

8 - Sergente maggiore che indossa ancora il vecchio cappello invernale chiamato Budionovka. Notare il fucile, un'arma automatica Simonov AVS - 36, piuttosto rara.

9 - Fuciliere con Telogreika (giacca più pantaloni) il schapkaushanka (cappello) e con un paio di Valenki, al guinzaglio porta un cane-mina.

10 - Carrista con la caratteristica Shuba di pelle di pecora.



comunque chiaro a Stalin che la 62a Armata avrebbe resistito a sufficienza, tenendo bloccate la 6a Armata e il 4° Panzerkorp e dando agio alle altre unità di ammassarsi ai fianchi dello schieramento tedesco. Da quel momento in poi i sovietici a Stalingrado riceverono solo le briciole dell'enorme potenziale umano e di mezzi che si ammassava nella regione, lo scopo era ormai solo quello di far credere ai tedeschi che la vittoria era a portata di mano, inducendoli a dissanguarsi sempre di più, nell'ormai futile tentativo di conquistare completamente la città.

La sottile striscia dell'ammasso di macerie una volta chiamato Stalingrado rimase nelle mani della 13a per tutto il resto della battaglia. Alla fine di settembre, approfittando del fatto che i tedeschi erano impegnati nella conquista delle fabbriche a nord, si decise di migliorare la situazione difensiva, fu così che il sergente Jacob Pavlov, che le cronache sovietiche dell'epoca ricordano come un "soldato tarchiato e di poche parole, sempre armato del suo fido pepescià, con addosso una telogreika sporca e lacera", occupò una casa con una ventina di uomini.

Questa posizione, a meno di duecentocinquanta metri dal Volga e situata proprio su una delle direttrici d'assalto principali della 6a Armata, fu attaccata numerose volte ma resistet-

te per 58, lunghissimi giorni. La "Dom Pavlov", la casa di Pavlov, divenne così uno dei punti cruciali della difesa di Stalingrado e il nome in codice di Pavlov e i suoi, "faro" diventò famoso in tutta la 62a Armata.

E qui ritorniamo al nostro ambiente più consono, cioè ASL con i suoi scenari. Infatti una vecchia situazione pubblicata su "General" tempo fa descriveva per l'appunto uno degli attacchi tedeschi alla "Dom Pavlov". È probabile che tra non molto apparirà il rifacimento dello stesso scenario a livello di ASL, solo che, come tutti gli altri, verrà probabilmente usata la stessa mappa della vecchia versione ed io sono francamente un pò stanco della solita mappa 1, mappa di cui ormai tutti conosciamo le LOS, (anche se qui, con l'apparizione della piazza Lenin, le cose sono leggermente cambiate). Ho pensato così di riproporre lo stesso scenario usando le mappe di "Streets of Fire" che oltretutto si prestano benissimo ad un campo di battaglia come quello di Stalingrado. Niente può rendere l'idea della paura dei cecchini o delle mine, dei soldati morti per mantenere i collegamenti tra i reparti o per trovare un secchio di preziosissima acqua. Ma queste sono solo cose che la storia ci ha lasciato e sulle quali dobbiamo pensare, uno scenario di ASL è tutt'altro cosa!

Per chiudere ho trovato, su un

"Signal" del novembre 1942, un articolo in cui si magnificavano le capacità offensive degli Stuka nell'attacco dei nidi difensivi sovietici. Alla fine una frase:

"Anche tu Stalingrado, verrai espugnata, poichè finora siamo riusciti a conquistare tutto!" Non andò così, e Stalingrado fu l'inizio della fine per il Terzo Reich. Non fu certamente solo merito di Stalingrado, ma credo che quegli uomini che difesero quel pezzo di terra sul Volga meritino più rispetto di quello che spesso gli viene riservato.

Edo Giaroni.



“I CAVALIERI DEL TEMPIO”

Avventure nella Storia

di Pier Giorgio Paglia

“La Grande Fraternità Bianca, li chiami Rosa-Croce, li chiami cavalleria spirituale o Templari...è una coorte di saggi, pochi, pochissimi eletti, che viaggia attraverso la storia dell'umanità per preservare un nucleo di sapienza eterna. La storia non si sviluppa a caso. Essa è opera dei Signori del Mondo”.

(U. Eco. “Il pendolo di Foucault”).

“I Cavalieri del Tempio” è un nuovo gioco di ruolo edito dalle Edizioni E. Elle di Trieste. Nuovo non tanto perchè fresco di stampa, dato che risale al novembre del 1990, quanto per i meccanismi di gioco, per le soluzioni proposte e per l'inedita ambientazione scelta.

Il gioco sviluppa la più affascinante delle ipotesi formulate circa l'inspiegabile scomparsa dell'Ordine dei Poveri Cavalieri di Cristo del Tempio di Gerusalemme. La storia ci informa esaurientemente sulla sua nascita, sulla sua rapida ascesa politica ed economica, sulle sue eroiche gesta militari come sul suo scioglimento decretato da Papa Clemente V nel 1312. Dopo un lungo processo condotto dall'Inquisizione con infamanti accuse di eresia, sodomia, sacrilegio e altri delitti, l'Ordine venne sciolto: molti dei suoi membri furono messi al rogo; altri, misteriosamente scomparvero.

Fin qui la storia. Oltre, tutto è leggenda e letteratura. Molti hanno pensato ad un “piano” attuato dal Tempio alla presenza di una regola segreta dell'Ordine.

Nell'ipotesi del gioco, il Tempio decide di sua volontà di

passare alla clandestinità: sacrifica l'organizzazione “esterna” del Tempio per permettere la sopravvivenza di quella “interna”, esoterica, occulta. Questo spiegherebbe la facilità con cui il papa e il re di Francia riescono a sciogliere i Templari in realtà, mentre il mondo crede che il Tempio sia stato distrutto, i suoi appartenenti possono agire in segreto all'attuazione del “Piano”.

I giocatori de “I Cavalieri del Tempio” partecipano a questo disegno di una affascinante

girandola di avventure e “missioni”, coordinati da un gran Maestro, l'arbitro indiscusso che tiene le file dell'avventura. Le conoscenze segrete che il Tempio ha appreso dalla magia catara ed orientale consentono ai suoi membri una sopravvivenza che non teme la morte. Ed ecco la prima grande novità di questo grande gioco di ruolo; i partecipanti possiedono un'identità immortale, il **Corpo Astrale**, che rappresenta la capacità di estendere il loro essere al di là del tempo e



Il sigillo del Tempio

Il sigillo del Tempio varia nel corso dei secoli. Su di esso vengono rappresentati di volta in volta la commanderia di Gerusalemme oppure due cavalieri sullo stesso cavallo. Alcuni hanno voluto riconoscervi i due fondatori Hgo di Payns e Goffredo di Saint-Omer. Per altri sarebbe piuttosto un simbolo di fratellanza e povertà: all'inizio l'ordine si chiamava «Ordine dei poveri cavalieri di Cristo del Tempio di Gerusalemme».

dello spazio. Questo Corpo astrale, determinato da tre qualità fondamentali (**Potenza, Agilità e Percezione**) e dalla scelta dei tratti di personalità, viaggia da un'epoca all'altra. Si incarna di volta in volta in un vero e proprio personaggio, con una sua biografia e delle sue competenze "terrene", per affrontare la missione assegnatagli dal Tempio. Così, ad esempio, in una missione ambientata nell'Umbria del Trecento potreste impersonare un frate francescano o una girovaga saltimbanca, e vestire nell'avventura successiva i panni di un ufficiale della Luftwaffe nel 1941. Il tutto, naturalmente, mantenendo il vostro carattere, le vostre capacità fondamentali ed i poteri esoterici, ma adeguando la parte "terrena" del vostro personaggio alla missione da compiere.

I Templari si troveranno, dunque, a fare i conti con cultura e società lontane nel tempo e nello spazio, storicamente molto

ben determinate, armati di arguzia e dei loro "poteri esoterici". Queste sono particolari capacità occulte a cui i Templari sono iniziati e che, come le competenze, acquisiscono e migliorano durante il corso delle avventure.

Ulteriore novità è la forte componente storica presente nel "milieu". Giocare a "I Cavalieri del Tempio" è un agire "nella storia" incontrando personaggi, situazioni ed eventi realmente esistiti senza, però essere costretti all'inevitabile, al già accaduto. Essi infatti possono influenzare la storia per inverare il "Piano", od una piccola parte di quello sconfinato mosaico, senza stravolgere ciò che è accaduto ma conservando una grande libertà di movimento e d'azione.

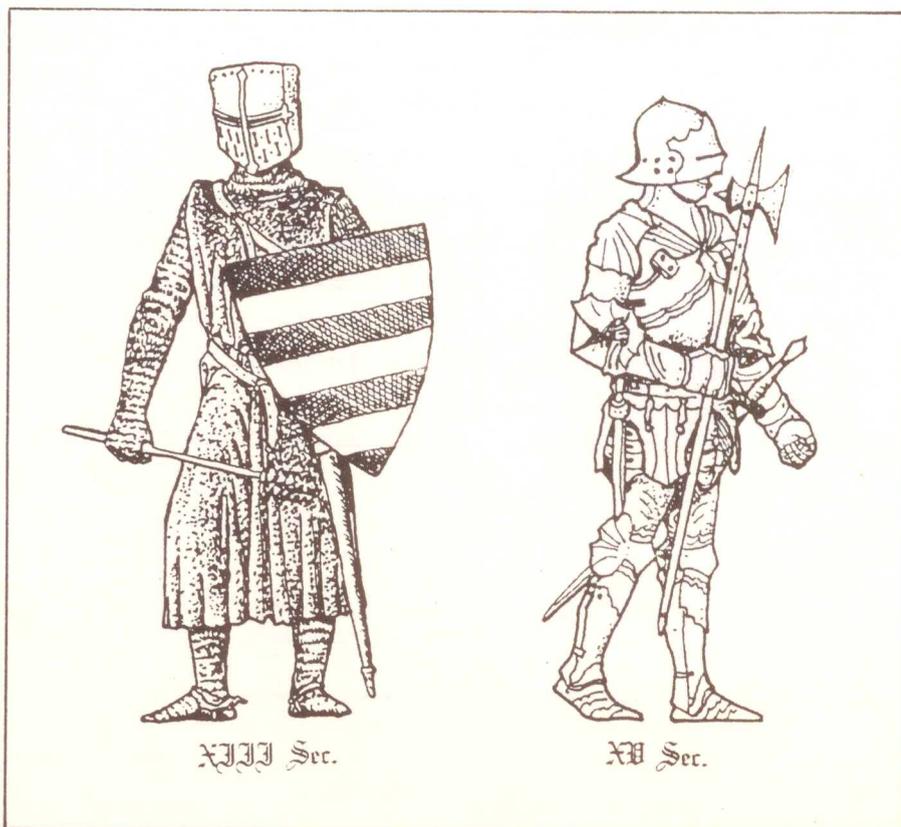
Ne "I Cavalieri del Tempio" i giocatori non devono divagare o agire contro gli interessi del Tempio. La riuscita della missione è fondamentale, ed il tempo incalza. A questo proposito vengono proposte le "dis-

solvenze", altra innovazione del gioco. Le avventure de "I Cavalieri del Tempio" si svolgono come un susseguirsi di "scene", quasi si trattasse di un film. Qualora il Gran Maestro voglia far sentire "indirettamente" lo scorrere del tempo e l'incalzare degli eventi, o creda che le potenzialità di gioco della scena siano esaurite, annuncia la dissolvenza, riprendendo il gioco in un'altra scena, con un salto temporale e spaziale. Questo sistema rischia, in effetti di falsare quell'atmosfera di totale "libero arbitrio" tanto gradito ai giocatori di Role-playing. Dall'abilità dei Gran Maestri dipende il buon uso di quest'elemento del gioco, che può essere di grande aiuto.

Altra piacevole novità è che i tratti del carattere del corpo astrale non sono, come spesso accade in altri giochi di ruolo, puramente accessori ma determinano, in generale, il tipo di comportamento che il giocatore dovrebbe assumere in situazioni "limite" per quel genere di carattere. Un monaco-cavaliere che ha tra i suoi tratti di personalità la spavalderia" e la "temerarietà", ad esempio difficilmente potrà sottrarsi dal lavare col sangue nemico un'onta subita, anche se in quel momento potrebbe essergli più comodo far finta di niente. Alla bravura del Gran Maestro sta di applicare queste regole senza "legare" troppo i personaggi, lasciando loro la possibilità di azione e potere decisionale.

"I Cavalieri del Tempio" è, insomma, un gioco completo e semplice allo stesso tempo, con un regolamento veramente innovativo a cui bisogna riconoscere il merito di non ricalcare gli schemi dei Role-playing d'importazione.

Sin dal libro di base non mancano glossari, cronologie ed altri ausili per i giocatori che lo



arricchiscono ulteriormente, tra cui un'intrigante avventura introduttiva che vede i personaggi in missione nell'affascinante mondo del Trecento italiano, e che sarà utilissima ai futuri Gran Maestri. Un gioco interessante per gli esperti, ma assolutamente accessibile a quanti si sono accostati da poco al gioco di ruolo. Il tutto presentato in veste lussuosa cosa a cui la E.Elle ci ha già abituato da tempo.

Il Regolamento base, consente di creare e giocare avventure ambientate nel tardo Medioevo, ma è già uscita una prima espansione: "La veridica storia di Cristobal Colon". Questa, introducendo alcune nuove regole del combattimento, presentando le prime armi da fuoco e fornendo una completa descrizione dello scenario storico della fine del Medioevo al Rinascimento, rende possibile ambientare le missioni dei Cavalieri in tutto il '400. Un nuovo glossario compendia ed aggiorna quello precedente, ed una fornitissima galleria di per-



sonaggi della società rinascimentale europea completa ulteriormente lo scenario storico e culturale cui i Gran Maestri potranno attingere per creare nuove avventure. Viene inoltre proposto un nuovo Potere Esoterico e viene introdotto "Il Potere Oscuro", un nuovo e pericoloso nemico del Tempio. Esso ha una struttura simile a quella dell'Ordine dei Templari ed è dotato di conoscenze esoteriche. "Ciò che il Tempio può costruire, il Potere Oscuro può distruggere" una nuova sfida ai Cavalieri.

Completa il volume un'interessante avventura che vede i Cavalieri in missione nella Spagna del 1492 alle prese con la Santa Inquisizione ed il Potere Oscuro, nel tentativo di aiutare Cristoforo Colombo a salpare ed a "buscar di Levante per il Poniente".

Perché il Potere Oscuro vuole ostacolare il grande navigatore genovese? Quali sono gli interessi del Tempio nel Nuovo Mondo? Dati storici ed eventi realmente accaduti si fondono magistralmente con elementi fantastici e stimoli culturali. Le fonti cui gli autori hanno attinto sono le più diverse. Dalla letteratura si recuperano leggende ed ipotesi "fantastoriche", come quella secondo cui una parte delle favolose ricchezze templari proveniva dalle Americhe trasportata su navi vichinghe: ipotesi presente, ad esempio nel romanzo di Franco Cuomo "Gunther d'Amalfi, cavaliere templare". Altre volte si recuperano invece dettagli curiosi e bizzarre coincidenze della storia: Antonio Marchena, padre guardiano del monastero francescano della Ràbida, fu storicamente vicino a Colombo nel tentativo di convincere i Reali di Spagna a permetterne il viaggio. Ed ecco che il lungimirante francescano diventa, nel

gioco, un Maresciallo del Tempio: un caso, se si considera che il monastero della Ràbida fu una Capitaneria Templare fino al 1311?

"La storia non si sviluppa a caso. Essa è opera dei Signori del Mondo" (U. Eco, "Il pendolo di Focault").

Ma non si creda che da questa forte presenza di riferimenti "dotti" derivi un gioco noioso: i Cavalieri del Tempio non vuole essere un gioco didattico ma un piacevole passatempo. Ed infatti anche una sottile ironia traspare nelle avventure "ufficiali": ai giocatori più arguti può capitare di riconoscere, nei menestrelli incontrati in locande trecentesche, Francesco Guccini o Fabrizio De Andrè...

Seguiranno certamente altre espansioni che permetteranno di spaziare in epoche diverse. La E. Elle segue con un certo interesse lo sviluppo dei suoi tre giochi di ruolo, ed a questo proposito uscirà, tra breve, anche un semestrale: "E. L. Avventura". Vi troveranno spazio avventure, nuove regole e altre interessanti espansioni per "Kata Kumbas", "Holmes & Co" e "i Cavalieri del Tempio": lo si troverà in tutte le librerie.

Chi verrà "iniziato" al Tempio si convincerà che fare Role-Playing è ben più che dare la caccia ad orchetti e mannari: le rigorose atmosfere storiche proposte da "I Cavalieri del Tempio", infatti, sono tali da affascinare i wargamers più esigenti. E non c'è da stupirsi che a dimostrarlo sia un prodotto italiano: il gioco di ruolo fa vivere in ogni dettaglio gli scenari proposti, ed una simile immersione nella storia è probabilmente troppo lontana dalla mentalità di chi progetta giochi oltreoceano.

IL CREPUSCOLO DEI 100 GIORNI

Di sicuro interesse per tutti i possessori di Napoleon's Last Battles questo articolo intende riunire in modo organico e scorrevole tutti i chiarimenti, le varianti e gli "errata" pubblicati su riviste nazionali ed estere, nei quindici anni trascorsi dalla prima data di pubblicazione di questa simulazione a oggi.

La differenza sostanziale tra questo ed altri scritti analoghi, risiede nella differente presentazione della varianti che sono qui espone in due parti ben distinte, e nell'aspetto inedito di altre.

Nella prima parte si trovano tutte quelle varianti e quei chiarimenti **necessari** per rendere bilanciato ed incerto lo svolgimento della fase cruciale della campagna dei "cento giorni"; nella seconda invece, sono presentate quelle variazioni che in qualche modo possono favorire una o l'altra parte, ma che comunque prese in considerazione per gli aspetti che esse toccano, possono, in ultima analisi essere utilizzate per eventualmente bilanciare la diversa esperienza tra i giocatori.

L'attenzione principale è naturalmente diretta al "Gioco Campagna" dato che gli scenari sono praticamente unici dal punto di vista dell'incertezza sull'esito finale e dell'equilibrio tra le forze.

Solo lo scenario su Ligny necessita infatti di una piccola precisazione. Quatre-Bras, Ligny, Wavre e La Belle Alliance sono il risultato di un più valido studio e di un accu-

rato playtest tanto da consentire, a un ipotetico avversario, la scelta delle parti senza il timore di concedere un vantaggio più che minimo.

La divisione in due parti di questo articolo è stata possibile grazie a un considerevole numero di playtest variando avversari, parti e condotta di gioco, ed in alcuni casi addirittura "pilotando" l'elemento casuale (dado) con calcoli probabilistici, a titolo di studio.

NAPOLEON' LAST BATTLES (SPI 1976)

REGOLE GENERALI E SCENARI

8.17 (aggiunta) Unità avversarie attaccate da **solà** artiglieria attraverso fiume, torrente o ponte, fruiscono dei benefici difensivi dati dal terreno (vedi 5.6) unicamente se sono adiacenti al lato di esagono di fiume, torrente o ponte, e l'arti-

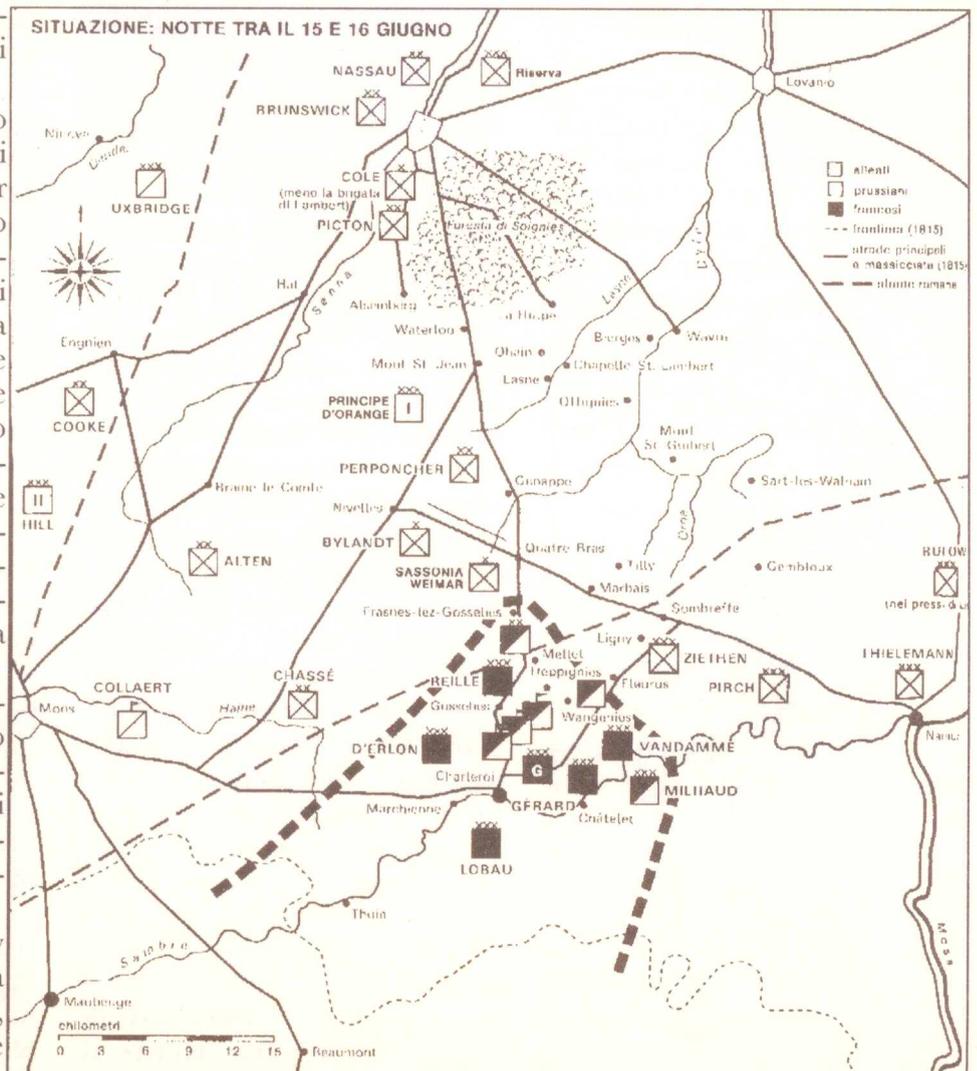


Fig. 1- Posizioni preliminari degli eserciti alla vigilia delle operazioni

glieria attaccante non è loro adiacente. L'artiglieria può bombardare attraverso lati di stagno entro il raggio di due esagoni.

9.11 (aggiunta) L'entrata dei rinforzi può essere ritardata a turni successivi. Se gli esagoni di entrata sono bloccati da unità nemiche o loro ZOC, i rinforzi possono entrare dal più vicino esagono libero. I rinforzi che non entrano non sono conteggiati ai fini del totale dei punti Vittoria sia nel Gioco Campagna che nei singoli scenari.

10.3 (variazione) Eliminare la sezione tra parentesi (and.... command).

13.2 (variazione) Il titolo di questa sezione dovrebbe essere: **CONDIZIONI DI VITTORIA PER I SINGOLI SCENARI.**

14.3 (chiarimento) Se le perdite francesi raggiungono i 35 punti Forza ed i prussiani **non** sono demoralizzati, il francese perde immediatamente lo scenario, altrimenti si prosegue sino al termine del turno delle ore 21.00 o al raggiungimento del livello di disintegrazione prussiano. §

14.4 (nuova sezione) **RISERVA FRANCESE**

14.41 (aggiunta) Le quattro unità di fanteria della Vecchia Guardia francese (Morand, Michel, Friant e Rouget) non possono essere "volontariamente" portate in ZOC di unità prussiane, dal giocatore francese, prima che si verifichi uno dei seguenti casi:

A) Tutti gli esagoni di Ligny e St.Amand sono sotto controllo francese al termine di un qualsiasi turno di gioco antecedente

quello delle ore 19.00

B) L'esercito francese ha perso più di 25 punti Forza.

C) Inizi il turno di gioco delle ore 19.00

REGOLE GIOCO CAMPAGNA

19.25 (aggiunta) Se unità avversarie transitano in esagoni occupati unicamente da comandanti o ufficiali applicare immediatamente la procedura sopra descritta.

19.27 (aggiungere) Blucher può muovere al massimo di un esagono (qualsiasi sia il costo del terreno) in ogni turno del giocatore prussiano fino a che l'esercito prussiano è demoralizzato (vedi 22.6) o fino al turno di gioco delle ore 21.00 del 16 giugno, qualsiasi delle due circostanze si verifichi per prima. Durante il periodo in cui il movimento è limitato Blucher deve comunque rispettare le normali regole sul movimento dei comandanti (vedi 19.21).

20.3 (variazione) Le unità e gli ufficiali che sono giudicati in "stato di comando" nel corso del segmento di comando di un dato turno, in tutto quel turno conservano tutte le loro normali funzioni. Gli effetti del trovarsi fuori comando durano per tutto il turno in cui le unità sono state giudicate fuori comando.

21.0 (aggiunta) Le unità riorganizzate non possono muovere nel turno in cui si riorganizzano.

21.2 (variazione) Un ufficiale deve trovarsi entro 7 esagoni da un comandante amico appartenente allo stesso esercito di cui compie il tentativo di riorganizzazione. Mantenere la frase "an officer attempting".

Ufficiali che tentano di riorganizzare unità non contano ai fini della capacità di comando del comandante. Qualsiasi numero di ufficiali può tentare la riorganizzazione utilizzando lo stesso comandante a prescindere dal valore delle sue capacità di comando.

22.6 (aggiunta) **MORALE ARMATE**

Nel Gioco Campagna gli eserciti sono soggetti anche alla demoralizzazione e alla disintegrazione di esercito oltre che di nazionalità.

22.61 (aggiunta) Nelle date previste, quando le perdite di punti Forza di un esercito raggiungono o superano i seguenti livelli si verifica immediatamente la demoralizzazione (DM) o la disintegrazione (DS) dell'esercito

	16 /6	17/6	18 /6
Esercito	DM/DS	DM/DS	DM/DS
Francese	60/ -	90/ -	90/ -
Prussiano	55/75	65/85	65/85
Anglo-Alleato	25/40	40/50	45/55

LA demoralizzazione/disintegrazione di un esercito non preclude quella di un altro. Se due eserciti superano i livelli nello stesso istante l'esercito del giocatore in quel momento non in fase è considerato essersi demoralizzato/disintegrato per primo.

22/7 (aggiunta) **DEMORALIZZAZIONE/ DISINTEGRAZIONE - EFFETTI**

22/71 (aggiunta) Se l'esercito francese è demoralizzato il giocatore francese perde immediatamente il gioco.

22/72 (aggiunta) Se l'esercito prussiano o anglo-alleato è demoralizzato al giocatore fran-

cese è permesso di sottrarre uno (1) dal lancio del dado in qualsiasi attacco contro unità dell'esercito demoralizzato. Questa opzione è esercitata dopo che il lancio è stato effettuato. Gli attacchi da parte dell'esercito demoralizzato non sono influenzati da questa regola, nè lo sono gli attacchi francesi contro difensori che includono unità di un esercito non demoralizzato.

22.73 (aggiunta) Se l'esercito prussiano o anglo-alleato è disintegrato, tutti gli attacchi francesi contro unità disintegrate possono essere spostati da una colonna a destra nella tabella di risoluzione dei combattimenti, cioè 2:1 può diventare 3:1 ecc. (6:1 rimane 6:1, ma 9:1 può diventare 10:1 cioè vittoria automatica, vedi 28.0).

Questi spostamenti di colonna sono facoltativi e vanno decisi dal francese prima del lancio del dado.

22.74 (aggiunta) Se unità di un esercito disintegrato attaccano da sole unità francesi, il rapporto è spostato di una colonna a sinistra sulla tabella di combattimento, cioè 2:1 diventa 1:1 etc.

La demoralizzazione/disintegrazione di esercito e quella di corpo/nazionalità hanno effetti separati e sono cumulativi in aggiunta ad ogni altro aggiustamento dovuto alle regole facoltative delle armi combinate se queste vengono utilizzate.

ESEMPIO:

Se 7 punti Forza prussiani sono attaccati da 22 punti Forza francesi in un attacco di armi combinate mentre l'esercito prussiano è disintegrato, il francese può utilizzare qualsiasi rapporto uguale o inferiore a 5:1 (3:1 normale più uno spostamento a destra per le armi

combinare più di un'altro per la disintegrazione). In aggiunta il francese può sottrarre uno dal lancio del dado dopo l'esecuzione dell'attacco. Se le unità prussiane appartenevano ad un corpo demoralizzato esse sarebbero state sottoposte alle penalità di movimento previste e non avrebbero potuto avanzare dopo il combattimento nel loro turno. La vittoria automatica può comunque essere ottenuta da unità disintegrate che attaccano con un rapporto di 11:1 (vedi 28.0). Attacchi condotti da o contro unità di morale "misto" comportano le penalità previste per le unità meno svantaggiate. Le combinazioni specifiche sono riportate di seguito (DM si riferisce alla demoralizzazione di esercito):

MORALE UNITÀ	PENALITÀ	
	attaccante	difensore
DM + normale	nessuna	nessuna
DS + normale	nessuna	nessuna
DM + DS	-1 dado	nessuna

22.75 (aggiunta) Se l'esercito anglo-alleato si disintegra, tutte le unità di questo esercito che non sono inglesi o della K.G.L., vengono immediatamente sottoposte alla prova di affidabilità (27.0) indipendentemente se adiacenti o meno a unità inglesi o K.G.L. Le unità che risulteranno inaffidabili, compresi i rinforzi, vedi 22.61 o per le modifiche ai livelli di demoralizzazione/disintegrazione vedi 22.8).

22.8 (aggiunta) **DEMORALIZZAZIONE/ DISINTEGRAZIONE - MODIFICHE.**

22.81 (aggiunta) Nel momento in cui l'esercito prussiano o anglo-alleato è demoralizzato il livello di demoralizzazione fran-

cese è aumentato di dieci (10) punti per ogni esercito demoralizzato. Questo bonus può essere ottenuto dal francese solo una volta per esercito alleato. Una volta ottenuto non può essere perso anche se l'esercito in questione fosse successivamente reintegrato.

22.82 (aggiunta) Nel momento in, cui avviene il primo combattimento tra unità francesi e prussiane sulla mappa di "La Belle Alliance" a partire dalle 11.00 del 18 giugno il livello di demoralizzazione/disintegrazione anglo-alleato sale di dieci (10) punti.

Se al termine del turno di gioco delle ore 21.00 del 16 giugno l'esercito prussiano non è demoralizzato il livello di demoralizzazione / disintegrazione prussiano è aumentato di cinque (5) punti.

24.0 (chiarimento) Il riferimento in parentesi alle ore 09.00 va eliminato. Il rifornimento è determinato durante la fase di comando e riorganizzazione di ciascun turno iniziale di ogni giorno.

24.1 (variazione) Questa regola va così modificata "tutte le linee di rifornimento vanno tracciate fino ad un esagono qualsiasi del bordo Est della mappa per i prussiani. Tutte le linee di rifornimento anglo-alleato vanno tracciate sino ad un esagono qualsiasi del bordo mappa nord o ovest della mappa".

25.0 (chiarimento) Quando vengono usate entrambe le regole 25.3 e 25.4 la regola 25.3 ha la priorità sulla 25.4.

26.0 (aggiunta) Alla procedura del calcolo dei punti Vittoria, per la determinazione dell'esito della campagna, aggiungere un (1) punto Vittoria per ogni unità prussiana o anglo-alleata

presente sulla mappa in condizione "ridotta" al termine della campagna (ore 21.00 18 giugno).

(chiarimento) La differenza esistente tra il valore iniziale e quello "ridotto" di un'unità riorganizzata **non è mai conteggiato** al fine del calcolo dei punti Vittoria

(variazione)

LIVELLI DI VITTORIA

DECISIVA FRANCESE

Se il totale dei punti Vittoria del francese raggiunge o supera in qualsiasi momento 230.

TATTICA FRANCESE

Se il francese ha accumulato 150 punti Vittoria alla fine della campagna

MARGINALE FRANCESE

Se il francese ha accumulato 100 punti Vittoria alla fine della campagna.

MARGINALE ALLEATA

Se il francese ha accumulato meno di 100 e più di 50 punti Vittoria alla fine della campagna.

TATTICA ALLEATA

Se il francese ha accumulato meno di 50 punti Vittoria alla fine della campagna.

DECISIVA ALLEATA

Se l'esercito francese è demoralizzato (vedi 22.6) in qualsiasi momento.

27.0 (nuova sezione)

AFFIDABILITÀ ALLEATA

27.1 (aggiunta) Se una unità dell'esercito anglo-alleato non inglese o della K.G.L. è attaccata o esegue un attacco è necessario verificarne l'affidabilità in base alla nazionalità di appartenenza.

OLANDESI, NASSAU dato	4,5,6 inaffidabili
BRUNSWICK, HANOVER "	5,6 inaffidabili

Unità che risultino inaffidabili non partecipano all'attacco anche se in ZOC nemica e si difendono a metà forza (frazioni per eccesso). Queste modifiche e quelle date dal terreno sono cumulative. Comunque il valore di combattimento di un'unità non può mai essere inferiore ad uno (1).

Unità che non possono partecipare ad un attacco in seguito a questa regola condividono comunque lo stesso esito delle altre unità amiche che eseguono l'attacco.

Unità che non hanno attaccato non possono in ogni caso avanzare; se tali unità componevano l'intera forza attaccante il risultato è automaticamente un Ar.

27.2 (aggiunta) Le unità olandesi, Nassau, Brunswick e Hanover **non** sono sottoposte alla regola 27.1 se si trovano ammassate o sono adiacenti ad unità inglesi o della K.G.L.

Con la sezione 27.0 termina la prima parte di questo scritto, rimane da aggiungere che, nei playtest effettuati, sono sempre state utilizzate oltre alla convenzionale regola 12.1 le regole opzionali 25.1, 25.3 e 25.4, tutte già presenti nell'edizione originale del regolamento data-to 1976. Per tutte quelle regole che non sono espressamente variate si ritiene inalterato il regolamento dalla suddetta edizione.

In merito alla seconda parte dell'articolo spetterà ai contendenti, dopo un'accurata analisi, introdurre una o più delle sezioni presentate. A titolo personale invito ad effettuare tale scelta solo dopo aver letto le

conclusioni contenute al termine dell'articolo.

NAPOLEON'S

LAST BATTLES (SPI 1976)

28.0 (nuova sezione)

VITTORIA AUTOMATICA

28.1 (aggiunta) La vittoria automatica consente la distruzione di unità nemiche durante la fase di movimento amica. Se si ottiene un rapporto di forze uguale o superiore a 10:1 contro unità nemiche **adiacenti** queste sono automaticamente eliminate senza procedere al combattimento e senza perdite per l'attaccante. Tutte le modifiche ai valori e alle colonne della tabella dovute al terreno e alla disintegrazione di esercito sono calcolate nella determinazione del rapporto; La ZOC delle unità eliminate (compreso l'esagono occupato) sono ignorate per il resto del turno del giocatore in fase (eccezione vedi 28.6). Unità amiche possono entrare in questi esagoni liberamente pagando il solo costo del terreno. Le unità che hanno ottenuto una vittoria automatica debbono comunque rimanere sul posto per il resto del turno. (eccezione vedi 28.5).

Per poter ottenere una vittoria automatica contro unità di cavalleria è necessario che tra le forze attaccanti vi sia almeno una unità di cavalleria.

28.2 (aggiunta) Unità che hanno ottenuto una vittoria automatica non possono attaccare altre unità nemiche nello stesso turno. Se queste unità nella fase di attacco del proprio turno si trovano adiacenti ad unità nemiche queste devono essere attaccate da altre unità amiche (il giocatore in fase deve dichiarare con quali unità eseguiranno tali attacchi nella suc-

cessiva fase di combattimento) perchè l'esecuzione della vittoria automatica sia possibile.

28.3 (aggiunta) Una vittoria automatica può essere rifiutata cioè il rapporto di forze può essere volontariamente ridotto al di sotto di 10:1. In questo caso l'attacco avviene nella successiva fase di combattimento, le ZOC nemiche restano in vigore.

28.4 (aggiunta) Ai fini della vittoria automatica la regola 27.1 non viene applicata. Tutte le unità alleate si difendono normalmente con le modifiche dovute al terreno e alla disintegrazione di esercito.

28.5 (aggiunta) Una sola delle unità che hanno partecipato alla vittoria automatica può avanzare nell'esagono conquistato alla fine della fase di combattimento amica.

29.0 (nuova sezione)
**UNITÀ ALLEATE
ADDIZIONALI.**

29.1 (aggiunta) Errori di valutazione di Wellington portarono alla dispersione di forze alleate allontanando le stesse dalla fase cruciale della campagna. Coloro che intendono simulare un maggior acume tattico del comandante inglese possono creare nuove unità (IVa divisione anglo-alleata) che possono entrare in gioco dall'esagono B 0014 a partire dalle ore 11.00 del 18 giugno ottenendo uno (1) con un dado all'inizio del turno di gioco alleato.

INGLESI

ufficiale:	Colville
Fanteria:	4-4 Johnston 3-4 Lyon
Artiglieria:	2-4 Div.

OLANDESI

ufficiale:	Steadman
Fanteria:	4-4 Anthing, 3-4 Eerens, 3-4 Wymands
Artiglieria:	1-4 Div.

30.0 (nuova sezione)
**UFFICIALI
ANGLO-ALLEATI**

30.1 (aggiunta) Alcuni ufficiali dell'esercito anglo-alleato ebbero un comportamento molto intraprendente e risultarono determinanti in alcuni episodi, fondamentali per l'esito della campagna (es. Bernardo di Sassonia-Weimar a Quatre-Bras).

30.11 (aggiunta) Unità olandesi, Brunswick, Nassau o Hannover che si trovano adiacenti o ammassate all'appropriato ufficiale aggiungono uno (1) al risultato del dado nella verifica di affidabilità (vedi 27.0).

31.0 (nuova sezione)
GNEISENAU

31.1 (aggiunta) Gneisenau era il capo di stato maggiore di Blucher e sostanzialmente il Vice-Comandante dell'esercito prussiano; la sua presenza fu determinante nella scelta di Wavre come punto di concentrazione per le unità prussiane pesantemente battute a Ligny.

31.11 (aggiunta) La pedina rappresentante Gneisenau è posizionata nello stesso esagono di Blucher all'inizio della campagna (L 0719). Gneisenau è da considerarsi come un comandante d'armata per l'esercito prussiano, tuttavia egli non può esercitare capacità di comando se l'esercito prussiano non è stato demoralizzato e comunque da una distanza superiore ai sette (7) esagoni da

Wavre, sino a che Blucher è in gioco. Indipendentemente dal morale prussiano e dalla sua posizione, Gneisenau può fornire comando a ufficiali che tentano la riorganizzazione anche se Blucher è in gioco Gneisenau e Blucher devono essere tenuti nello stesso esagono sino al termine del turno di gioco delle ore 17.00 del 16 giugno.

32.0 (nuova sezione)
MODIFICHE TATTICHE

32.1 (aggiunta) Per meglio evidenziare i vantaggi e gli svantaggi dell'impiego tattico delle diverse armi (Fanteria, Cavalleria e Artiglieria) i giocatori possono accordarsi per l'applicazione dei seguenti casi nella risoluzione dei singoli combattimenti.

32.11 (aggiunta) Quando unità di Fanteria e/o Cavalleria attaccano unità di Artiglieria si aggiunge + 1 al lancio del dado per la risoluzione del combattimento.

32.12 (aggiunta) Quando unità di Cavalleria attaccano da sole unità di Fanteria si aggiunge + 1 al lancio del dado per la risoluzione del combattimento.

32.13 (aggiunta) Unità di Artiglieria non possono mai avanzare a sfruttamento di un favorevole risultato di combattimento, a meno che non si tratti di artiglieria ippotrainata.

ANALISI: A chiarimento della regola 8.17 bisogna considerare la scala di gioco, la natura del terreno e il tipo di impiego dell'artiglieria (tiro a rimbalzo). La gittata diretta dei cannoni, partecipanti alla campagna non superava i 300/500 metri, il resto della corsa la palla lo effettuava mediante rimbalzi. È evidente che in terreni intrisi di

pioggia o comunque "morbidi" quali stagni, paludi e sponde di fiume o torrente, l'efficacia dei colpi era notevolmente ridotta.

Un altro punto importante da chiarire è il perché dell'utilizzo "forzato" della regola opzionale 25.3

Il suo impiego si rende necessario per compensare la facilità con cui i giocatori fruiscono dei benefici offensivi dell'attacco combinato. Tale tipo di attacco era nella realtà molto complicato e di difficile realizzazione, in special modo con unità appartenenti a corpi diversi.

Tali difficoltà non sono sufficientemente rappresentate e pertanto solo con la regola 25.3 si ristabilisce un equilibrio tra realtà e simulazione.

Per quello che riguarda le sezioni della seconda parte, l'utilizzo della sezione 28.0 aumenta considerevolmente le possibilità di vittoria del giocatore francese oltre a consentirgli un "improprio" utilizzo di unità della riserva (Granatieri e Cacciatori della Vecchia Guardia). Per ovviare a questo sbilanciamento è necessario consentire al giocatore alleato l'utilizzo di tutte e tre le successive sezioni (29.0, 30.0 e 31.0).

Le tre sezioni citate impiegate singolarmente (senza cioè l'utilizzo della 28.0) offrono un lieve ma giustificato vantaggio al giocatore alleato, vantaggio che non risulta comunque determinante sull'esito finale della campagna a meno di una

poco incisiva condotta di gioco francese.

L'utilizzo della 30.0 o della 31.0, tralasciando la 29.0 è un'ottima soluzione; si consiglia però di ridurre da 7 a 5 la distanza in esagoni citata nella regola 22.1 qualora si utilizzi la regola 31.0.

Le modifiche tattiche (32.0) non portano a squilibri e soprattutto il caso 32.13 merita un'attenta considerazione.

Detto quanto era necessario chiudo con un...arrivederci a Bruxelles....!!

Oscar Crippa

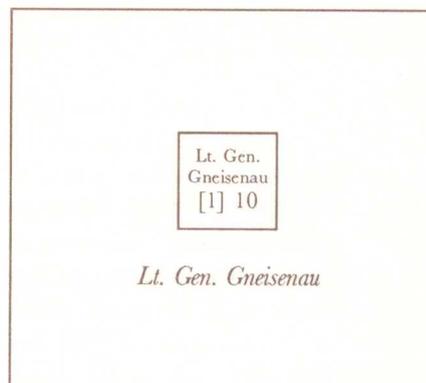


Fig. 2 - Strategia della ... posizione centrale



Abbonarsi al Trimestrale

SIMULAZIONI

è facile, basta eseguire un versamento di L. 25.000 sul Conto Corrente Postale N. 65393001 intestato a
BRUNO CAFARO - Via Pomezia 44 00183 ROMA

Le Associazioni che intendono collaborare alla Rivista avranno a loro disposizione una pagina da gestire.

Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a: Bruno Cafaro tel. 06/7097996

Stefano Marcopoli - Via Carducci 2 - 00043 Ciampino

LA IES RISPONDE

Riportiamo qui di seguito le risposte ufficiali che cortesemente ci ha inviato Gianluca Lora Moretto, responsabile della Italiana Editrice Simulazioni, sui giochi "San Martino" e "Solferino". Chiunque fosse interessato all'argomento può richiedere a Bruno Cafaro copia del notiziario 4/90 del Torneo Master, sul quale sono pubblicati due articoli storici sul periodo e la recensione del gioco, allegando £. 4.000 in Francobolli per la spedizione

Domanda:

5.00 Cosa succede ad una batteria d'artiglieria se subisce un risultato "r" o se è forzata a ritirarsi in caso di mischia?

Risposta:

I pezzi vengono abbandonati, è solo l'equipaggio a ritirarsi e ad andare in rotta.

Domanda:

5.3 La strada nega gli effetti delle forreste e delle creste?

Risposta:

Ai fini del movimento da lato di esa strada ad altro lato di esa strada adiacente **SI**
Per tutto il resto **NO**

Domanda:

5.53 Un'unità può solo transitare attraverso altre unità in colonna su strada, oltre il limite di raggruppamento previsto per l'esagono, o si deve fermare?

Risposta:

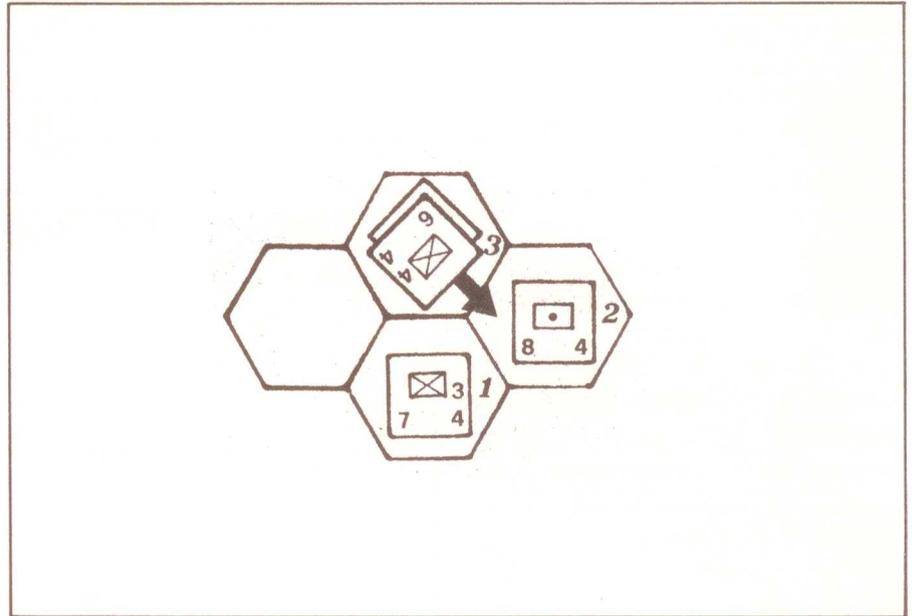
Si deve fermare.

Domanda:

5.7 Il difensore può effettuare fuoco d'opportunità sulle unità nemiche che entrano in mischia

su unità amiche adiacenti, anche se le unità nemiche non escono dalle ZOC di queste ultime?

Vedi figura



Domanda:

L'unità 1 può sparare alla 3 che entra in mischia sulla 1 anche se l'unità 3 non esce dalla ZOC dell'unità? E può sparargli nell'esagono di partenza od in quello di arrivo alle 2 e quindi di fianco?

Risposta

Si. Gli spara nell'esagono di partenza.

Domanda:

5.8 Tutte le modifiche sulla mischia si applicano come spostamento di colonne o come modifica di differenziali? Esempio: Un rapporto iniziale di +3 viene modificato dalla presenza di un leader che ha un bonus di mischia pari a "2", l'applicazione del bonus da come risultato la colonna + 1 (colonna +

3 bonus - 2 rapporti differenziale) o da la colonna "O" (colonna + 3 bonus - 2 colonne differenziale)?

Risposta:

SI, lo spostamento viene effettuato per colonne per cui nell'esempio di voi citato un +3 modificato dalla presenza del Leader (2 di Bonus) diventa una colonna **ZERO**.



Domanda:

6.00 COMBATTIMENTO - Le unità possono dividere i

propri fattori di fuoco su più unità nemiche?

Risposta:

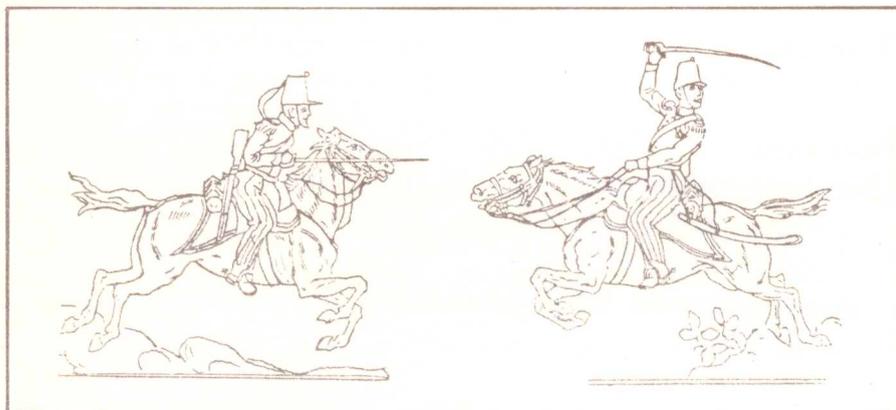
Solo nel caso dei Quadrati (vedi)

Domanda:

6.15 Non è chiaro se l'unità non può muovere nella successiva fase di movimento dopo aver sparato nella propria fase di fuoco difensivo

Risposta:

SOLO NELLE FASI DI FUOCO OFFENSIVO.

**Domanda:**

6.31/6.33 Queste due regole che riguardano la risoluzione del fuoco per singola unità e lo spostamento di una colonna per fuoco effettuato da unità appartenenti a brigate diverse, esaminate congiuntamente hanno qualche incongruenza.

Risposta:

Era nell'epoca quasi impossibile coordinare il fuoco a livello di Battaglione. Reggimento, figuriamoci a livello di Brigate magari non appartenenti nemmeno alla stessa divisione.

Domanda:

6.6 Esiste fuoco d'opportunità contro unità che cambiano formazione in ZOC od in linea di vista (LOS) e nel raggio di portata delle armi di unità nemiche?

Risposta:

Si

Domanda:

6.8.1 Che cosa succede alle unità che sono raggruppate con un'unità che subisce un risultato a fuoco "d"?

Risposta:

Tutto lo Stack viene coinvolto dai risultati ottenuti sull'unità posta in cima alla pila.

Risposta:

NO

Domanda:

Inoltre se la catena di comando deve obbligatoriamente partire come minimo da un comandante di corpo, tutti i leaders di divisione piemontesi sono considerati fuori comando fino all'ingresso di Vittorio Emanuele II che avviene alle 10.40 e si considerano "indipendenti" finché non arriva il re. Cioè solo dopo che sono andati per la prima volta si considerano fuori comando appena vengono a trovarsi fuori del raggio di comando?

Risposta:

Per i piemontesi vale il Livello di Divisione, non esistendo il Corpo.

Domanda:

8.5 Un leader raggruppato con una batteria d'artiglieria che perde un cannone a causa del fuoco di controbatteria deve controllare se l'ufficiale è rimasto colpito?

Risposta:

Si.

Domanda:

9.1 Il morale di un equipaggio di batteria d'artiglieria subisce riduzioni per la perdita dei cannoni?

Risposta:

No.

Domanda:

12.3.1 Un'unità di schermagliatori si può ritirare prima di una mischia in caso di carica?

Risposta:

Vedi regola 12. 4. 1.

Domanda:

13.1.1 LIVELLI DI VITTORIA IN SAN MARTINO

Domanda:

6.8.4 Se una batteria d'artiglieria perde dei cannoni a seguito del fuoco di controbatteria il suo equipaggio deve sottostare ad un controllo del morale?

Risposta:

Si, va in rotta, "d" o "D" come tutte le altre unità!

Domanda:

8.1 La catena di comando mostrata dalle tabelle degli ordini di battaglia deve sempre essere rispettata o può essere saltato un passaggio?

Risposta:

No.

Domanda:

Ad esempio può il comandante di divisione Mollard mettere in comando direttamente il battaglione 2-7/ARN?

Si dice "gli aggiustamenti del livello della vittoria sono cumulativi"? Ciò significa che se il giocatore austriaco non utilizza le brigate GAAL e KOLLER ed, in più, ha un rapporto favorevole di 2,5 ad 1 sui piemontesi, potrà usufruire di un solo beneficio (2 spostamenti) a suo favore?

**Risposta:**

"Sono cumulativi", significa che si possono sommare.

Domanda:

E cosa succede se l'austriaco pur ottenendo un 2,5 ad 1 in suo favore subisce 45 punti di perdita?

Risposta:

Significa che si possono sommare.

Domanda:

20.2 Quando arriva Vittorio Emanuele II

Risposta:

Alle ore 10.40.

Domanda:

Quando arriva Durando?

Risposta:

DURANDO arriva alle 10.40 insieme alla sua artiglieria.

Domanda:

Suppongo che tra i rinforzi che entrano alle ore 10,00 dall'esagono "E" la dicitura "21./CUC" sia errata e da sostituire con "16./CUC".

Risposta:

Giusto 16./CUC.

Ringraziamo Gianluca Lora Moretto per averci inviato le risposte ufficiali alle domande su "San Martino e Solferino" apparse sul notiziario del TM 4/90.

LETTERA APERTA

ASSOCIAZIONE CULTURALE e RICREATIVA SIGNORI DEL GIOCO

C.P. 147 - 20017 Rho (Mi)

L'Associazione "Signori de Gioco" si è costituita il 22 - 12 - 1988 (Ufficio del Registro di Milano prot. n. 8322) senza scopo di lucro, per la diffusione dei giochi di simulazione, di ruolo e di società per favorire l'organizzazione ed il collegamento degli appassionati.

Sede in Milano: LUDOTECA GARIBALDI, Via degli Angioli, 2 (angolo via Garibaldi, 27) Milano

Cari Amici, la nostra adesione a SIMULAZIONI è solamente formale ed una scelta strettamente individuale come Associazione. Idealmente sosteniamo e condividiamo la prospettiva di collaborare alla realizzazione di un unico notiziario che coinvolga tutte le forze attive del ns. hobby.

Le perplessità, che non ci permettono un coinvolgimento più concreto e sostanziale (sospensione della pubblicazione del Notiziario SIGNORI DEL GIOCO e distribuzione a tutti i ns. Soci di SIMULAZIONI), nascono principalmente dalle seguenti questioni:

- a) **Garanzie di libertà d'espressione**
- b) **Scelte redazionali**

Riteniamo i problemi facilmente appianabili, ma che richiedano un colloquio/incontro che verbalizzi scopi, finalità responsabilità, redazione e controllo. La richiesta di regole chiare e precise è un'esigenza irrinunciabile dello Statuto Signori del Gioco.

A conclusione ci sembra opportuno e corretto ricordare che il coordinamento operativo per la Federazione ha stabilito nella riunione del 1 - 11 - 1991, ribadito nella riunione del 29 - 3 - 1992, "di scartare per il momento le ipotesi sia di una rivista comune, per problemi di coordinamento, costi, ecc., sia di affidarsi ad una rivista già esistente per le difficoltà di definire un discorso di collaborazione". Pertanto questa ricerca di collaborazione è una "trattativa" privata al di fuori delle scelte operate dalla nascente Federazione. La speranza è che il ns. tentativo di assistere alla crescita di una rivista "dedicata" a più associazioni getti le basi di un esemplare coordinamento Federativo.

*Per il Consiglio Direttivo
Enrico Bertocchi*

AID

Pietro Cremona

PBM CHALLENGE

Luca Barontini

Via Marradi 103 - 57125 Livorno



Stefano Marcopoli

Via Carducci - 00043 Ciampino (Roma)



KOPLUTS

Claudio Bezzi

Via S. Girolamo - 06126 Perugia

Associazione
Gli Amici di

Camelot

Via Piacenza 24 - Milano



Bruno Cafaro

Via Pomezia 44 - 00189 Roma



Via Pio X, 104 - 36015 Schio (VI)