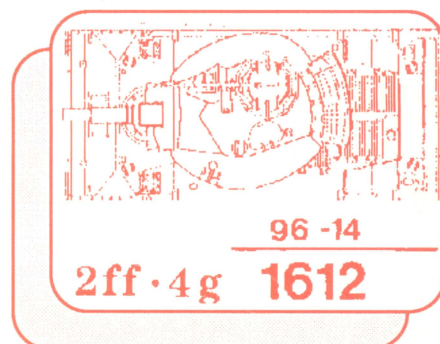


TRIMESTRALE DI:
GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI SPORTIVI - BOARDGAME STORICI E
FANTASTICI - GIOCHI TRIDIMENSIONALI - ARTICOLI STORICI - ANNUNCI



In questo numero:

"LA NIPOTE PREDILETTA" Role Playing Live
"L'ASSALTO ALLA COLLINA": Tridimensionale
"SIEGE OF JERUSALEM"

A CURA DELLE ASSOCIAZIONI:

AID-PBM CHALLENGE - AMICI DI CAMELOT -
C.S.C.C. MARGHERA-CATENE - CIRCLE OF CHAOS -
COORTE TIBERINA - KOPLUTS - LA PORTA D'ARGENTO -
TORNEO MASTER - WARRIORS SCLEDUM CLUB

SIMULAZIONI

ANNO 1 - N. 2/1992

SOMMARIO

1

Editoriale

2

Kopluts

Annunci

3

Centro Sportivo Culturale
Marghera - Catene

4

Circle of Chaos

5

Torneo Master

6

La porta d'Argento

7

La nipote prediletta

14

Proviamo a ridurre
gli eccessi
di Lady Luke

18

Cosa c'è di nuovo
al di là delle Alpi?

21

Saranno Famosi?

24

L'Assalto alla Collina

28

La legione
&
Scenari di "Siege of Jerusalem"

EDITORIALE

Cari lettori,

prima di tutto vogliamo scusarci del ritardo con cui esce questo numero, che nelle nostre intenzioni doveva giungervi a fine giugno, ma purtroppo per cause di forza maggiore vi giunge solo ora. Ci stiamo comunque organizzando in modo da non avere più di questi contrattempi in futuro ed offrirvi, quindi, un servizio costante ed aggiornato.

Dopo la prima uscita di questa rivista è forse un po' prematuro fare delle considerazioni sul successo dell'iniziativa nata dalla collaborazione di diverse associazioni; è comunque un dato di fatto che siamo passati dalle sette associazioni del primo numero alle dieci del secondo (diamo a questo proposito il benvenuto agli amici di: "CIRCLE OF CHAOS", "LA PORTA D'ARGENTO", "CENTRO SPORTIVO CULTURALE MARGHERA-CATENE"); abbiamo inoltre avuto molte richieste di informazioni, segno evidente che la nostra iniziativa ha finalmente mosso qualcosa.

L'impegno di portare avanti una simile pubblicazione è molto grande e non nascondiamo che ci sono ancora

diverse cose da "sistemare" ed è per questo che richiediamo a tutti il massimo della collaborazione che potete darci affinché da un lavoro in comune esca un prodotto nel quale ci si riconosca.

La redazione della rivista è aperta a tutte le associazioni che vogliono collaborare e ci auguriamo che dopo la CONVENTION DI VERONA, che si terrà a settembre, molte più associazioni vorranno prendere in considerazione la partecipazione a questa iniziativa con particolare riguardo a quelle di giochi di ruolo, che per il momento sono latitanti.

Inutile ricordarvi di inviare i vostri articoli su giochi nuovi, partite giocate, scenari, avventure ed articoli storici, insomma tutto quello che avrete voglia di comunicare agli altri appassionati del settore.

Nel ringraziare, ancora una volta, le Associazioni che hanno collaborato a questo numero auguriamo a tutti una piacevole lettura.

La Redazione del n. 2:

Bruno Cafaro
Stefano Marcopoli

Abbonarsi a

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

e riceverete i 4 numeri annuali

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



ASSOCIAZIONE UMBRA KOPLUTS

La Situazione dopo il Torneo di Primavera

La classifica sociale sta subendo alcuni scossoni in seguito ai tornei primaverili, quello multiplayer di **Diplomacy** (concluso ai primi di maggio) e quello del wargame **1776** (in corso gli ottavi di finale con già alcune sorprese).

De Francesco, con un punteggio irraggiungibile di fine anno di 445 punti nella classifica generale (295 nella classifica multiplayer) arrivando "solo" secondo ha perso 10 punti; considerando l'accanimento con cui è stato aggredito nella partita di finale (e **Diplomacy** ben si presta a congiure di palazzo e persecuzioni), il suo secondo posto suona più come vittoria che come una prima, da molti voluta, battuta di arresto, e comunque la grandezza del punteggio accumulato nei due anni precedenti lasciano De Francesco assolutamente tranquillo.

La vincitrice del torneo, Cristiana "Titti" Madau, ha guadagnato in sostanza i dieci punti persi da De Francesco; nella

classifica multiplayer era seconda a fine anno e seconda resta, anche se si avvantaggia sugli inseguitori. Va riconosciuto comunque il merito di questa giocatrice, in generale temibile in tutti i multiplayer ma che esprime una notevole capacità nei giochi a forte componente diplomatica.

Un tonfo clamoroso l'ha fatto Bezzi, che dai 126 punti precedenti è precipitato a 94 (sempre nella classifica multiplayer), con una perdita secca di 32 punti; eliminato nel tavolo di qualificazione da una congiura ferrea rispetto alla quale nulla ha potuto, Bezzi vede così piuttosto compromessa anche la situazione nella classifica generale, e molto dipenderà dallo svolgimento del torneo di **1776** dove concorrono diversi giocatori al suo livello di classifica.

Qualcosa perde Agnusdei, anche quest'anno agnello sacrificale dei congiurati anti-De Francesco, che tutto sommato può considerarsi soddisfatto di come ha saputo reagire; Bella-

chioma, arrivato quarto, si porta a casa 40 punti netti, grazie al fatto di non perdere nulla (non avendovi partecipato), dal torneo di due anni fa, e altrettanto fa Testa (le regole di attribuzione di punteggio di Kopluts fanno decadere i punti acquisiti nei tornei precedenti a fronte di quelli guadagnati nell'ultimo, e questo saldo può, ovviamente, essere positivo o negativo).

Fra le posizioni di testa da segnalare ancora la sfortunata prestazione di Baiocetti, eliminato nelle qualificazioni; la sua posizione in classifica generale è fra l'altro destinata a subire un ulteriore decremento a causa della sconfitta negli ottavi di finale a **1776**.

A questo punto le prime dieci posizioni in classifica (ma, ripetiamo, è in corso un torneo), sono le seguenti:

Giocatore multiplayer	punti	punti generale
De Francesco	285	435
Agnusdei	116	211
Bellachioma	124	184
Madau	141	146
Testa	111	132
Bezzi	94	125
Braconi	90	90
Baiocetti	18	89
Barzi	69	79
Raffi	58	58

A N N U N C I

Advanced Third Reich (A.H.)

Un mini convention

Al momento in cui leggete queste righe forse sarà già uscito "Advanced third reich" dell'Avalon. Che ne direste di una mini-convention durante un week end esclusivamente su questa novità? Lo scopo è di conoscere questo gioco non nuovo, ma talmente modificato nelle regole da mettere in discussione tutte le consolidate strategie e tattiche utilizzate in questi anni. È anche l'occasione per chiarirsi tutti insieme gli eventuali dubbi ed essere pronti poi alle consuete sfide per il TM. Una convention non agonistica, quindi. Piuttosto, un grande TEST collettivo. Dove e quando? Il sottoscritto si offre come punto di

riferimento:

- 1) comunicatemi per lettera se siete interessati a partecipare e se, eventualmente, siete in grado di organizzare la convention. (allegare francobollo per risposta, please...)
- 2) sulla base dei luoghi di provenienza degli interessati proporrò la sede "meno scomoda" avvertendo tutti per lettera.
- 3) la data per ora è incerta, essendo certo solo che: sarà dopo l'estate; sarà almeno un mese dopo l'uscita del gioco; non coinciderà con eventuali altre convention.

Questa proposta, che è della serie: chi ha tempo non aspetti tempo, è rivolta principalmente a chi possiede 3R dell'Avalon Hill, ma forse è anche

l'occasione buona per chi non ha mai potuto/voluto avvicinarsi a questo ECCEZIONALE Wargame. Nel n. 3 vol. 27 di General ci sono articoli sulle nuove regole che danno già un'idea dell'importanza e della qualità delle innovazioni. Spero che sarete tanti, neofiti e vecchi maniaci di 3R, a scrivermi. A presto

Massimo Tesi
Via L. Ariosto, 27 - 47100 Forlì
Tel. 0543/64587

Cerco Avversari per
NAPOLEON AT EYLAU (S. e T.)
scrivere a
PICCOLI UMBERTO
Viale Duodo 48 - 33033 Codroipo (UD)



Il C.S.C.C. (Centro Sportivo Culturale Marghera - Catene) è una Associazione che opera nel territorio della Terraferma veneziana promuovendo attività relative a sport e cultura. Tra queste importante è lo spazio dedicato a giovani, con il sostegno a gruppi di vario tipo, tra i quali quelli che si occupano di gioco. Infatti ad esso fanno capo due dei Clubs di giochi più attivi della zona, il (C.S.C.C.) Cigira di Marghera ed il (C.S.C.C.) Draconis Globus di Venezia.

Chi scrive fa parte del Cigira di Marghera Club che da 5 anni si occupa di giochi in senso globale: dalla simulazione (wargames, ruolo sportivo ecc.) ai giochi da tavolo (scacchi, backgammon, ecc.). Siamo una trentina di giovani con la passione del "gioco intelligente" nel sangue (donne permettendo).

Alle nostre spalle l'organizzazione di molti e diversi tipi di manifestazioni da tornei di Subbutco a mostre di miniature, a corsi sui giochi di Ruolo presso i Servizi Ludotecari della Pubblica Istruzione di Venezia, alla partecipazione a due C.I.W.A.S. e varie Convention.

Il nostro attuale ritrovo è il Centro Civico Catene, in Via Catene 65 a Marghera, gentilmente messo a disposizione dal C.d.Q. n. 17 di Venezia Terraferma. Gli orari di apertura sono al Martedì e Venerdì dalle 20.30 in poi. C'è però da aggiungere che abbiamo la possibilità di usare le strutture in altre fasce orarie (utile sia per organizzare tornei che per completare uno scenario di qualsiasi tipo di gioco), oltre alla disponibilità di altri punti di riferimento fissi messi a disposizione da generosi soci.

La nostra creatività si esprime attraverso la naturale produzione di materiale divulgativo (basato su ricerche storiche), racconti, analisi di giochi ecc. con lo scopo fondamentale di comunicare agli altri questa passione e condividerla attraverso la pratica del gioco e la corrispondenza.

Quindi invitiamo chiunque abbia le stesse motivazioni ad uno scambio culturale ed all'accrescimento interiore che ciò comporta.

Per mettersi in comunicazione con noi telefonare o scrivere a:

- **Loriano Rampazzo** (quello dei Giochi di Ruolo),
via Valleselle 19/D, 30175 Marghera (VE), **Tel. 041/932074**

- **Andrea Fontanelli** (alias Sgt. Steiner),
via Sartorio 3, 31100 Treviso, **Tel. 0422/421732**

- **Alessandro Canavese** (alias Von Manstein) **Tel. 041/950762**

- **Sergio Montagner** (alias Gen. Zukov),
via Parco Ferroviario 27, 30175 Marghera (VE), **Tel. 041/926891**
(grande giocatore, il vero "leader" di ASL [10 - 3]).

Provare per credere.



CIRCLE OF CHAOS

In Febbraio a Savona è nato il Circle of Chaos, grazie alla comprensione dell'ARCA-ENEL per le attività ludiche, ed alla buona volontà dei soci stessi.

Ci si occupa di giochi di ruolo, simulazioni militari, tridimensionali e bidimensionali, giochi di società.

Praticamente ci si riunisce tutti i giorni dalle 16 alle 24, esclusa la domenica, nei locali di via Cimarosa.

Come nostre prossime attività, oltre alla partecipazione alla rivista Simulazioni, sono una prossima mini-convention di giochi di argomento Cyber, un torneo di Hrener ed un eventuale corso sui boardgames.

Di già al nostro attivo, una piccola convention di giochi in 3d, specialmente Battletech ed un torneo interno per premiare il miglior Master, ovviamente basandosi sulle capacità del master stesso e non su quante portate effettuate.

Per altre informazioni ecco l'indirizzo:

Circle of Chaos

c/o ARCA-ENEL

Via Cimarosa 9/3 - 17100 Savona

Telefoni:

019/826239, martedì dalle 14 alle 15

019/827338, martedì dalle 21 alle 22

019/829964 lunedì mattina.



CARI AMICI,

Eccoci per la seconda volta sulle pagine di "Simulazioni", come promesso pubblichiamo la tanto attesa Classifica Postale che vede al comando il sorprendente Angelo Tropicano. Al secondo posto Giulio Usanza, autore di un gioco sulla battaglia di Castiglione di prossima pubblicazione, ed al terzo posto Oscar Crippa che conferma le sue qualità di buon giocatore sia postale che faccia a faccia.

Anche quest'anno i rinnovi delle quote associative sono andati molto a rilento con una ventina di defezioni prontamente rimpiazzati da una quindicina di nuovi iscritti. Al momento contiamo su un totale di 94 iscritti di cui 77 rinnovi e 15 nuovi iscritti, però ci giungono buone notizie dalla Sardegna, in cui l'Associazione cagliaritano di "La porta d'argento" si vuole affiliare al TM, inutile dire che siamo lieti ed onorati della scelta e mettiamo a disposizione dei nuovi amici tutta la nostra esperienza e collaborazione, soprattutto per quanto riguarda la richiesta per la creazione di una classifica Multiplayer che ci sembra oltremodo opportuno inserire visto il sempre più vasto successo che questo tipo di giochi sta avendo all'interno delle Associazioni. Invitiamo pertanto chiunque avesse proposte in merito di inviarcele in modo da riuscire a far "partire" anche questo nuovo interessante settore con il 1993.

Per quanto riguarda la sfida tra i primi due in classifica: Quitadamo - De Francesco, accordi preliminari sono stati già presi ed è stata stilata una lista di giochi possibili, questa è la fase più complessa dell'operazione in quanto non sempre i gusti corrispondono, ma ho ricevuto assicurazione da entrambi gli sfidanti che la partita comunque si farà in quel di Verona nei giorni della Convention; non mi resta quindi, che augurare un grosso "in bocca al lupo!" ad entrambi. A tutti gli altri invece un arrivederci a Settembre a Verona.

Ciao e buone vacanze

Bruno Cafaro

CLASSIFICA POSTALE

P	Nome	Punti	N. partite
1	Tropicano A.	141	8
2	Usanza G.	130	8
3	Crippa O.	130	3
4	Cremona P.	120	10
5	Foggetti M.	120	5
6	Bennati G.	120	2
7	Giampaolo S.	118	11
8	De Boni G.	118	4
9	Liguori M.	118	3
10	Cafaro B.	116	4
11	Nigelli O.	112	5
12	Cesaro M.	110	5
13	Cuoghi S.	110	5
14	De Francesco S.	110	1
15	Quitadamo N.	110	1
16	Lombardi M.	110	1
17	Ercolano G.	110	1
18	Montagner S.	110	1
19	Mattoli P.	110	1
20	Guglielmo M.	110	1
21	Ibba G.	110	1
22	Ferro G.	110	1
23	Prandi C.	109	3
24	Pedrazzi D.	109	3
25	Mercuri G.	108	3
26	Gambacurta S.	104	2
27	Lucchese A.	101	5
28	Giaroni E.	100	5
29	Rossi F.	100	4
30	Gentilini R.	98	4
31	Faina M.	96	21
32	Saletti D.	96	7
33	Coha A.	96	1
34	Chiappe A.	93	2
35	Tonini R.	91	1
36	Tesei M.	90	3
37	Larini F.	90	1
38	Filipic L.	90	1
39	Romani R.	90	1
40	Tagliazucchi E.	90	1
41	Selva P.	90	1
42	Marega R.	90	1
43	Baiocchi C.	89	1
44	Biserni A.	81	2
45	Maccioni G.	74	3
46	Lamberti V.	73	3
47	Nanni G.	72	3
48	La Macchia C.	63	10
49	Negrelli M.	55	6

NUOVE PARTITE POSTALI

No. P	Giocatori	Gioco	Marca
P 915	Borsa-Tropicano	Third Reich	(A.H.)
P 916	Borsa-Tropicano	Third Reich	(A.H.)
P 917	Cassina-Lo Sardo	Jena	(I.G.D.G./TM)
P 918	Giaroni-Lo Sardo	Russian Camp.	(A.H.)
P 919	Nanni-Lo Sardo	Russian Camp.	(A.H.)
P 920	Nanni-Prandi	Westwall	(SPI)
P 921	Tosi-Lo Sardo	N. at Leipzig	(CLA)
P 922	Cassina-Lamberti	Russian Camp.	(A.H.)
P 923	Bon-Camira	La Bat. de France (Cam Bells)	(GDW)
P 924	Gentilini-Tropicano	Afrika Korps	(A.H.)
P 925	Gentilini-Tropicano	Afrika Korps	(A.H.)
P 926	Usanza-Piccoli	Eylau	(A.H.)
P 927	Larini-Cuoghi	Panzer Leader	(A.H.)
P 928	Tesei-Cremona	Alexander	(A.H.)

ELENCO PARTITE

Data	Giocatori	Gioco	
28.2.92	Lucchese - Tonini	Panzer Leader	(A.H.) *
1.3.92	Rossi - La Macchia	N.L.B.	(SPI/TSR) *
2.3.92	Cremona-Giampaolo	France '40	(A.H.) *
6.3.92	Faina - Mercuri	Royal Navy	(QUA) *
29.3.92	Galliano - Patris	A.S.L.	(A.H.) *
8.4.92	Cosettini - Fattori	Hever Call R.	(WWW) *
9.4.92	Cuoghi - Biserni	Panzer Blitz	(A.H.) *
10.4.92	Cosettini - Piccoli	Eylau	(S&T) *
10.4.92	Cesaro - Biserni	1941	(GDW) *
10.4.92	Cosettini - Fattori	Jena	(I.D.G.G./TM) *
16.4.92	Foggetti - Cafaro	N. at Leipzig	(CLA) *
20.4.92	Cremona - Tesei	Alexander	(A.H.) *
21.4.92	Cosettini - Fattori	N. at Leipzig	(CLA) *
22.4.92	Giampaolo - Faina	N.L.B.	(SPI/TSR) *
22.4.92	Ibba - Faina	Panzer Leader	(A.H.) *
1.5.92	Cosettini - Fattori	Eylau	(S&T) *
6.5.92	Tropicano - La Macchia	P. Blitz	(A.H.) *
6.5.92	Tropicano - La Macchia	Squad.	(A.H.) *
15.5.92	Piccoli - Fattori	Azacourt	(GDW) *

N.B. 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.	188	241
4	Montagner S.	179	36
5	Crippa O.	172	12
6	Usanza G.	171	19
7	Bennati G.	166	18
8	Sorio G.	161	21
9	Battilani A.	160	28
9	Mercuri G.	160	49
11	Cesaro M.	158	23
11	Doria A.	158	39
13	Selva P.	156	80
14	Tropicano A.	153	8
15	Martini L.	151	43
15	Gentilini R.	151	27
17	Cassano G.	148	15
18	Stocchi A.	147	41
19	Giaroni A.	142	103
20	Cottafavi M.	141	22
20	Prandi C.	141	22
22	De Boni G.	140	31
22	Cafaro B.	140	78
24	Cremona P.	138	91
24	Tagliazucchi E.	136	188
26	Liguori M.	133	13
27	Gambacurta S.	132	18
27	Foggetti M.	132	5
27	Giampaolo S.	132	11
30	Cosettini S.	131	29
30	Ferrari F.	127	125
31	Morigera C.	124	14
32	De Scordilli T.	121	31
32	Faina M.	121	65
32	Cowles M.	121	5
35	Ercolano G.	120	15
35	Agusdei G.	120	19
37	Chiaffarino L.	118	52
37	Lucchese A.	118	15
39	Pedrazzi D.	114	3
40	Guglielmo M.	113	4
41	Ibba G.	113	4
42	Mattoli P.	110	1
42	Pugliese V.	110	3
42	Rossi F.	110	4
42	Artoli P.	110	27
42	Galliano A.	110	1
47	Balestreri L.	109	61
48	Ferro G.	107	49
48	Marradi F.	107	7
50	Lombardi M.	106	102
51	Lamendola G.	105	30
52	Saletti D.	104	63
52	Cunego A.	104	26
52	Nigelli O.	104	17
52	Giuntoli E.	104	47
56	Bellachioni A.	103	3
57	Bomba C.	101	21
57	Filipic L.	101	10
57	Coha A.	101	1
60	Chiappe A.	100	4
61	Tesei M.	98	3
62	Piccoli U.	96	1
63	Larini F.	94	2
64	Marega R.	93	21
65	Mangiagli E.	93	1
66	Cabianca L.	92	98
67	Granata E.	91	8
68	Testa U.	90	7
68	Tonini R.	90	1
68	Patris	90	1
71	Bezzi C.	89	18
72	Maccioni G.	86	12
72	Tosi A.	86	5
74	Cerone M.	85	22
75	De Donno L.	79	3
76	Nanni G.	77	2
77	La Macchia C.	75	31
78	Lamberti V.	69	13
79	Biserni A.	69	19
80	Romani R.	68	13
81	Negrelli M.	66	6
82	Pol A.	57	13
83	Baiocchi C.	34	28
84	Fattori A.	27	17

La Porta d'Argento

Orde di Orchetti, viscidì pseudopodi, spietati Cyberpunk hanno preso finalmente possesso di un luogo fisso in cui incontrarsi, divertirsi e muovere alla conquista dell'universo Cagliaritano dei Giochi di Ruolo. Ma quali Giochi di Ruolo ?!! Qui è pieno di carri armati, navi da guerra, lanciamissili, eserciti Napoleonici e Greco antichi che non aspettano altro che uscire dalle scatole che li contengono e avanzare tra la polvere delle strade della città. Gioite soci! Sguainate le spade, tirate fuori i dadi e venite a giocare al Bosco Incantato. Ditelo alla Mamma! Fatelo sapere al vicino di casa. Ogni Sabato si combattono le forze del male (e anche del bene, perché no?), si trafugano testate nucleari, si affrontano a mani nude orrori interstellari. Cioè, più che altro si scappa. Ma è qui, nell'ora suprema del pericolo che i veri uomini (ehm, nani, elfi, seguaci di "Tindalos", Vulcaniani, puffi, cugini di Napoleone Bonaparte etc.) estrinsecano la loro profonda natura di eroi. Insomma qualunque cosa vogliate essere, chiunque diavolo vogliate affrontare, qualunque limite della vostra fantasia vogliate sfidare, soprattutto, se volete passare qualche ora in buona compagnia, "LA PORTA D'ARGENTO" è aperta per voi, ogni Sabato dalle 17.00 alle 20.00 e Mercoledì dalle 20.00 in poi.

Per giocare a CAGLIARI

LA PORTA D'ARGENTO

070/ 371302 ELISABETTA - 070/272296 ANDREA

WAITING FOR ASL TOURNAMENTS

Il 27-28-29 marzo scorso a Genova, nell'ambito della Ianna Fantasy III, organizzata dal Labyrinth (per informazioni: Mar. - Gio. - Ven. - 21.30-24.00 - tel. 010/295610), si è svolto il "1st ASL Genoa Open" organizzato dal Torneo Master. 8 partecipanti, 7 liguri ed un toscano, il simpaticissimo Francesco Rotondo, anche se un pò ciarliero, si sono sfidati in campi di battaglia descritti dagli scenari IC2, IC4, IC7, IC8. Dopo due giorni di competizione, finalmente domenica pomeriggio i due finalisti, Andrea Galliano e Fabio Patris, entrambi nostri soci, si sono scontrati per la conquista di una desolata collina tunisina (IC4). Disgraziatamente gli inglesi (povero Fabio!) circondati e martellati costantemente, senza più ormai speranza, si sono arrese alle unità tedesche comandate dal famoso "Kunkken Andrea".

Come premi: per il vincitore una targa offerta dalla Cassa di Risparmio di Genova ed Imperia, una maglietta offerta dall'Azienda di Soggiorno di Genova ed infine (finalmente!) un buono di £. 30.000, offerto dal negozio Dice & Dragons; per lo sconfitto la maglietta dell'Azienda di Soggiorno.

Si ringrazia il Labyrinth per tutto l'aiuto che ci è stato dato e si conferma già da ora che in occasione della Ianna Fantasy IV vi sarà, ovviamente, il "2nd ASL Genoa Open", sperando che questo venga inquadrato nelle selezioni per il campionato nazionale di ASL.

"WEAPON RECHARGED", la spia si illuminò nuovamente: una breve ma trepidante attesa. L'ultima "MELTA", dopo non rimaneva che la lama d'acciaio del mio pugnale.

"NO TARGET IN SIGHT", l'ultima registrazione sul mini computer del lancia-missili chiaramente surriscaldato, mentre le mie palpitazioni cardiache aumentavano inspiegabilmente....

Tutto sommato uno strano presagio di morte sconvolgeva la mia mente al punto che le rilevazioni del "TARGETER" sfuggivano al mio controllo.

Un tonfo sordo e improvviso squarciò un silenzio non meno assillante del caotico fragore di una battaglia, un tonfo sordo simile a quello provocato dall'impatto di una "POWERED ARMOUR" sulla nuda roccia.

Cadeva così "BROTHER FLAMINIUS, IMPERIAL MARINE SERGEANT".

Ero solo adesso..."

TORNEO DI WH40K ORGANIZZATO DALLA LEGA FIORENTINA DI GIOCO. SE AVETE INTENZIONE DI PARTECIPARVI LASCIATE NOME E NUMERO TELEFONICO PRESSO STRATAGEMMA (tel. 055/2477655 - Via Alfani 34/36 Rosso). PER INFORMAZIONI PIU' ACCURATE CONTATTATECI TELEFONANDO AI SEGUENTI NUMERI:

Andrea: 055/2478461- Michele: 055/579807 - Alex: 055/666570. IN GIOCO: IMPERIAL FORCES, ELDAR, CHAOS, ORKS THE BATTLE IS ON!

LA NIPOTE PREDILETTA

Un gioco di ruolo "live" di **Claudio Bezzi e Stefano De Francesco**.

Alcune necessarie premesse. Cosa si intende qui con "gioco di ruolo live": i limiti e i pregi.

Quella che stiamo per descrivervi è una proposta di gioco di ruolo "live". È nelle nostre intenzioni, dopo che avrete letto questo articolo, mettervi in grado di allestire diverse ore di gioco con un gruppo di amici, ma queste che state leggendo non sono "regole" in senso stretto, ma piuttosto una traccia commentata. A questa traccia dovrete aggiungere molto di vostro, seguendo i nostri suggerimenti o inventando di sana pianta.

Il fatto è che i giochi di ruolo lasciano moltissimo spazio alla fantasia e all'improvvisazione, e che i cosiddetti "live" ancora di più, sono difficilmente codificabili in regolamenti vincolanti e materiali di gioco molto strutturati.

Cos'è un gioco di ruolo "live"?

Secondo noi un "live" è una sorta di recita a soggetto improvvisata, di un gruppo su una preliminare necessaria, vincolante, ma piccola convenzione, data da un contesto. Viene cioè convenuto e accettato (e questa convenzione deve essere inderogabile e accettata da tutti) che l'ambiente fisico circostante, le motivazioni degli interpreti del "live", le loro personalità, ecc. siano tutti elementi stabiliti ex-ante in maniera definitiva, e che quindi tutti i comportamenti dei partecipanti siano conseguenti a questa convenzione.

Ci saranno pertanto degli obiettivi da raggiungere, un traguardo, ed il modo per raggiungere tale traguardo è in qualche modo segnato dal contesto stabilito da chi ha organizzato il "live", o dall'arbitro (meglio detto, nel linguaggio dei giochi di ruolo "Master" o, se vogliamo usare la lingua madre che benissimo può sopprimere all'anglicismo dilagante, "Narratore").

A differenza dai tradizionali giochi di ruolo (tipo **Dungeons & Dragons**) nel "live" non necessitano materiali strutturati: per esempio non c'è bisogno di compilare una scheda personale per stabilire che il tale giocatore è un Elfo, ha tot punti di una data qualità, possiede la tale arma ed il tall'altro potere; nel "live" c'è una più forte compartecipazione tra "attore" e personaggio, e ciascuno è realmente il personaggio che interpreta. Volendo allestire un bel "live fantasy" ci si può bardare con elmi e spadoni (semmai di cartone) e scorazzare per i prati;

volendo evitare di sfidare il ridicolo si possono immaginare dei "live" casalinghi, che riproducano situazioni in cui i protagonisti non debbano correre e combattere, ma discutere; una trama gialla tradizionale, alla Poirot, come quella che vi stiamo per suggerire, si presta benissimo ad essere interpretata in casa senza grandi sforzi; naturalmente è questione di gusti e di stile: un'ambientazione anni '20 può stimolare la fantasia se i protagonisti accetteranno di vestirsi con la moda dell'epoca, se devono saltar fuori pistole e pugnali sarà pressoché indispensabile munirsi di attrezzi di quel genere (intendiamo ovviamente finti), e via discorrendo. Ma tutto questo attiene la volontà dei partecipanti,

il loro gusto estetico, l'amore per il dettaglio. Un "live" può riuscire benissimo anche senza tutto questo.

Occorre però tener presente i limiti di questi giochi (secondo la nostra esperienza e riflessione):

1) occorre avere ben presente con chi si gioca: per divertirsi occorre calibrare i vari personaggi sulle personalità reali dei partecipanti, e questo impone un discreto lavoro preliminare per gli organizzatori e l'impossibilità di far circolare il "live" in più gruppi senza modifiche;

2) una volta giocato, lo stesso gruppo non potrà più giocare quello stesso "live", perché tutte le sfumature della trama saranno state rivelate;



3) basta un musone che non accetti quelle che abbiamo chiaramente chiamato "convenzioni preliminari", messo casomai in un ruolo chiave, per far andar male tutto il "live".

Con tutto ciò, e nonostante ciò, quello che vi illustriamo è un "live" realizzato dagli autori di questo testo con notevole successo. Non contraddiciamo quanto scritto or ora; infatti non vi possiamo dare un "live" totalmente strutturato da riprodurre tal quale; vi diamo una traccia piuttosto estesa: una trama, una sorta di regolamento di massima, esempi di esecuzione. Se l'idea vi piace, starà a voi limarla, adattarla, renderla vostra.

Vi possiamo comunque garantire che da noi ha funzionato egregiamente.

"La nipote prediletta" è stato un "live" giocato la notte di S. Silvestro 1990 a Perugia, fra un gruppo di amici dell'associazione Kopluts e vari loro familiari, per un totale di 13 partecipanti Narratori inclusi. Il fervore del gioco è stato tale che a pochi minuti dalla faticida mezzanotte è stato difficile far interrompere per i tradizionali brindisi.

2. Cosa fare prima

Un "live" come quello da noi proposto dura diverse ore, circa 4 o più; il numero dei partecipanti può variare ed adattarsi un minimo: ci sono dei ruoli principali irrinunciabili, alcuni secondari in parte ridisegnabili, ed altri marginali assolutamente eliminabili, se la compagnia è ridotta. Inversamente si possono aggiungere ruoli, complicando la trama oppure aggiungendo ruoli marginali.

In ogni caso gli organizzatori (che da qui in poi identifichiamo coi Narratori per semplicità) devono avere un'idea piuttosto precisa di quante persone giocheranno, con quanto tempo disponibile, e soprattutto chi sono coloro che giocheranno. In questo senso il gioco è piuttosto più rigido di un gioco di ruolo tradizionale, dove si possono aggiungere compagni di viaggio. Se un vostro amico partecipante al "live" si presenta con altri amici non previsti siete nei guai. Se partecipano persone che non conoscete affatto, potreste trovarvi in difficoltà.

L'organizzazione preliminare è quindi essenziale, e deve essere estremamente accurata. Gli amici e le amiche più brillanti devono avere i ruoli principali: quelli venuti per fare un piacere al consorte, ruoli marginali, in modo da non rovinare lo svolgersi del racconto

(di questo in fondo si tratta).

Nel nostro caso conoscevamo esattamente i partecipanti e le modifiche dell'ultimo momento sono state di facile esecuzione in quanto il nostro canovaccio ruotava solidamente attorno ad alcune figure principali.

Ci sono anche dei materiali da preparare: un regolamento di massima, un contesto scenico da fornire preliminarmente (i giocatori, in genere, non devono sapere di cosa si tratta) e, nel nostro caso, dei briefing personalizzati. Trattandosi di un "live" a sfondo investigativo, ciascun partecipante, nessuno escluso, veniva fornito di un testo personale in cui erano indicate le informazioni sul personaggio da interpretare, suddivise in due parti: le informazioni che tutti sapevano su di lui, e le informazioni che solo lui conosceva. per fare un esempio: l'assassino della nostra storia era l'unico personaggio a sapere di essere l'assassino, mentre tutti sapevano di lui una serie di cose pubbliche normali; i nostri giocatori non sapevano in anticipo di cosa si trattasse e quindi assassino, ricattatore ecc. ecc. hanno saputo su due piedi "chi erano". Si comprende meglio ora perché abbiamo insistito sulla necessità di adattare i personaggi ai giocatori; ognuno, accettate le convenzioni del gioco deve poi saper ben interpretare il suo ruolo: la paura di essere scoperto, l'indignazione del delitto, ecc. pur senza esagerazioni teatrali, devono guidare la "coscienza di gioco" collettiva.

Una preoccupazione ci ha ispirato in una scelta tecnica relativa ai narratori: non potendo sperimentare il nostro "live" avevamo il timore che la trama investigativa si inceppasse. Se, cioè, gli indizi disseminati non venivano scoperti, o interpretati nel modo giusto, ci saremmo trovati con una dozzina di amici annoiati che non sapevano più cosa fare. La soluzione è stata appunto quella del doppio Narratore. Uno di noi era il Narratore ufficiale che spiegava le regole e guidava il gioco; l'altro era un finto giocatore, ovvero un personaggio del "live" che tutti supponevano ignaro dei fatti, al pari degli altri, e che faceva il conduttore "dall'interno", e di intesa col Narratore, disponibile a dare, al momento giusto, un aiuto in più a sottolineare certi fatti ed indizi in modo che balzassero agli occhi dei giocatori più riottosi di fronte all'evidenza, e così via. Se volete adottate anche voi questa tecnica; comunque la nostra trama funziona (era questo il

nostro dubbio principale), e se siete sicuri dei vostri amici potete rinunciare a questa quinta colonna del Narratore "interno".

3. La trama

Iniziamo col raccontare la storia al centro del nostro "live".

Un gruppo di persone, in parte conosciute ed in parte no fra loro, ma tutte legate da qualche legame col **Padrone di casa**, sono invitati da questi ad una riunione; il padrone di casa annuncia che gli è giunta una lettera anonima, ma credibile, in cui gli si rivela che la **nipote prediletta**, morta esattamente quel giorno dieci anni prima, non sarebbe morta di un incidente di macchina bensì per un omicidio, omicidio compiuto da una persona vicina alla loro famiglia, e quindi probabilmente da uno dei convenuti. Il padrone di casa non sa se credere alla lettera oppure no, ma il suo grande amore per la nipote morta tragicamente 10 anni prima lo spinge a ricercare la verità. La riunione ha lo scopo di fare chiarezza. Il gioco si svolge quindi a ritroso, potremmo dire nella memoria dei personaggi; cos'è successo veramente dieci anni prima? La nipote prediletta è uscita di strada per un caso o perché qualcuno ha fatto in modo che accadesse?

I personaggi (quelli da noi utilizzati):

La nipote prediletta, ovviamente, non è un personaggio nel vero senso della parola: è la persona morta dieci anni prima in modo oscuro, il cui fantasma aleggia sulle teste dei presenti; se è stata uccisa, perché? chi lo ha fatto? Perché la ragazza aveva dei nemici? "La nipote prediletta" dunque, è il nucleo della storia:

il padrone di casa è un proprietario terriero dai rigidi principi morali; mai sposato, convive con una sorella che gli cura la contabilità dell'azienda. Amava teneramente la nipote prediletta, vissuta nella sua casa fino alla tragica morte, mentre detesta l'altra nipote, di carattere assai diverso, che considera dissipatrice e che conduce una vita eccessivamente sregolata; è un personaggio abbastanza importante, che conserva alcuni segreti interessanti per lo svolgimento della storia;

la sorella del padrone di casa: vive col fratello amministrandogli con competenza e lealtà i possedimenti; diversamente dal fratello, ama la

nipote a lui invisa, che ha più volte aiutato economicamente utilizzando, all'insaputa del padrone di casa, le sue disponibilità economiche anche al prezzo di qualche illecito (realizzato comunque a fin di bene solo per aiutare questa nipote); detestava invece la nipote prediletta che conosceva per quel che era: un'arpia senza cuore che aveva irretito lo zio; la nipote prediletta aveva scoperto le manovre della zia per aiutare la nipote invisa e stava per denunciare tutto allo zio, il padrone di casa, rovinandola; la sorella del padrone ha quindi deciso di liberarsi della nipote prediletta, uccidendola; lei è la mandante dell'omicidio, realizzato praticamente dall'autista di famiglia che è stato suo amante per numerosi anni ed è a lei fedele; ovviamente si tratta di un personaggio fondamentale;

l'autista di famiglia, dotato di grande competenza professionale, è da anni autista di famiglia e amante della sorella del padrone di casa; su istigazione di quest'ultima ha sabotato la macchina della nipote prediletta facendole trovare la morte; è quindi il vero assassino, e condivide questo segreto con la sorella del padrone di casa; è un personaggio fondamentale;

il farmacista: non è un amico di famiglia e conosce solo di vista alcuni dei presenti; tanti anni prima è stato l'amante della nipote prediletta, morta mentre andava ad un appuntamento segreto con lui; è un personaggio abbastanza importante;

la moglie del farmacista: aveva scoperto la relazione del marito con la nipote prediletta e senza mai dire nulla al marito, aveva cercato la solidarietà del padrone di casa rivelandogli ciò che sapeva di quella squallida storia; ma il padrone di casa, cieco riguardo la nipote per il troppo amore, l'aveva cacciata di casa negandole ogni aiuto; rabbiosa per l'umiliazione si era recata allora nelle cucine padronali dove una cugina lavorava come domestica, ed in un momento di distrazione di quest'ultima aveva versato una dose letale di Toxipidrina nel tè della nipote prediletta che poco dopo in macchina, sarebbe precipitata da una scarpata; la moglie del farmacista crede quindi di essere l'assassina della nipote prediletta e teme di essere scoperta; in più, mentre versava la Toxipidrina, era stata sorpresa dalla moglie dell'Agente di Borsa, che da quel giorno la ricattava; personag-

gio fondamentale;

L'Agente di Borsa: autentico yuppi è amico del padrone di casa per il comune amore verso il denaro; sposato da oltre dieci anni ha avuto la fortuna di condividere l'insperata rendita che sua moglie ha ereditato da un lontano e sconosciuto zio; questo personaggio non possiede informazioni importanti, ma è collocato piuttosto al centro dell'intrigo in virtù della collocazione della moglie;

la moglie dell'agente di Borsa: dieci anni prima, ospite assieme al marito del padrone di casa, ha sorpreso la moglie del farmacista versare la letale Toxipidrina nel tè della nipote prediletta, morta subito dopo evidentemente colta da malore alla guida della macchina (così lei pensa); senza scrupoli, anziché denunciare il fatto di quel giorno, ricatta la presunta assassina giustificando l'inconsueta rendita con un lascito di un oscuro lontano parente; il marito si è fino ad oggi bevuta questa favola, ma ovviamente questo personaggio teme che l'assassina venga scoperta interrompendole la rendita del ricatto, o addirittura coinvolgendola come ricattatrice; dalla riunione la moglie dell'agente di Borsa ha solo da rimetterci; personaggio fondamentale;

l'amica della nipote prediletta è depositaria di un segreto; quale migliore amica della vittima, aveva saputo da lei che la sorella del padrone di casa aveva stornato fondi del fratello per aiutare l'altra nipote; la sua importanza nell'economia del gioco è legata a questa informazione;

personaggi secondari: una vecchia fiamma del padrone di casa, cacciata dalle tresche della nipote prediletta (e quindi con motivi di rancore verso costei); il figlio della vecchia fiamma, nato dalla relazione col padrone di casa (nel caso ci sia bisogno di introdurre un giocatore bambino); la governante del padrone di casa, cugina della moglie del farmacista (potrebbe sapere che il marito di quest'ultima la tradiva, oppure potrebbe aver visto la cugina versare il veleno);

il medico di famiglia: è il primo a soccorrere la vittima e a constatarne la morte, prima ancora dell'arrivo della polizia; è un vecchio amico di famiglia e conosce molti retroscena;

Attenzione, nella nostra simulazione, dietro il personaggio del medico di famiglia si cela il nostro conduttore interno, il narratore-giocatore, che tutti ignoravano e che era pronto, in determinati momenti, a dare quell'aiuto in più che consentiva ai giocatori di rimettersi in pista. Questo narratore-giocatore segreto non è strettamente necessario, e non è obbligatorio sia proprio celato in questo personaggio. Dai brevi profili tracciati dovrebbe essere chiara la trama vera (e **sconosciuta** nella sua interezza a tutti); la nipote prediletta non era quel fiore di innocenza che lo zio credeva, non tanto per il fatto di avere un amante, quanto per il suo comportamento in generale (le maldicenze con le quali aveva allontanato la vecchia fiamma, un cinico interesse per i soldi dello zio, l'astio verso la zia, ecc.); lo zio, buon uomo, ma di vedute piuttosto ristrette, mai sposatosi, l'adorava, disprezzando invece l'altra nipote, di comportamenti da lui ritenuti discutibili, troppo emancipata ed indipendente. La sorella del padrone di casa cercava di aiutare in vari modi questa nipote reietta e gestendo la contabilità aziendale non le era difficile farle degli anticipi, dei prestiti, fino ad un più clamoroso storno di denaro realizzato a fin di bene e con l'intenzione di restituire tutto.

La perfida nipote prediletta, scoperto tutto per caso, avrebbe rivelato tutto allo zio, per togliere di mezzo una concorrente temibile nei favori del ricco zio, e facendo così cadere in disgrazia la sorella del padrone di casa e, in modo definitivo, l'incolpevole altra nipote. Esasperata, la sorella del padrone di casa decide repentinamente l'eliminazione fisica della nipote, incaricando il proprio amato, l'autista di famiglia, di sabotare la macchina.

Il caso vuole che quello stesso giorno la moglie del farmacista, folle di gelosia, dopo l'inconcludente incontro col padrone di casa, cerchi di avvelenare la nipote prediletta con una letale dose di Toxipidrina (farmaco inesistente), vista e poi ricattata per dieci anni dalla moglie dell'agente di Borsa (qui si può affidare alla domestica la notazione che in realtà la nipote prediletta non beveva mai quel tè; oppure qualcosa del genere).

Il medico di famiglia è il primo a soccorrere la vittima, uscita di strada poche centinaia di metri da casa; il medico di famiglia (sia un narratore segreto oppure no) ha visto chiaramente che la causa della morte è stato

il tremendo urto dell'automobile, e se interpellato da qualcuno in proposito, potrebbe raccontare quali sono gli effetti visibili di un avvelenamento da Toxipidrina (p. es. labbra violacee, pupille dilatate, quello che si vuole) smentendo di averli riscontrati nella defunta. Insomma ad un certo punto diviene chiaro che la pista dell'avvelenamento, che presto prende corpo, non ha consistenza, ed occorre seguire un'altra traccia; accostando le varie conoscenze e versioni dei fatti il profilo della nipote prediletta diverrà quello della cinica profittatrice; l'amica della defunta detiene qui un'informazione importante circa le elargizioni che la zia faceva all'altra nipote, e la versione ufficiale dei fatti (la nipote prediletta morta per l'urto della macchina nella scarpata) conduce al sabotaggio e quindi all'autista;

Sarà cura di qualche accorto suggerimento mettere, p. es., una pulce nell'orecchio dell'agente di Borsa circa quella strana rendita della moglie (dovuta al ricatto, e non allo zio generoso), facendo dichiarare dal medico ad un certo punto, p. es., che conosceva benissimo quel tale zio "*mente brillante, peccato fosse afflitto da così gravi problemi economici*"; oppure far emergere a tempo debito e nei personaggi giusti una precoce convinzione che la nipote prediletta era proprio una gran puzzone.

Il narratore (o i narratori) ha qui un compito preciso; non è in gara contro i giocatori, ma impegnato al contrario a farli scivolare lungo la storia col minimo di intoppi possibile per farli divertire.

4. I briefing

I briefing sono documenti personalissimi preparati prima del gioco, e consegnati a ciascun giocatore dopo aver esposto i criteri generali e le regole del "live". I giocatori devono leggere e memorizzare il proprio briefing, poi restituirlo al narratore (per evitare scorrettezze).

Riportiamo alcuni esempi di briefing relativi ai personaggi più importanti:

Briefing personale del padrone di casa

nota: ciò che è scritto lo sai solo tu.

Sei un proprietario terriero perugino (romano, fiorentino...) di 45 anni. I tuoi beni ti consentono di vivere agiatamente nella tua villa; non ti sei mai sposato e vivi con tua sorella minore, anch'essa nubile. Ami molto tua sorel-

la, e ti senti da essa ricambiato e hai affidato a lei la gestione del tuo patrimonio in quanto ti risulta complicato e noioso tenere la contabilità, mentre tua sorella è molto brava e onesta, ed in tutti questi anni ti ha consentito di vivere bene senza intaccare il patrimonio di famiglia.

Sei fondamentalmente una brava persona, senza vizi particolari e senza eccentricità, senza nemici e stimato dalla comunità locale; sei però piuttosto rigoroso in alcuni tuoi principi di vita fondamentali e detesti i fannulloni e gli spreconi. Qualcuno dice che sei un tirchio e un rigido, ma sono maldicenze di chi non ti vuole bene, come tua nipote che conduce una vita riprovevole e sregolata e si trova quindi spesso in difficoltà economiche. Tu hai cercato di insegnarle qualcosa quando era piccola, ma oramai, se vuole fare la cicala, peggio per lei. Tu ti rifiuti di aiutarla economicamente, tant'è vero che lei non ti viene neppure più a cercare e parla male di te in giro, cosa che del resto ti importa pochissimo.

Diversa da questa nipote snaturata (di cui non capisci la simpatia che continua a mostrarle tua sorella) era l'altra tua nipote, prediletta, morta tragicamente 10 anni fa. Costei, cugina della precedente, viveva con te e tua sorella dandoti grande conforto, buoni consigli e aiutandoti nella gestione della casa. Era una ragazza veramente per bene, per nulla scialacquona e completamente dedicata alla famiglia (cioè a te), e anche se non condividevi alcune sue scelte personali (quelle affettive, p. es.), la stimavi sopra ogni altra.

Esattamente dieci anni fa, la mattina del tuo compleanno questa nipote parti con la macchina per incontrarsi con l'amante (ed è questo che non approvavi molto, poiché l'uomo era già sposato, ma fuori da questioni economiche, hai idee piuttosto tolleranti); la strada era ripida e tortuosa, e benché la ragazza la conoscesse benissimo e fosse una brava guidatrice, ad una curva evidentemente perse il controllo della vettura volando nella scarpata dove trovò la morte.

Fu una tragedia, e per te ci fu un lunghissimo periodo di dolore, ricordo che stava quietandosi quando, un mese fa, una lettera anonima ti ha informato del fatto che tua nipote potrebbe essere stata vittima non già di un incidente ma di un assassinio.

La stessa lettera ti suggeriva di indire questa riunione, nel decennale della tragedia, invitando tutte le persone che in qualche modo conoscevano la

vittima, per far luce sul mistero.

Tu non hai idea di chi ti possa aver inviato la lettera, e sei pieno di dubbi. Innanzitutto la ragazza fu soccorsa immediatamente dal tuo amico e medico di famiglia che non riscontrò nulla di particolare, così come la polizia subito intervenuta.

In secondo luogo, la ragazza non aveva nemici, buona com'era né aveva eredità da lasciare. Sospetti l'opera di uno sciacallo, o un mitomane, che potrebbe essere uno dei presenti; o forse la lettera diceva il vero?

Comunque, mosso da oscuri presentimenti, il giorno del tuo compleanno, dieci anni dopo la tragedia, hai indetto questa riunione invitando a cena le varie persone presenti. A loro farai un discorso introduttivo preciso, preparato nei dettagli per consentire - almeno lo spero - a qualcuno di tradirsi.

I presenti alla riunione, per come tu li conosci, sono:

TUA SORELLA (vedi le informazioni sopra);

L'AUTISTA DI FAMIGLIA: sia con te da molti anni, almeno 12, assieme alla moglie che fa da governante. Fu assunto dopo le insistenze di tua sorella che ancora una volta dimostrò di avere buon naso; è infatti persona fidata e competente, gran conoscitore di macchine (le ripara lui, e questo è un gran risparmio!) e non hai mai avuto di che lamentarti;

LA GOVERNANTE moglie del precedente e parimenti fidata;

LA NIPOTE INVISIA: l'hai invitata contro voglia, sperando che non venisse, ma naturalmente potendo scroccare una cena allo zio, figurarsi se mancava. Probabilmente, al solito, era in bolletta: continui a non capire cosa ci trovi tua sorella in quella nipote che così poco ha ripreso delle virtù famigliari;

IL DOTTORE DI FAMIGLIA: vecchio amico e naturalmente, in quanto medico, dottore di famiglia; fu il primo a correre sul luogo dell'incidente e ha cercato di confortarti negli anni successivi;

L'AGENTE DI BORSA è un giovanotto simpatico, lontano parente, che sa fare il suo lavoro ed ha pochi grilli per la testa e per quello ti piace molto. Di quando in quando lo inviti, e la sua presenza così attiva e vivace

ti ricorda la nipote morta; era ospite a casa tua, assieme alla moglie anche quel tragico giorno dieci anni prima;

LA MOGLIE DELL'AGENTE DI BORSA: è la moglie di questo tuo parente prediletto e tanto basta; ti è sempre sembrata una donna tranquilla e posata, anche se poco appariscente (ma questo in una buona moglie è un pregio);

L'AMANTE DELLA NIPOTE PREDILETTA: sai che era l'amante della defunta nipote all'epoca della disgrazia; non l'hai mai conosciuto, ed anzi un pò t'imbarazza conoscerlo oggi, ma sicuramente se lei l'aveva scelto, sarà una brava persona (anche se uno che tradisce la moglie qualche difetto ce l'ha, anche per uno di idee aperte come te); sai che ha una farmacia e che è comunque ricco di famiglia, il ché te lo rende un pò più simpatico: pochi fra i presenti lo conoscono e comunque nessuno sa che era l'amante di tua nipote (a parte sua moglie);

LA MOGLIE DELL'AMANTE: la conoscevi già di vista in quanto cugina alla lontana della tua governante (ogni tanto la veniva a trovare) ma l'hai conosciuta nei suoi aspetti peggiori quando venne a farti una terribile piazzata avendo scoperto la tresca che suo marito aveva con tua nipote; tu la sopportasti per cinque minuti poi la mettesti alla porta perchè aveva decisamente passato i limiti. Poi con la morte della nipote evidentemente le cose si sono appianate da sole, visto che è ancora sposata con lui. O forse non gli ha mai detto che aveva scoperto tutto, Tu comunque non hai mai detto a nessuno di quella terribile scenata. Questa persona, come il marito, non è conosciuta ai più.

LA VECCHIA FIAMMA (solo se utilizzato questo personaggio secondario, non essenziale); non la rivedi da 12-13 anni: è stato un tuo grande amore, ma poi tua nipote ti ha aperto gli occhi sulle intenzioni reali di quella donna, ovvero il tuo patrimonio. Chiudesti con lei, senza veramente litigare, e oggi quasi quasi la rivedi con piacere. Forse la tua vita sarebbe meno vuota oggi se tu l'avessi sposata, ma era un'opportunista e quindi meglio così; Non sei sorpreso di vederla arrivare con un figlio (NOTA: questo solo se partecipa un bambino, se no modificare; dopotutto dopo di te, altri l'avranno corteggiata; comun-

que di lei non sai nulla da allora; nessuno dei presenti la conosce;

IL FIGLIO DELLA VECCHIA FIAMMA (solo se utilizzato); è la prima volta che lo vedi; di lui non sai nulla;

L'AMICA DELLA NIPOTE MORTA; è stata una grandissima amica della defunta nipote, e quindi le vuoi bene; dopo la disgrazia le sue visite si sono diradate, ma la rivedi con grande piacere.

Briefing personale della sorella del padrone di casa

Ciò che è scritto lo sai solo tu.

Sei la sorella del padrone di casa; lui è un possidente terriero di questa città che vive con te (entrambi non vi siete sposati): il capitale è praticamente tutto suo, ma non capisce praticamente nulla di contabilità e gestione del patrimonio. Questa funzione la svolgi tu, che sei in gamba e godi in questo della totale fiducia di tuo fratello; tu amministri, controlli la servitù, e così via. Grazie alle tue abilità, tuo fratello (e tu con lui) vive agiatamente senza intaccare il capitale familiare cosa molto importante perchè lui, più che tirchio è un vero tacagno rigido e senza cuore; non è cattivo, ed anzi è stimato dalla comunità locale, ma in materia di quattrini sragiona, senza neppure rendersi conto che quella che secondo lui è una virtù (la morigerazione) finisce col divenire un odioso difetto. La consapevolezza di ciò non ti impedisce, naturalmente di volergli bene e di essere fedele, con l'eccezione di un grosso e fondamentale neo: le nipoti. Tu non condividi il disprezzo, quasi l'odio che lui prova per la nipote invisa, che anzi ti pare, in fondo, una simpatica ragazza, solo un pò sfortunata.

È IL TUO DIVERSO ATTEGGIAMENTO VERSO LE NIPOTI CHE PURTROPPO E SENZA CHE TU LO VOLESSI, HA PROVOCATO QUANTO SEGUE, CHE DEVI LEGGERE CON ATTENZIONE.

La nipote invisa al padrone di casa ha avuto più volte bisogno di aiuti economici; gestendo tu il patrimonio fraterno hai sempre potuto aiutarla senza che tuo fratello se ne accorgesse; poco più di dieci anni fa però, a fronte di una onerosa richiesta economica di questa nipote, hai dovuto commettere dei veri illeciti a danno di tuo fratello, illeciti scoperti dall'altra nipote, la prediletta, che viveva a casa

con voi. Questa nipote era una vera arpia, che aveva irritito completamente il tuo ingenuo fratello mostrandosi a lui fedele e animata da mille buone intenzioni; mentre invece era una profittatrice che mirava solo al suo patrimonio. Tu non ti sei mai permesso di dire nulla a tuo fratello, il padrone di casa, per non addolorarlo, ma dopo varie angherie patite per causa sua ti sei trovata, proprio dieci anni fa, scoperta negli illeciti che commettevi a favore dell'altra nipote. La nipote prediletta, trionfante su di te, stava per rivelare tutto allo zio per ottenere il tuo allontanamento dalla casa e dal patrimonio. Ciò avrebbe significato la definitiva rovina tua e dell'altra nipote, e delle conseguenze penali. Essere stata scoperta e decidere di uccidere quella strega è stato un tutt'uno.

TU SEI LA MANDANTE DELL'OMICIDIO DELLA NIPOTE PREDILETTA, morta esattamente dieci anni fa; benchè sia sembrato un incidente e come tale archiviato dalla polizia, la morte della nipote prediletta è stata causata da una manomissione ai freni, compiuta, su tua richiesta, dall'autista di famiglia, che è tuo amante e che per te farebbe qualunque cosa. Sono passati dieci anni, nessuno ha mai sospettato di voi, e tu hai continuato a beneficiare la nipote invisa a tuo fratello, sistemando in modo non più riconoscibile quel vecchio illecito. Ora, nel decimo anniversario della sua morte, tuo fratello ha convocato questa curiosissima riunione che ti pare abbia degli elementi inquietanti.

È circa un mese che tuo fratello è di cattivo umore, strano, irritabile; dieci giorni fa l'annuncio di questa cena e ora, temi qualche spiacevole sorpresa.

I presenti alla riunione, per come tu li conosci, sono:

IL PADRONE DI CASA: tuo fratello (vedi sopra);

L'AUTISTA DI FAMIGLIA: è stato assunto, assieme alla moglie governante, grazie alle tue insistenze; è da anni il tuo amante a te fedelissimo; grazie alla sua grande perizia meccanica ha messo a segno l'omicidio, di cui lui è l'esecutore materiale, manomettendo i freni della macchina della nipote prediletta;

LA GOVERNANTE: moglie del precedente è sempre stata fedele alla famiglia; per quanto ne sai non ha mai sospettato della relazione che il marito ha con te;

LA NIPOTE INVISIA: è invisibile a tuo fratello, ma da te amata (vedi sopra altre informazioni);

IL MEDICO DI FAMIGLIA: vecchio amico e medico di famiglia. Fu il primo a soccorrere la vittima;

L'AGENTE DI BORSA: è il classico yuppie, ed in quanto tale è molto simpatico a tuo fratello; a te questo particolare non interessa molto, ma indubbiamente è un bravo ragazzo; a volte viene a trovare tuo fratello e discutono di problemi economici dei quali il padrone di casa non capisce un acca;

LA MOGLIE DELL'AGENTE DI BORSA: la conosci poco; sai che è una brava ragazza, poco appariscente, e null'altro;

L'AMICA DELLA NIPOTE MORTA: ti ricordi bene di lei, era tanto amica della nipote prediletta e, come lei, viperetta; è parecchio che non la vedi;

LA VECCHIA FIAMMA: la relazione fra lei e tuo fratello ti piaceva ma fu interrotta per le maldicenze di quella strega della nipote prediletta: tutti gli altri non sai chi sono.

[Sintesi di parti significative di altri briefing]

Dal briefing della **MOGLIE DELL'AGENTE DI BORSA**

(...)

ATTENZIONE: tu sei una delle pochissime persone a sapere come è in realtà morta la nipote prediletta: assassinata dalla moglie del farmacista per gelosia e da te ricattata in tutti questi anni. Proprio dieci anni fa, mentre facevi colazione, ospite del padrone di casa, per puro caso affacciandoti in cucina per prendere del latte vedesti la moglie del farmacista versare una polvere bianca nel tè della nipote prediletta; lì per lì non facesti caso alla faccenda, ma poche ore dopo, in seguito all'incidente, prendesti il coraggio a due mani e mettesti la donna alle strette; lei, essendo debole di carattere, scoppiò in lacrime e ti confessò di avere saputo che il marito, il farmacista, la tradiva con quella squaldrina, e che lo zio di fatto la proteggeva; aveva così deciso di vendicarsi avvelenandola con una dose di Toxipidrina presa dalla farmacia del marito; da quel giorno tu la ricatti, estorcendole grosse somme di denaro (tanto lei è ricca) che giustifichi di fronte a tuo marito inventandoti una rendita da un tuo prozio di

Sassari, tale Filiberto Madau, che lui non ha mai conosciuto;...anche perché è morto da anni.

Dal briefing dell'AGENTE DI BORSA

(...) Sei felicemente sposato da oltre dieci anni con tua moglie, donna fedele e tranquilla ma con un carattere estremamente deciso; alle doti personali di tua moglie si è andato aggiungendo da diversi anni una insperata rendita da un suo lontano prozio di Sassari che però tu non hai mai avuto il piacere di conoscere per ringraziarlo. È inteso che tale rendita è di proprietà di tua moglie, ma in anni passati, all'inizio della carriera, ti hanno fatto molto comodo quei soldi per ripartire scivoloni finanziari dovuti alla tua inesperienza. (...)

I presenti, per come tu li conosci, sono:

(...)

L'AUTISTA DI FAMIGLIA: sai che è una persona di fiducia del padrone di casa e vero esperto di macchine; a questo proposito, poiché il tuo unico hobby sono proprio i motori, hai avuto modo di intrattenerti con lui più volte per discutere di pistoni, lubrificanti e corse automobilistiche.

5. Il regolamento

Malgrado la necessaria capacità di improvvisazione (specie dei narratori), ogni gioco ha le sue regole, ed è indispensabile che tutti i giocatori le conoscano; Proponiamo quelle da noi stabilite nel nostro "live".

1) Ogni partecipante rappresenta un diverso personaggio, di cui conoscerà gli elementi fondamentali; è essenziale, per la riuscita del gioco, cercare di operare un minimo di processo di identificazione col proprio personaggio, e tenere un comportamento coerente; vale a dire che se uno, p. es., è indicato come maleintenzionato verso un altro personaggio, il giocatore dovrà essere poco collaborativo verso di lui, operare in modo da danneggiarlo, ecc.; oppure, se ad un giocatore viene indicato di essere possessore di un determinato segreto, tale segreto potrà essere rivelato, oppure no, ad uno o all'altro giocatore, secondo un principio di coerenza ed opportunità all'interno della storia che si rappresenta;

2) Ciascun giocatore riceverà un briefing personale, ovvero una lista delle indicazioni sue personali, che gli consentiranno di calarsi nel personaggio; ciascun briefing è strettamente personale e non può essere ceduto nemmeno momentaneamente ad altri, e deve essere restituito al narratore al termine della lettura, salvo richiederlo in qualunque momento per consultarlo. Il briefing riporterà tutte le informazioni di dominio pubblico; ciò che tutti sanno di te, o che sanno in pochissimi condividendo il segreto. In generale queste ultime informazioni costituiscono il perno del gioco e devi annettergli particolare importanza.

3) Lo scopo del gioco è capire più cose possibili degli altri personaggi attraverso l'interazione fra gli stessi, ed arrivare così alla soluzione del fatto, del problema, della circostanza sottesa e trasversale al gruppo. **ATTENZIONE:** in generale nessuno conosce in precedenza quale sia l'oggetto o il fatto da capire (o gli oggetti e i fatti); come nelle storie vere ciascun personaggio è portatore di un pezzetto di conoscenza e di verità, e non ha il quadro completo della situazione; inizialmente quindi occorre cercare di capire qual'è l'oggetto da contendere, e poi cercare di risolvere l'eventuale problema. Ma anche qui **attenzione** ancora: non tutti hanno gli stessi problemi, interessi, e diversi giocatori, nell'intreccio reciproco delle storie, hanno in realtà obiettivi solo affini e non sempre identici, e a volte anzi diversi, opposti. Ciascun giocatore tenga orecchie e cervello aperti e annoti tutto. Considerate che, svolgendosi il gioco attraverso l'interazione dei personaggi, è possibile a scelta, dire la verità, dirne parte, dirla distorta, mentire, tacere; tutto ciò va fatto, lo ricordiamo ancora, con coerenza; per esempio se la storia si svolge su un'astronave (così non è) e il giocatore A è il pilota, cosa nota a tutti, non può dire "io non so pilotare la nave", a meno che non sia intenzionato a fare una provocazione per qualche oscuro scopo; invece potrebbe tacere o mentire, sul vero obiettivo della missione. I mentitori sappiano comunque che è possibile che qualche altro giocatore conosca la verità e che lo smentisca.

4) Tutti i giocatori del "live" sono nelle vostre stesse condizioni: a parte il narratore; Il narratore ha la completa conoscenza di tutto il gioco,

conosce i segreti di tutti i giocatori, ecc.; ovviamente non concorre alla vittoria. Il suo ruolo è di guidare lo svolgimento dell'azione, anche intervenendo, per il miglior successo della serata. È quindi un arbitro, giudice, *deus ex machina*, fato. Il narratore può comunicare con i giocatori a sua discrezione. Un giocatore può chiedere il suo briefing al narratore in qualunque momento.

5) Per facilitare l'interazione ogni giocatore userà il nome e cognome veri e l'azione si svolgerà in questa stessa città, oggi. Ogni dubbio o problema andrà risolto chiamando il narratore ed eventualmente "congelando" temporaneamente il gioco.

6) Ogni qualvolta un giocatore ritiene di avere scoperto qualcosa, di avere raggiunto un'ipotesi, ecc., lo deve riferire al narratore, per consentire l'attribuzione dei punti vittoria, e l'eventuale intervento previsto dal narratore in determinate fasi del gioco.

7) Ogni giocatore, nella libera interpretazione del suo ruolo, fa ciò che vuole; in ogni caso la mancata osservanza del principio di coerenza comporterà delle penalità inflitte dal narratore, a giudizio insindacabile. In ogni caso è vietato uccidere, sequestrare, drogare, ipnotizzare, ecc. qualunque personaggio; vale a dire che, p. es., nessuno può inventarsi di avere una bustina di arsenico con la quale avvelenare un altro personaggio o di essere un ipnotizzatore che può estorcere verità, ecc..

8) Condizioni di vittoria: ciascun giocatore riceverà punteggi diversificati a seconda del livello di conoscenze e di successo in ciò che è tenuto a fare; ovviamente non si può dire ora quali punti riceverete per che cosa; tenete comunque presente che non è detto che tutti voi dobbiate capire e/o risolvere un solo fatto. Una volta capito/risolto qualcosa ripartite per cercare/capire/risolvere altro ancora. Oltre ai punti-vittoria precedentemente stabiliti, e resi noti dal narratore, al momento dei conteggi finali, potranno essere inflitti dei punti-penalità ai giocatori più incoerenti e punti-premio a quelli più bravi. tali punti non si sommano ai punti vittoria ma incidono in caso di parità fra giocatori.

9) La partita termina o per risoluzione generale delle problematiche gene-

rali (ovvero c'è una o più RIVELAZIONI PUBBLICHE che fanno finire il gioco o per scadenza dei limiti di tempo stabiliti dal narratore assieme ai partecipanti prima dell'inizio del "live". È considerato vincitore chi ha ottenuto più punti al momento in cui il gioco è sospeso.

I punti vittoria (non dichiarati all'inizio ai partecipanti) erano da noi contati in modo piuttosto semplice: 1 punto per chi scopriva come era eseguito il delitto, 2 per chi intuiva la relazione fra l'autista e la sorella. 2 per chi capiva il movente, 1 punto se si individuava l'autore materiale del delitto, attribuendo il movente al legame sentimentale, ma 1 punto in meno se si attribuiva all'assassino una motivazione venale, ecc. Naturalmente si teneva conto che l'autista e la sorella del padrone di casa conoscevano già alcune risposte e si introducevano dei correttivi per i vari personaggi. Si prevedeva anzi che il vero assassino e la sua mandante conseguissero una vittoria automatica nel caso in cui nessuno li avesse individuati. Ma a questo metodo un pò farraginoso se ne possono sostituire di assai più semplici (vince chi si avvicina di più alla soluzione.

6) Ultime notazioni

Ci piace sottolineare, e valga come suggerimento, alcune attenzioni che abbiamo messo nel costruire la storia e compilare i briefing.

Personaggi diversi hanno considerazioni divergenti sugli stessi fatti e persone; il padrone di casa si ritiene un brav'uomo, di solidi principi, e così lo giudicano l'agente di Borsa, l'amica della defunta, ecc.; ma la sorella e altri personaggi lo ritengono un tirchio dal comportamento molto rigido. È importante introdurre sfumature diverse di questo genere, che riflettono reali esperienze umane, che danno colore, facilitano apparentamenti fra giocatori, così come nella realtà, e introducono utili contraddittori nelle informazioni raccolte;

È anche controproducente comporre briefing stringatissimi; qualche nota di colore, uno stile un pò letterario (senza esagerazioni), consentono ai partecipanti di identificarsi meglio nel personaggio.

Le informazioni essenziali, quelle che portano al nocciolo del problema, devono essere frammentate fra più personaggi e, in qualche modo, "coperte" da altre situazioni. Qui c'è

il problema più grosso per i disegnatori di "live" di questo genere; la soluzione del problema (nel nostro caso un delitto) non può essere ovvia e facilmente raggiungibile, semmai incespicando per caso sull'indizio giusto; ma non deve neppure essere cervelotica, assurda, praticamente irraggiungibile. Con più esperienza si può dosare bene il "live" in questa ricerca di un mix facile/difficile; noi abbiamo adottato un'altra soluzione: il finto colpevole.

La moglie del farmacista è convinta (erroneamente) di essere l'assassina, ed è sostenuta nella sua convinzione dal ricatto che subisce dalla moglie dell'agente di Borsa. Il loro ambiguo interagire con gli altri personaggi (ambiguo perchè temono di essere scoperte), e alcuni indizi che prima o poi le tradiranno, portano i giocatori a concentrarsi su questa pista, allontanandoli temporaneamente da quella giusta ma ugualmente raccogliendo, così, informazioni necessarie per la seconda parte del "live" quando resisi conto, i più, dell'errore ripartiranno per cercare i veri colpevoli. La chiave di volta del nostro "live", la dava il dottore, confermando in modo definitivo che la defunta non era morta avvelenata (perchè i segni della morte da Toxipidrina sono visibili, ma non li ha riscontrati sul corpo della vittima). E questa del dottore finto personaggio e vero narratore segreto è stata la nostra seconda trovata.

Colpo di genio o soluzioni truffaldine? Diciamo che con queste soluzioni abbiamo garantito la buona riuscita di un "live" mai sperimentato e realizzato per scommessa. Giocatori più esperti potranno, ovviamente, meglio programmare e disegnare il "live" senza bisogno di questi espedienti. Ed ora....buon divertimento!



PROVIAMO A RIDURRE GLI ECCESSI DI LADY LUKE?

Sistema regolatore della casualità per il lancio dei dadi.

di Pietro Cremona

Quante volte, cari amici, abbiamo sentito (o pronunciato) la famosa frasettina...."oh, no! ancora un '6', non è possibile che oggi tu abbia un c....così spaventoso" (il tutto accompagnato da uno sguardo rabbauiato e da gestacci assortiti delle mani).

Oppure...."scusami, ma non è colpa mia se i dadi mi sono così favorevoli" (accompagnato da un sorrisetto ipocrita di scuse, mentre dentro di noi sta sgorgando un formidabile URRÀ!!).

È vero che nel corso di una partita le "medie" dei numeri usciti più o meno si equivalgono, specialmente quando i lanci del dado sono molti, però provate a beccarvi tre turni consecutivi di "numeracci" prima di vedere una inversione di tendenza: se la situazione è già compromessa anche una buona serie di lanci riuscirà difficilmente a rimettervi in carreggiata: è dunque vero che la "matematica" è giusta, però bisogna tener conto anche della "distribuzione" di questi famigerati numeri nell'arco dell'intera partita.

In alcuni wargames (ad esempio i vecchi "classici" Avalon Hill e S.P.I. in primis, cioè la maggior parte dei giochi più amati dagli iscritti al T.M.) anche il piano più perfetto può andare COMPLETAMENTE a gambe all'aria per una serie troppo sfavorevole di lanci, a tal punto che spesso le controffensive nemiche possono mettere il nostro esercito in ginocchio.....producendo effetti asso-

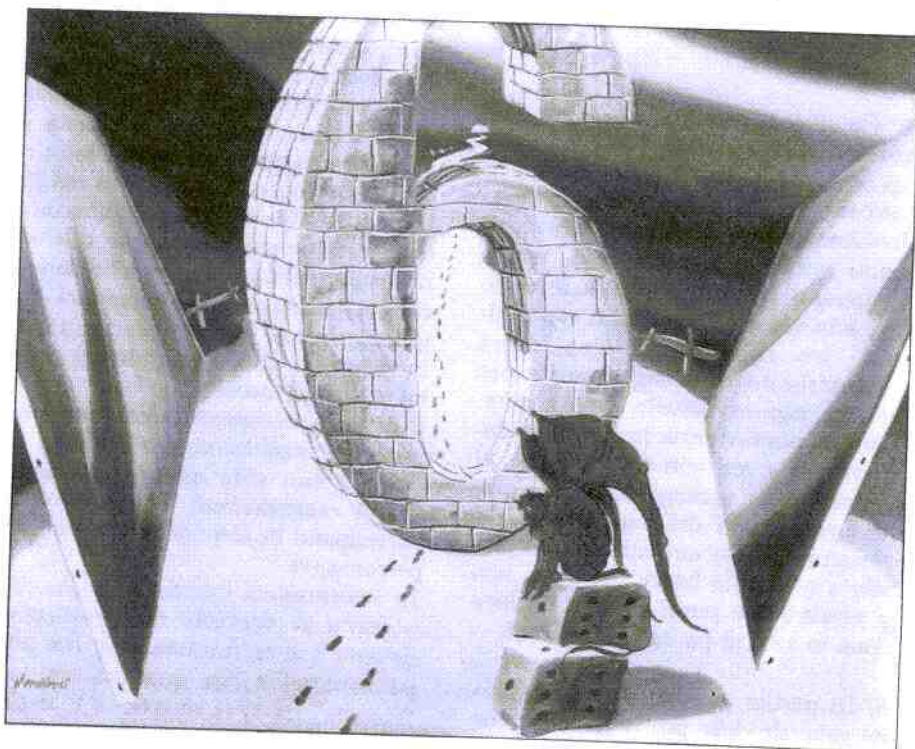
lutamente irrealistici e non congruenti con le azioni storiche simulate.

D'altra parte una serie di attacchi ASSOLUTAMENTE SICURI otterrebbe un effetto altrettanto deleterio perché eliminerebbe quella componente del gioco che le regole non possono riprodurre: il "valore umano", rappresentato appunto da una certa aleatorietà.

Da circa 3 anni dunque, assieme ad alcuni amici e corrispondenti italiani ed esteri (Francia, Inghilterra, Germania) sto tentando di mettere a punto un sistema per REGOLARE PARZIALMENTE LE CASUALITÀ del lancio dei dadi, ed in particolar modo per cercare di impedire troppe SEQUENZE di numeri uguali: naturalmente la difficoltà più grossa è stata quella di VERIFICARE che il bilanciamento dei giochi non

risultasse alterato e che le partite restassero assolutamente aperte fino in fondo. Devo dire che, con nostra grande soddisfazione, il risultato è stato superiore ad ogni aspettativa: non soltanto le battaglie NON hanno subito alterazioni rispetto al gioco normale, ma tutte le partite sono rimaste estremamente BILANCIATE fino in fondo, spesso risolte proprio all'ultimo turno; in ogni caso nessun giocatore si è sentito "demoralizzato" al punto di decidere di interrompere la partita prematuramente.

Ed è dunque per questi motivi che mi sono deciso a mettere per iscritto questa nostra esperienza (basata su alcune decine di partite postali e faccia a faccia) sperando che anche altri giocatori possano usufruirne per aumentare il loro godimento del nostro hobby. Vorrei



comunque chiarire subito che il sistema **NON È CORRETTO** per simulazioni con scarssimo numero di lanci per turno (1 o 2, per esempio) perchè ogni tanto si avrebbero **ATTACCHI SICURI**, dando così un grosso vantaggio al giocatore di fase. Per il restante 90% dei wargames invece tutto funziona perfettamente.

La **TABELLA** in allegato vi mostra quattro colonne di numeri: le due di sinistra si riferiscono ai **VOSTRI** lanci di dado; quelle di destra sono per annotare i lanci del vostro **AVVERSARIO**.

In alto a sinistra scriverete, a fianco del **TITOLO**, il nome del wargame in corso e dell'esercito ai vostri ordini; sotto scriverete il vostro nome.

In alto a destra farete lo stesso per l'esercito e il nome del vostro avversario.

Con 'P' e 'D' sono state indicate le colonne Pari e Dispari (una convenzione suggerita inizialmente dal **KRIEGSPIEL CLUB** di Dijon, Francia, e che nessuno ha poi creduto modificare).

Ogni giocatore, dopo ciascun lancio di dado dovrà sbarrare il numero uscito, partendo dalla riga **P-01** della colonna 'P'.

Se esce un numero già sbarrato occorre **TIRARE DI NUOVO FINO A CHE NON SIANO STATI SBARRATI ALMENO 4 NUMERI SU 6**:

non appena verrà sbarrato il quarto numero infatti potremo avere due possibilità:

- (A): il lancio successivo è uno dei due numeri ancora disponibili: in tal caso verrà utilizzato regolarmente e "sbarrato".

- (B): il lancio successivo è invece uno dei quattro numeri già sbarrati: in tal caso occorre

verificare se il numero è **PARI** o **DISPARI**.

(1) - se è **PARI** (e ci troviamo già nella colonna 'P' si deve lanciare nuovamente il dado ricominciando da due ipotesi (A) e (B).

(2) - se è **DISPARI** (e siamo nella colonna 'D') si lancia di nuovo il dado e si ritorna alle ipotesi (A) e (B).

(3) - Se è **PARI** (e ci troviamo nella colonna 'D') si cancella definitivamente la riga e si

"barra" il numero uscito sulla prima riga disponibile della colonna 'P'.

(4) - Se è **DISPARI** (e ci troviamo nella colonna 'P') si cancella la riga e si "barra" il numero uscito sulla prima riga disponibile della colonna 'D'.

AHI, ah, ah! !?!? Vedo qualche faccia perplessa: meglio allora fare uno stop per utilizzare un paio di esempi.

ESEMPIO n.1

TITOLO :

GIOCATORE :

P	D
P 01 = 1 2 3 4 5 6	D 01 = 1 2 3 4 5 6
P 02 = 1 2 3 4 5 6	D 02 = 1 2 3 4 5 6
P 03 = 1 2 3 4 5 6	D 03 = 1 2 3 4 5 6
P 04 = 1 2 3 4 5 6	D 04 = 1 2 3 4 5 6
P 05 = 1 2 3 4 5 6	D 05 = 1 2 3 4 5 6
P 06 = 1 2 3 4 5 6	D 06 = 1 2 3 4 5 6
P 07 = 1 2 3 4 5 6	D 07 = 1 2 3 4 5 6
P 08 = 1 2 3 4 5 6	D 08 = 1 2 3 4 5 6
P 09 = 1 2 3 4 5 6	D 09 = 1 2 3 4 5 6
P 10 = 1 2 3 4 5 6	D 10 = 1 2 3 4 5 6
P 11 = 1 2 3 4 5 6	D 11 = 1 2 3 4 5 6
P 12 = 1 2 3 4 5 6	D 12 = 1 2 3 4 5 6
P 13 = 1 2 3 4 5 6	D 13 = 1 2 3 4 5 6
P 14 = 1 2 3 4 5 6	D 14 = 1 2 3 4 5 6
P 15 = 1 2 3 4 5 6	D 15 = 1 2 3 4 5 6
P 16 = 1 2 3 4 5 6	D 16 = 1 2 3 4 5 6
P 17 = 1 2 3 4 5 6	D 17 = 1 2 3 4 5 6
P 18 = 1 2 3 4 5 6	D 18 = 1 2 3 4 5 6
P 19 = 1 2 3 4 5 6	D 19 = 1 2 3 4 5 6
P 20 = 1 2 3 4 5 6	D 20 = 1 2 3 4 5 6
P 21 = 1 2 3 4 5 6	D 21 = 1 2 3 4 5 6
P 22 = 1 2 3 4 5 6	D 22 = 1 2 3 4 5 6
P 23 = 1 2 3 4 5 6	D 23 = 1 2 3 4 5 6
P 24 = 1 2 3 4 5 6	D 24 = 1 2 3 4 5 6
P 25 = 1 2 3 4 5 6	D 25 = 1 2 3 4 5 6
P 26 = 1 2 3 4 5 6	D 26 = 1 2 3 4 5 6
P 27 = 1 2 3 4 5 6	D 27 = 1 2 3 4 5 6
P 28 = 1 2 3 4 5 6	D 28 = 1 2 3 4 5 6
P 29 = 1 2 3 4 5 6	D 29 = 1 2 3 4 5 6
P 30 = 1 2 3 4 5 6	D 30 = 1 2 3 4 5 6
P 31 = 1 2 3 4 5 6	D 31 = 1 2 3 4 5 6
P 32 = 1 2 3 4 5 6	D 32 = 1 2 3 4 5 6
P 33 = 1 2 3 4 5 6	D 33 = 1 2 3 4 5 6

Devo risolvere 6 combattimenti:

- 2 - marco '2' sulla riga P-01
- 5 - marco '5' sulla riga P-01
- 4 - marco '4' sulla riga P-01
- 3 - marco '3' sulla riga P-01
- 5 - è già stato sbarrato sulla riga P-01 ed è un numero dispari. Poichè ci sono già 4 numeri sbarrati, cancello la riga P-01 e marco il '5' sulla riga D-01
- 2 - marco '2' sulla riga D-01

Deve risolvere gli stessi combattimenti: lancio il dado ottenendo:

- 2 - marco '2' sulla riga P-01
- 5 - marco '5' sulla riga P-01
- 2 - è già uscito per cui devo ritirare: ottengo un '4' e lo marco dunque sulla riga P-01
- 3 - marco '3' sulla riga P-01
- 2 - è già uscito ed inoltre abbiamo già marcato 4 numeri sulla riga P-01, per cui devo ritirare e vedere se esce un numero Pari o Dispari: lancio il dado ed ottengo un '1': marco '1' sulla riga P-01

- 5 - è già uscito ed inoltre abbiamo già marcato 4 numeri sulla riga P-01; però il numero è Dispari, e allora cancello la riga P-01 e marco il '5' sulla riga D-01.

Insomma a questo punto avrete già capito il meccanismo: d'altra parte ci siamo accorti che è molto più complicato spiegarlo che metterlo in pratica, per cui vi invito a "fidarvi" della mia parola, almeno all'inizio, e a FARE UNA PROVA PRATICA;

ESEMPIO n.2

TITOLO :

GIOCATORE :

P	D
P 01 = 1 2 3 4 5 6	D 01 = 1 2 3 4 5 6
P 02 = 1 2 3 4 5 6	D 02 = 1 2 3 4 5 6
P 03 = 1 2 3 4 5 6	D 03 = 1 2 3 4 5 6
P 04 = 1 2 3 4 5 6	D 04 = 1 2 3 4 5 6
P 05 = 1 2 3 4 5 6	D 05 = 1 2 3 4 5 6
P 06 = 1 2 3 4 5 6	D 06 = 1 2 3 4 5 6
P 07 = 1 2 3 4 5 6	D 07 = 1 2 3 4 5 6
P 08 = 1 2 3 4 5 6	D 08 = 1 2 3 4 5 6
P 09 = 1 2 3 4 5 6	D 09 = 1 2 3 4 5 6
P 10 = 1 2 3 4 5 6	D 10 = 1 2 3 4 5 6
P 11 = 1 2 3 4 5 6	D 11 = 1 2 3 4 5 6
P 12 = 1 2 3 4 5 6	D 12 = 1 2 3 4 5 6
P 13 = 1 2 3 4 5 6	D 13 = 1 2 3 4 5 6
P 14 = 1 2 3 4 5 6	D 14 = 1 2 3 4 5 6
P 15 = 1 2 3 4 5 6	D 15 = 1 2 3 4 5 6
P 16 = 1 2 3 4 5 6	D 16 = 1 2 3 4 5 6
P 17 = 1 2 3 4 5 6	D 17 = 1 2 3 4 5 6
P 18 = 1 2 3 4 5 6	D 18 = 1 2 3 4 5 6
P 19 = 1 2 3 4 5 6	D 19 = 1 2 3 4 5 6
P 20 = 1 2 3 4 5 6	D 20 = 1 2 3 4 5 6
P 21 = 1 2 3 4 5 6	D 21 = 1 2 3 4 5 6
P 22 = 1 2 3 4 5 6	D 22 = 1 2 3 4 5 6
P 23 = 1 2 3 4 5 6	D 23 = 1 2 3 4 5 6
P 24 = 1 2 3 4 5 6	D 24 = 1 2 3 4 5 6
P 25 = 1 2 3 4 5 6	D 25 = 1 2 3 4 5 6
P 26 = 1 2 3 4 5 6	D 26 = 1 2 3 4 5 6
P 27 = 1 2 3 4 5 6	D 27 = 1 2 3 4 5 6
P 28 = 1 2 3 4 5 6	D 28 = 1 2 3 4 5 6
P 29 = 1 2 3 4 5 6	D 29 = 1 2 3 4 5 6
P 30 = 1 2 3 4 5 6	D 30 = 1 2 3 4 5 6
P 31 = 1 2 3 4 5 6	D 31 = 1 2 3 4 5 6
P 32 = 1 2 3 4 5 6	D 32 = 1 2 3 4 5 6
P 33 = 1 2 3 4 5 6	D 33 = 1 2 3 4 5 6

Ahia, eccolo là: sapevo che sarebbe spuntato subito fuori il "calcolatore" per farmi notare che potremmo avere, a volte, delle situazioni in cui il risultato è praticamente "obbligato". Vediamo infatti l'esempio seguente:

P-01 = 1 2 3 (4) (5) (6)

È....matematico che al prossimo tiro di dado dovrà uscire per forza uno de tre numeri non marcati: se, per ipotesi, stiamo per effettuare una fase di combattimenti in "Napoleon's Last Battles", il giocatore attaccante sarebbe certo, in caso di attacco 1:1, di ottenere un DR automatico, alla "faccia" della imprevedibilità dei risultati.

Per evitare questa possibilità è stato creato il NUMERO JOLLY: prima di risolvere la fase di combattimenti il giocatore dovrà indicare l'ordine con cui eseguirà i suoi attacchi e poi lanciare un dado (senza marcare il risultato sulla tabella): il numero uscito (il JOLLY appunto) indicherà quale attacco dovrà essere eseguito per primo, e gli altri poi continueranno nell'ordine.

Nel caso di attacchi "concatenati" (dove occorre assolutamente eseguire "A" per poter avanzare e circondare il nemi-

co, che poi sarà distrutto dall'attacco "B") è ovvio che tratteremo questi singoli attacchi come UNO SINGOLO ai fini della determinazione dell'ordine con il numero JOLLY.

Forte della mia ormai quindicennale esperienza di gioco so bene che anche in questo modo salterà fuori qualcuno che metterà in ordine dall'1 al 6 gli attacchi 1:1 per essere sicuro di sfruttare il famoso DR (normalmente si seguirà invece un ordine logico: dall'alto al basso o da destra a sinistra, ecc.) ma in questo caso non esiste che un

rimedio: mandare a quel paese quella persona e evitare di incontrarlo nuovamente.

Riassumendo: questo sistema di "regolazione della casualità" permette di ridurre grossi "sbilanciamenti" nel lancio dei dadi, pur mantenendo una aleatorietà sufficiente a rendere sempre imprevedibile il risultato di una serie di attacchi. I test sono stati eseguiti con successo su una serie di wargames di livello medio fra i più popolari, fra cui:

- ALEXANDER - ANZIO -

BREITENFELD (esclusi i tiri dei cannoni) - FRANCE '40 - RUSSIAN CAMPAIGN - TIGERS ARE BURNING - ecc.

Spero che qualcuno di voi si sia sufficientemente incuriosito per fare alcune partite di prova: da parte mia dichiaro fin d'ora la mia disponibilità ad un paio di sfide postali ed attendo i vostri commenti.

TITOLO :		TITOLO :	
GIOCATORE :		GIOCATORE :	
P	D	P	D
P 01 = 1 2 3 4 5 6	D 01 = 1 2 3 4 5 6	P 01 = 1 2 3 4 5 6	D 01 = 1 2 3 4 5 6
P 02 = 1 2 3 4 5 6	D 02 = 1 2 3 4 5 6	P 02 = 1 2 3 4 5 6	D 02 = 1 2 3 4 5 6
P 03 = 1 2 3 4 5 6	D 03 = 1 2 3 4 5 6	P 03 = 1 2 3 4 5 6	D 03 = 1 2 3 4 5 6
P 04 = 1 2 3 4 5 6	D 04 = 1 2 3 4 5 6	P 04 = 1 2 3 4 5 6	D 04 = 1 2 3 4 5 6
P 05 = 1 2 3 4 5 6	D 05 = 1 2 3 4 5 6	P 05 = 1 2 3 4 5 6	D 05 = 1 2 3 4 5 6
P 06 = 1 2 3 4 5 6	D 06 = 1 2 3 4 5 6	P 06 = 1 2 3 4 5 6	D 06 = 1 2 3 4 5 6
P 07 = 1 2 3 4 5 6	D 07 = 1 2 3 4 5 6	P 07 = 1 2 3 4 5 6	D 07 = 1 2 3 4 5 6
P 08 = 1 2 3 4 5 6	D 08 = 1 2 3 4 5 6	P 08 = 1 2 3 4 5 6	D 08 = 1 2 3 4 5 6
P 09 = 1 2 3 4 5 6	D 09 = 1 2 3 4 5 6	P 09 = 1 2 3 4 5 6	D 09 = 1 2 3 4 5 6
P 10 = 1 2 3 4 5 6	D 10 = 1 2 3 4 5 6	P 10 = 1 2 3 4 5 6	D 10 = 1 2 3 4 5 6
P 11 = 1 2 3 4 5 6	D 11 = 1 2 3 4 5 6	P 11 = 1 2 3 4 5 6	D 11 = 1 2 3 4 5 6
P 12 = 1 2 3 4 5 6	D 12 = 1 2 3 4 5 6	P 12 = 1 2 3 4 5 6	D 12 = 1 2 3 4 5 6
P 13 = 1 2 3 4 5 6	D 13 = 1 2 3 4 5 6	P 13 = 1 2 3 4 5 6	D 13 = 1 2 3 4 5 6
P 14 = 1 2 3 4 5 6	D 14 = 1 2 3 4 5 6	P 14 = 1 2 3 4 5 6	D 14 = 1 2 3 4 5 6
P 15 = 1 2 3 4 5 6	D 15 = 1 2 3 4 5 6	P 15 = 1 2 3 4 5 6	D 15 = 1 2 3 4 5 6
P 16 = 1 2 3 4 5 6	D 16 = 1 2 3 4 5 6	P 16 = 1 2 3 4 5 6	D 16 = 1 2 3 4 5 6
P 17 = 1 2 3 4 5 6	D 17 = 1 2 3 4 5 6	P 17 = 1 2 3 4 5 6	D 17 = 1 2 3 4 5 6
P 18 = 1 2 3 4 5 6	D 18 = 1 2 3 4 5 6	P 18 = 1 2 3 4 5 6	D 18 = 1 2 3 4 5 6
P 19 = 1 2 3 4 5 6	D 19 = 1 2 3 4 5 6	P 19 = 1 2 3 4 5 6	D 19 = 1 2 3 4 5 6
P 20 = 1 2 3 4 5 6	D 20 = 1 2 3 4 5 6	P 20 = 1 2 3 4 5 6	D 20 = 1 2 3 4 5 6
P 21 = 1 2 3 4 5 6	D 21 = 1 2 3 4 5 6	P 21 = 1 2 3 4 5 6	D 21 = 1 2 3 4 5 6
P 22 = 1 2 3 4 5 6	D 22 = 1 2 3 4 5 6	P 22 = 1 2 3 4 5 6	D 22 = 1 2 3 4 5 6
P 23 = 1 2 3 4 5 6	D 23 = 1 2 3 4 5 6	P 23 = 1 2 3 4 5 6	D 23 = 1 2 3 4 5 6
P 24 = 1 2 3 4 5 6	D 24 = 1 2 3 4 5 6	P 24 = 1 2 3 4 5 6	D 24 = 1 2 3 4 5 6
P 25 = 1 2 3 4 5 6	D 25 = 1 2 3 4 5 6	P 25 = 1 2 3 4 5 6	D 25 = 1 2 3 4 5 6
P 26 = 1 2 3 4 5 6	D 26 = 1 2 3 4 5 6	P 26 = 1 2 3 4 5 6	D 26 = 1 2 3 4 5 6
P 27 = 1 2 3 4 5 6	D 27 = 1 2 3 4 5 6	P 27 = 1 2 3 4 5 6	D 27 = 1 2 3 4 5 6
P 28 = 1 2 3 4 5 6	D 28 = 1 2 3 4 5 6	P 28 = 1 2 3 4 5 6	D 28 = 1 2 3 4 5 6
P 29 = 1 2 3 4 5 6	D 29 = 1 2 3 4 5 6	P 29 = 1 2 3 4 5 6	D 29 = 1 2 3 4 5 6
P 30 = 1 2 3 4 5 6	D 30 = 1 2 3 4 5 6	P 30 = 1 2 3 4 5 6	D 30 = 1 2 3 4 5 6
P 31 = 1 2 3 4 5 6	D 31 = 1 2 3 4 5 6	P 31 = 1 2 3 4 5 6	D 31 = 1 2 3 4 5 6
P 32 = 1 2 3 4 5 6	D 32 = 1 2 3 4 5 6	P 32 = 1 2 3 4 5 6	D 32 = 1 2 3 4 5 6
P 33 = 1 2 3 4 5 6	D 33 = 1 2 3 4 5 6	P 33 = 1 2 3 4 5 6	D 33 = 1 2 3 4 5 6

Cosa c'è di NUOVO al di là delle **ALPI?**

Tutte le novità del Salone di Parigi

È un cattiva abitudine tutta italiana di sottovalutare in continuazione i prodotti che non siano targati "Made in U.S.A.": riusciamo forse ad accettare qualcosa proveniente da Australia ed Inghilterra, specialmente se queste simulazioni hanno avuto l'imprimatur di una ditta americana, ma l'importante è che il testo, le tabelle, le schede, ecc. siano scritte in inglese. A loro si perdona tutto, le montagne di errata, le 10e edizioni rivedute e corrette, gli errori di ortografia nello scrivere i "nostri" nomi, ecc. Se poi qualcuno, sia esso italiano, spagnolo, francese, belga ecc. si azzarda a fare qualcosa, le critiche piovono feroci e non si perdona nulla o quasi: spesso, a ragione magari, perché giochi graficamente ottimi sono stati rovinati da regolamenti inadeguati, oppure a causa di sistemi di gioco "presi a prestito" da altre simulazioni esistenti, tuttavia personalmente non posso che rammaricarmi di aver visto scomparire nel passato piccole ditte come la NEW DEAL (HASTINGS 1066 e WATERLOO 1815) o il rifiuto di grosse ditte di proseguire con la gamma "Wargames" (esempio la CLEMENTONI, produttrice di ISONZO, I MILLE, GARBALDI, CURTATONE E MONTANARA, GOITO ecc.); non capisco il suicidio della IT (che ha sempre rifiutato l'aiuto del TM per provare le sue novità, quasi che dovessimo carpirgli chissà quali "segreti") ma doveva aspettarselo, prima o poi !?!

È stato comunque senza aspettarmi nulla di speciale che qualche settimana fa ho varcato i cancelli del 7° SALON DE LA MAQUETTE ET DES JEUX DE REFLEXION tenutosi a Parigi porte de Versailles da 10 al 21 aprile 1992.

Erano esposti modelli di ogni tipo e scala (militari, aereo-navali, ferroviari, ecc.), diorami stupendi (alcuni venivano preparati, dipinti e installati durante la esposizione stessa) e giochi di riflessione; a parte le 3/4 ore iniziali necessarie per ammirare la miriade di modelli (statici e funzionanti) di ogni tipo e per dare un'occhiata ai tavoli da gioco con partite in simultanea

fra maestro di Othello, Dama, Scacchi, ecc. e decine di giocatori, ho speso naturalmente la maggior parte del mio tempo negli stands dedicati ai giochi di simulazione.

Erano presenti solo ditte francesi, naturalmente, ed ecco in breve cosa ho potuto scoprire:

DESCARTES EDITEUR

A parte le immancabili edizioni "francesi" di alcuni giochi stranieri e le innumerevoli espansioni per i giochi di ruolo (di cui oltre il 50% di produzione locale) ripresentava un paio di novità ed alcuni dei suoi classici

A T T E N Z I O N E !

Siamo riusciti a reperire alcune copie del famoso volume

"WATERLOO"

di David Chandler edito in Italiano da Rizzoli e da tempo fuori catalogo. In questo eccezionale volume, un dovere per gli appassionati del periodo Napoleonico, viene illustrata fase per fase, ora per ora, la leggendaria battaglia in tutti i suoi aspetti: la personalità dei comandanti, le strategie e le tattiche, le armi impiegate, le geniali intuizioni e gli incredibili errori. Le numerose illustrazioni, gli schemi e le cartine consentono di seguire dettagliatamente i movimenti e le manovre descritti nel testo.

Il costo del volume è di £. 38.000 (compresa la spedizione)
con pagamento da eseguire a mezzo Conto Corrente Postale n. 65393001
intestato a

Bruno Cafaro - via Pomezia 44 - 00183 Roma.

Si consiglia agli interessati di prenotare telefonicamente il volume in quanto il numero delle copie è limitato - Tel. 06/7097996.

"riveduti e corretti", fra cui: ALESIA (niente a che vedere con l'omonimo della AH), AMIRAUTE (guerre navali), BATAILLE DE LA MARNE (prima guerra mondiale), DEUXIEMEDIVISION BLINDÉ EN NORMANDIE (la divisione corazzata della Francia libera che entrò per prima in Parigi: in effetti esiste anche un secondo tomo della serie) DIEN BIEN PHU (il famoso assedio in Indocina alle forze regolari francesi), FLEURUS (la prima battaglia dell'esercito rivoluzionario), FRIEDLAND (Napoleone all'opera), PLAN BARBAROSSA (che sia stato un errore? qui di francesi non ce n'erano) e SOLFERINO (Napoleone III in aiuto ai piemontesi).

Le novità erano:

- LES AIGLES (regole per wargames tridimensionali napoleonici)
- GUET-APEN (regole per wargames tridimensionali per piccoli scontri del XIII secolo)
- GRANDS STRATEGES, di cui parleremo nella recensione che segue.

R.E.K.

Oltre ad importare tutte le figurine Minifigs in Francia, questa ditta ha creato un paio di giochi di strategia/simulazione abbastanza interessanti, perché combinano perfettamente wargames tridimensionali e boardgames.

HEROIKA: si tratta di una scatola piena di esagoni giganti (10-12 cm) per comporsi a piacere un campo di battaglia su cui combattere vari scontri dell'epoca rivoluzionaria o napoleonica. La scatola comprende anche una serie di unità (fanteria, artiglieria, cavalleria) stampate su counters di cartone, basette di legno per le unità

(che perciò marciano verticalmente), regole, accessori vari ecc.

L'ARCHER MEDIEVAL: una confezione "a tubo" contenente un campo di battaglia ad esagoni di 4 cm circa stampati direttamente su una stoffa vellutata verde, una serie di esagoni, pure in panno per raffigurare i vari tipi di terreno, una serie di armigeri medioevali di piombo dipinto (minifig), un mazzo di carte AZIONI e CONTROMOSSE per le mosse tattiche, ecc. Ne riparerò più in dettaglio quando avrò effettuato qualche partita.

EUROGAMES

Come saprete la Eurogames ha acquistato i diritti di produzione di quasi tutti i vecchi wargames della IT e della STANDARD GAMES e sta rifacendo la maggior parte delle regole....quando addirittura non ha rifatto completamente il gioco: a differenza dei vecchi creatori IT infatti Duccio Vitale (boss della Eurogames) è anche e soprattutto un giocatore e si è fatto aiutare da wargamers d'esperienza per unascommessa che comincio a credere, riuscirà a vincere: ho infatti portato a casa una serie di nuovi regolamenti per i vecchi IT:

- YOM KIPPUR - LITTLE BIG HORN - OKINAWA - KROLL + PRUMNI ecc. oltre ad un paio di nuove edizioni di:

- ZARGOS (niente a che vedere con Zargo's Lords, a parte i 6 popoli)

- FIEF 2 (per 3-6 giocatori: strategia medioevale).

questi nuovi regolamenti sono disponibili in Kits separati al costo di circa 30-35 FF, cioè 6500-7500 lirette cadauno.

Anche la serie di giochi tattici della STANDARD GAMES è

stata riveduta e corretta (specialmente VIKINGS ed OUTREMER, quest'ultimo ribattezzato CROISADES) ed inoltre sono state create due nuove scatole con:

- LA CITÉ MEDIEVALE FORTIFIÉE
- LE CHATEAU DES TEMPLIERS

le cui mappe sono comunque già disponibili anche in Italia (ma non tutte quelle che ho visto al Salone)

CASUS BELLI

Tutti sanno che si tratta di una rivista (del gruppo DESCARTES) nata come fanzine per i wargames (nello stesso periodo di WAR, la vecchia rivistina del CLUB 3M, e del TM) ma gettatasi poi (per sua fortuna) quasi totalmente sui giochi di ruolo; Finalmente però sembra che anche in Francia ci sia un certo "riflusso" da RP a Wargames, per cui Casus Belli ha riaggiustato a sua volta il tiro dando più spazio ai "nostri" favoriti e pubblicando alcune pregevoli simulazioni:

- RAPHA (guerre di successione ad Alessandro): si tratta del vecchio gioco della serie 120 della GDW, completamente riveduto e corretto (ora ci sono più unità, ciascuna col suo nome storico e con la silhouette del tipo di forza rappresentato; Ad esempio i due eserciti hanno due diverse figurine di elefanti: indiani per i sassanidi ed africani per gli egiziani; Anche le regole sono state molto migliorate e soprattutto chiarite).

- 1792: LA PATRIE EN DANGER (Simula l'intera campagna sfociata nella famosa battaglia di Valmy, fra esercito rivoluzionario francese e le unità coalizzate prussiane, austriache e realiste; Il sistema di gioco è quello della serie "Napoleonici" di

Kevin Zuker, e le unità sono veramente notevoli: ogni divisione ha i suoi colori ed i simboli della sua specialità).

- **BELLUM GALLICUM** (Simula le guerre di conquista della Gallia a livello strategico, ma con display tattico per gli scontri: si tratta di un gioco a "zone" ed anche qui una notevole cura è stata messa nella produzione delle unità: figurine multicolori ed in pose diverse per ogni tipo di tribù, di nazionalità o di specialità; tutte le unità inoltre sono a due STEPS).

Rimando comunque ogni ulteriore commento a quando avrò avuto il tempo per esaminarli più in dettaglio con un paio di partite.

Il lato positivo di questi giochi è che basta acquistare la rivista (circa 7000 lire) per avere dei wargames di ottima fattura: vorrei farvi notare che sono stati utilizzati per gli ultimi Campionati Nazionali di wargames in Francia e, che regole e scenari sono stati dunque accuratamente selezionati e testati.

Purtroppo però molti giocatori, abituati alla "pappa pronta", non saranno attratti dalla necessità di incollare le pedine su cartoncino e poi tagliarle con un coltellino da balsa; ma per gli altri saranno una piacevole sorpresa.

Naturalmente ho incontrato anche alcuni vecchi amici del **CERCLE DE STRATEGIE** (cui sono associato da qualche anno) che è l'equivalente in Francia del nostro TM. A parte le chiacchiere di rito, sono felice di aver appreso che la serie **VIVE L'EMPEREUR** continuerà (il vecchio editore **SOCOMER** aveva dato forfait) e che dopo i primi due tomi (**AUERSTADT**, di cui vi parlai tempo fa su queste pagine ed **HANAU**) sta per vedere la luce

il terzo volume: **FRIEDLAND** con l'aggiornamento alle regole standard. Purtroppo non li ho ancora visti in vendita in Italia ed è un vero peccato perché sono realizzati benissimo (al di sopra della media USA, per intenderci) ed assai piacevoli a giocare.

Tra l'altro il Club stampa anche un suo Notiziario (**LE JOURNAL DU STRATEGUE**) con recensioni, varianti, commenti alle partite, ecc. nello stesso stile del nostro benamato Notiziario: naturalmente bisogna capire un pò il francese.

Tutto sommato, come vedete, i nostri cugini transalpini non se la passano male, e soprattutto sono molto più UNITI di quanto non siamo noi in Italia. Soprattutto in estate poi è un vero paradiso per i giocatori di simulazioni (storiche o di fantasia) perché durante i mesi di luglio ed agosto organizzano delle **SETTIMANE DI GIOCO** (Semaines de l'exagone) in amene località della Lorena.

I giocatori "riposano" in pensioni e/o hotels dai costi estremamente favorevoli ed il Cercle de Strategie organizza tornei e gioco libero mettendo anche a disposizione il materiale necessario.

Qualcuno è interessato? Fatevi vivi

Pietro Cremona

Alcuni.....indirizzi utili:

DESCARTES EDITEUR
e **CASUS BELLI**:
1, rue du Colonel P. Avia -
75503 Paris Cedex

EUROGAMES:
Bois-le Roi - 10160 Berulle

R.E.K.:
123 rue des Mesanges -
BP 21 - 52155 Merlimont

CERCLE DE STRATEGIE:
37, rue Nationale -
55200 Lerouille.



S A R A N N O FAMOSI?

GRANDS STRATEGES

Da un paio d'anni quasi tutti i produttori di wargames hanno capito che, parallelamente aibisogni dei giocatori più esperti, per far vivere e crescere il nostro hobby, occorre "reclutare" il maggior numero di nuove leve, attirandole con simulazioni storiche di grande effetto e di bassa difficoltà.

Per molti "giocatori occasionali" anche il libretto delle regole di "Monopoli" è spesso fonte di eccessiva preoccupazione e rifiuto ("è troppo complicato e non ho voglia di passare un'ora a studiare, facciamoci piuttosto una bella briscola..."); i più giovani, invece, sono sempre pronti ad "applicarsi" intensamente purché naturalmente ci sia qualcuno che abbia a sua volta la pazienza di spiegare loro le regole e fare qualche esempio pratico per aiutare la loro comprensione.

Sfortunatamente però sono spesso i genitori a scoraggiare i loro "pargoletti" specie quando, all'apertura di una scatola, si trovano davanti ad un regolamento troppo "spesso" (a volte poi accompagnato dalla traduzione in italiano, con conseguente "raddoppio" fisico del volume cartaceo...).

Un altro punto debole dei nostri wargames è costituito poi dalle unità per giocare: nel mondo attuale, dove i colori vivaci e la plastica hanno ormai soppiantato ogni altro materiale (vi ricordate il MECCANO? ebbene, sono riusciti a fare in plastica anche quello?!), un normale "foglietto" di "quadrantini" di cartone, per giunta da staccare, sembra alquanto riduttivo a molti genitori, che spesso ho sentito protestare per il prezzo eccessivo in rapporto a quanto era contenuto nel gioco (perché tanti soldi per del "cartone"?).

Ecco dunque spiegato il successo degli "scatoloni" MB (Axis and Allies e fratelli) e dei vari giochi

fantasy della GAMES WORKSHOP (Hero Quest, Blood Bowl, ecc.): poche regole spesso progressive in difficoltà, ed un sacco di "roba" colorata da montare e manipolare;

GRANDS STRATEGES (letteralmente "I Grandi Strateghi") della ditta francese DESCARTES si colloca in una indovinata via di mezzo: una copertina fortemente attrattiva, tutto il materiale di un wargame classico ma con una "presentazione" più moderna.

In una grande scatola (dimensioni simili a quelle di "THE LONGEST DAY") troviamo dunque il seguente materiale:

- due mappe geomorfiche montate su cartone pesante (combinabili in vari modi, a seconda dello scenario) ad esagoni medio (tipo "Russian Campaign");
- cinquanta unità con figurine multicolori stampate su plastica sottile adesiva e pretagliate per facilitare l'applicazione;
- cinquanta "basi" quadrate di plastica bianca e nera all'interno delle quali saranno applicate le figurine;
- due tabelle a colori su cartoncino plastificato contenente gli effetti del terreno ed i risultati dei combattimenti;
- una tabellina segnaturno;
- un presentoir di plastica per "stivare" tutti i componenti secondo un ordine prestabilito;
- un regolamento di 24 pagine stampato in due colori;
- due dadi a 6 facce (uno bianco e uno nero).

Vorrei far notare subito che il tutto avrebbe potuto essere "stivato" tranquillamente in una scatola più piccola, ma, come ho detto, questa confezione è stata appositamente studiata per colpire l'occhio dei più giovani e, nello stesso tempo, soddisfare anche i genitori/acquirenti con un contenuto di un certo

"peso": forse a qualcuno di voi scapperà da ridere a questo commento, eppure vi garantisco che a questo proposito è stata effettuata una specifica ricerca di mercato; il risultato ha appesantito un pò i costi (una confezione costa 290 FF, cioè circa 63000 lire) ma, in termini di marketing, è stato un vero successo.

GRANDS STRATEGES non si basa su una particolare battaglia o campagna, ma fornisce le regole di base per imparare (ed apprezzare) i wargames: i dieci scenari previsti, inoltre, sono in ordine progressivo di difficoltà (dalle 18 unità del primo scenario, senza artiglieria, alle 50 dell'ultimo, con tutte le regole opzionali) permettendo quindi a tutti di imparare a giocare senza doversi troppo spremere le meningi all'inizio. In 10-15 minuti si è già pronti per iniziare la prima partita; poi ci sarà tempo per aggiungere altre regole e rigiocare in seguito anche i primi scenari con tutte le aggiunte. Naturalmente è anche possibile crearsi da soli ogni altro tipo di scenario.

Il periodo scelto è quello "napoleonico" (e che altro potevamo aspettarci da una ditta francese?) e le regole sono basate (all'85%) sul classico sistema SPI; l'autore del gioco (Jean Jacques Petit) è uno dei wargamers più noti in Francia ed ha già pubblicato parecchie simulazioni, con sistemi vari, alcuni dei quali molto innovativi: ma, come ripeto, in questo caso ogni sforzo è stato finalizzato alla produzione di un gioco semplice, "sicuro" e di facile applicazione. I "veterani", fra voi che mi state leggendo in questo momento, sicuramente non sarebbero molto attratti da questo nuovo titolo, ma invito tutti a dare una occhiata almeno alle mie note finali, che sono poi lo scopo di questo articolo.

Il regolamento è, a mio avviso, un

vero "capolavoro" del genere e dovrebbe servire da esempio per tutte le grandi case produttrici, specialmente poi quando intendono rivolgersi ad un pubblico nuovo e/o piuttosto giovane: le 24 pagine del libretto contengono infatti, oltre al regolamento vero e proprio, tutti gli esempi necessari alla comprensione di ogni nuovo paragrafo, con disegni a tre colori. Non c'è neppure paragone con i pur "buoni" regolamenti della nuova gamma di giochi Avalon Hill per principianti: anche Grands Strateges avrebbe potuto condensare in due fasciate le regole di base e poi aggiungere un manuale con esempi e regole avanzate, ma io approvo in pieno la loro volontà di stampare un libretto estremamente ordinato e discorsivo, con "caratteri" ben leggibili anche senza dover ricorrere alla lente di ingrandimento (vedi casi speciali nelle regole AH).

Le unità sono stampate (a colori) su un foglio di plastica adesiva e rappresentano diverse "specialità" delle armate dell'epoca, ognuna delle quali è riprodotta con una figura diversa: per esempio abbiamo fanteria della Guardia, di Linea, Corsicci, cavalleria pesante (Corazzieri), Ussari, ecc.

All'apertura della scatola è dunque necessario staccare le singole unità dal foglio adesivo per applicarle sulle rispettive "basette" di plastica (nere per un giocatore e bianche per l'avversario).

L'effetto di queste unità, una volta piazzate sulla mappa, è estremamente scenografico, anche perché tutti gli elementi del terreno (alture, villaggi, ruscelli e fiumi, boschi, paludi ecc.) sono stati disegnati con una grafica ottima e dei colori indovinati: poiché inoltre le basette hanno uno spessore di 3-4 millimetri, anche la manipolazione delle unità risulta comodissima (insomma, non occorrono le famose pinzette da francobolli !?). Dato il risultato complessivo raggiunto dobbiamo veramente augurarci che anche altre ditte seguano questo esempio, per lo meno per i giochi con un numero di unità me-

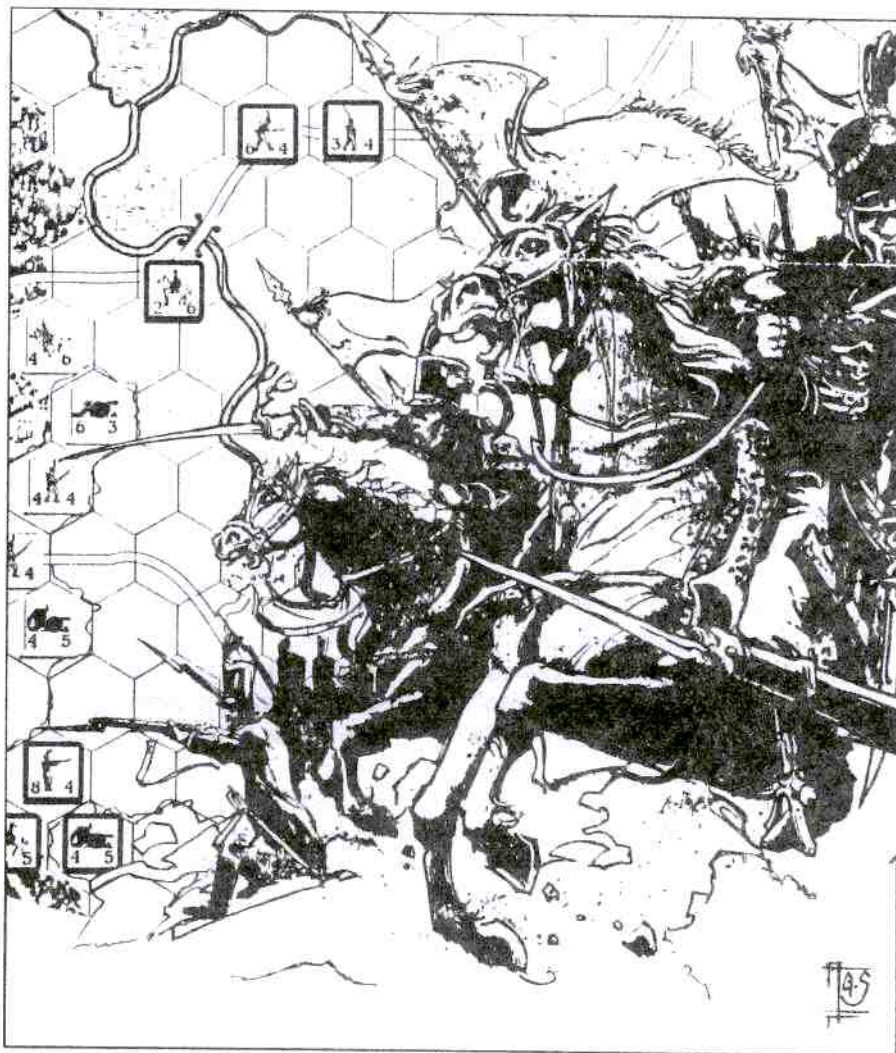
dio/basso.

Le regole sono quelle classiche dei napoleonici SPI, con la collaudata sequenza di gioco:

- A muove ed attacca
- B muove ed attacca

e con una sola unità per esagono.

Non starò dunque a tediare con un riassunto. Esistono però alcune importanti sfumature che vi indico qui di seguito:



A) - MOVIMENTO: foreste e paludi hanno effetti diversi sulle 3 armi (2MP per le fanterie; 3MP per le cavallerie; proibito alle artiglierie)

B) - EFFETTI DEL TERRENO SUI COMBATTIMENTI: il difensore NON È raddoppiato in cima di pendio o al di là di un ruscello: beneficia invece soltanto di un -1 al lancio del dado durante gli attacchi.

C) - ARTIGLIERIA: bombarda normalmente a 2 esagoni, però se si trova sulla cima di una collina può tirare fino a 3 esagoni a piena forza: se poi è necessario, essa può tirare ad un esagono supplementare (dunque fino a 3 esagoni in pianura e 4 in collina) ma la sua Potenza di Fuoco (PF) viene dimezzata.

D) - COMBATTIMENTI: chi utilizza le 3 armi combinate ha diritto ad un +1 sul lancio del

dado (da notare che la tabella dei combattimenti è "invertita" rispetto a quella classica). Se la cavalleria attacca utilizzando SOLTANTO la metà dei suoi punti di movimento per entrare in contatto col nemico, allora si considera una "carica" e la sua PF è raddoppiata.

E) - LE REGOLE AVANZATE permettono inoltre di uscire dallo ZOC nemica in casi parti-

colari (la cavalleria può sganciarsi da fanteria ed artiglieria - la fanteria può sganciarsi dall'artiglieria).

I due eserciti comprendono lo stesso numero di unità divise nelle tre Armi e con diversi valori a seconda del tipo:

- FANTERIA: Guardia, Veterani, Linea, Coscritti.
- CAVALLERIA: Guardia, Corazzieri e Ussari.
- ARTIGLIERIA: Campale o Leggera (ippotrainata).

Sono previsti, come abbiamo detto, dieci scenari, ognuno dei quali contiene le seguenti indicazioni:

- quante mappe devono essere utilizzate e come saranno piazzate;
- quante unità per ciascun giocatore e loro piazzamento (o loro arrivo come rinforzi); regole particolari specifiche per lo scenario e durata del gioco;
- scopo dello scenario (altro punto che potrebbe essere utilizzato più spesso dalle altre ditte: in pratica il progettista indica brevemente la strategia di massima che ogni giocatore dovrebbe seguire per massimizzare le sue possibilità di vittoria);
- condizioni di vittoria.

La durata di una partita varia fra i 30 minuti del primo scenario (45 se i giocatori sono alle prime armi) ed i 90-120 minuti dell'ultimo scenario, specie se si usano tutte le regole "avanzate".

CONCLUSIONI

Come vedete di tratta di un gioco piuttosto semplice (ma non semplicistico) e dunque IDEALE per tutti i clubs che intendono accogliere giocatori novellini o giovanissimi, per tutti i PADRI vogliosi di iniziare i loro "eredi" al nostro hobby (o per quei FIGLI che hanno dei padri vogliosi di dividere con loro una parte del comune tempo libero). Ritengo inoltre che possa essere usato anche per qualche torneo alle conventions, dato il tempo

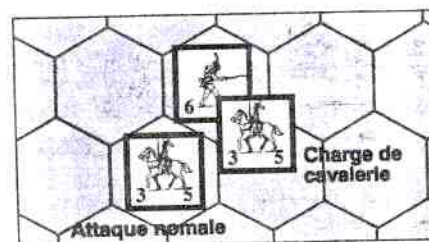
limitato richiesto, con la possibilità di poter finalmente effettuare dei tornei "all'italiana" dove non si è buttati fuori alla prima sconfitta: mi riservo di fare un paio di tests in tal senso e di riproporlo magari a Verona.

La confezione indica 14 anni come età minima, ma se un "vecio" si prende la briga di spiegare bene le regole, anche ragazzini di 10-11 anni impareranno rapidamente, come ho avuto modo di sperimentare personalmente con il mio erede n.1 (Luca, 10 anni appena compiuti).

E poichè nei vari scenari sono trattate tutte le sfumature tattico-strategiche di ogni wargame classico mi sento di poterlo consigliare anche al giocatore "medio", colui che non sempre ha voglia e/o tempo di dedicarsi ai giochi più complessi ma che vorrebbe ugualmente, di tanto in tantoriscaldarsi un pò la mano: state pur certi

che GRANDS STRATEGES non resterà a lungo a prendere polvere nel vostro scaffale! E in occasione di qualche amico "curioso" del vostro hobby, farete un figurone aprendo proprio la scatola di GRANDS STRATEGES, da usare in maniera "propedeutica" per....iniziarlo al nostro hobby: e chissà che non si lasci tentare al punto di chiedervi una partitina di prova.

Pietro Cremona



Grands
Stratégès



Type	Effet sur le mouvement	Effet sur le combat
clair	1 p.mvt	aucun
village	1 p.mvt	defenseur double
chemin	1 p.mvt	depend du terrain
route	1/2 p.mvt	depend du terrain
pont	Aucune penalite	defenseur double
riviere	Infranchissable	par bombardement seulement
ruisseau	+1 p.mvt pour passer	attaquant : -1 au de
marais	Infanterie : 2 p.mvt Cavalerie : 3 p.mvt Artillerie : interdit*	defenseur double
forêt	Infanterie : 2 p.mvt Cavalerie : 3 p.mvt Artillerie : interdit*	defenseur double
bas		Attaque du bas vers le haut : -1 au de
haut		Bombardement du haut vers le bas : +1 hex
ligne de crête	Aucune penalite	

TABLEAU DES RÉSULTATS DE COMBAT

		Rapport des potentiels de combat							
		1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
Résultat du jet de dé	6	A.r	D.r	D.r	D.r	D.r	D.e	D.e	D.e
	5	A.r	A.r	D.r	D.r	D.r	D.e	D.e	D.e
	4	A.r	A.r	A.r	D.r	D.r	D.r	D.e	D.e
	3	A.e	A.r	A.r	A.r	D.r	D.r	D.r	D.e
	2	A.e	A.e	A.r	A.r	A.r	D.r	D.r	Ech.
	1	A.e	A.e	A.e	A.r	A.r	Ech.	Ech.	Ech.

Abreviations

p.mvt : point de mouvement
hex : hexagone
A.r : attaquant recule
A.e : attaquant éliminé
D.r : défenseur recule
D.e : défenseur éliminé
Ech : échange

L'ASSALTO ALLA COLLINA

(THE THIN RED LINE)

INTRODUZIONE

Quando la passione per il boardgame si accoppia a quella per il modellismo è naturale che dopo un pò di tempo venga spontanea la voglia di provare a giocare in 3D.

Così, quasi per caso, il sottoscritto (boardgamista tendente al modellismo) e l'amico Stefano Cossetini (modellista tendente al boardgame) hanno cominciato a dipingere un pò di soldatini napoleonici "ESCI" e "AIR-FIX"; assecondando le naturali simpatie io mi sono indirizzato sull'esercito francese mentre Stefano su quello inglese.

All'inizio giusto per divertirci velocemente, abbiamo usato delle facili regole tridimensionali apparse su vecchi "PERGIOCO"; poi, guardandoci intorno, abbiamo optato per "WARGAMES RULES 1685 - 1845" della Wargames Research Group, che è abbastanza semplice e privilegia la giocabilità.

In fondo non ci interessava molto sapere se in caso di mischia di fanteria contro artiglieria quale percentuale di soldatini è con i pezzi e quanta con i traini; cosa importantissima, invece, per i "Wargamisti Puri" (quelli con la puzza sotto al naso che ti guardano dall'alto in basso quando sanno che giochi "con quei pezzettini di cartone...!"). abbiamo dovuto raddoppiare la scala dei soldatini (lasciando inalterate le basette) perché 24 ore sono troppo poche in un giorno per chi deve dipingere abbastanza soldatini, giocare a boardgame e anche.....lavorare!

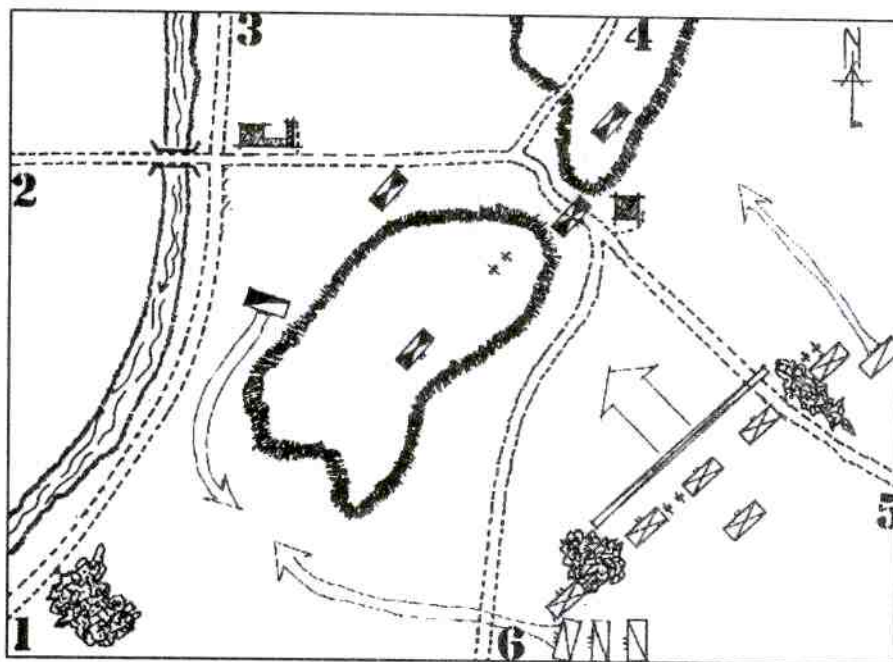
Praticamente il nostro battaglione di fanteria ha 10/12 soldati-

ni, il reggimento di cavalleria 8 e una batteria d'artiglieria 2 cannoni e 4 serventi. (Attualmente, comunque, siamo in fase di evoluzione perché stiamo ribasettando tutto per adattarci a "NAPOLEON'S BATTLES - (AH) che permette di giocare in tridimensionale a livello di brigata).

La situazione descritta è stata tratta da "Scenarios for Wargames" di S. Grant e ha bisogno di un tavolo di circa 2x1,5m. Tra una bassa linea di colline si apre un passaggio attraverso il

che indicano sia la strada d'arrivo per ogni singola unità (dall'1 al 4; col 5 e 6 sono perduti) che il turno d'ingresso; nessuno dei giocatori, però, sa dove e quando arriveranno.

Le forze *Blu* sono composte da 6 battaglioni di fanteria di linea, 2 di fanteria leggera, 2 reggimenti di cavalleria pesante, 2 di cavalleria leggera e due batterie d'artiglieria; il *Rosso* ha sul campo 3 battaglioni di fanteria di linea, 1 battaglione di fanteria leggera, 1 reggimento di cavalleria pesante e una batteria d'arti-



Tav. 1
Piazzamento iniziale e direttrici d'attacco

quale convergono le varie strade che da est permettono di dirigersi a ovest attraverso un ponte sul fiume. Il giocatore "Rosso" ha le sue forze disposte sulle colline mentre il "Blu" deve conquistarle al più presto, prima che i rinforzi del Rosso possano consolidare la posizione.

L'arrivo dei rinforzi è determinato da lanci di dado preventivi

glieria. (Più gli eventuali rinforzi).

Logicamente io ho preso il comando delle forze Blu (i francesi) e Stefano di quelle Rosse (gli inglesi): nelle tre sedute in cui si è svolta la partita sono stato coadiuvato inizialmente da Andrea Fattori (modellista-

boardgamista) ed in seguito da Ezio Carra (neofita che cerchiamo di educare alla "new noble art").

La battaglia si è svolta esattamente come l'ho descritta: mi sono solo divertito a renderla più "viva", quasi un gioco di ruolo.

I "puristi" non me ne vogliono...!!

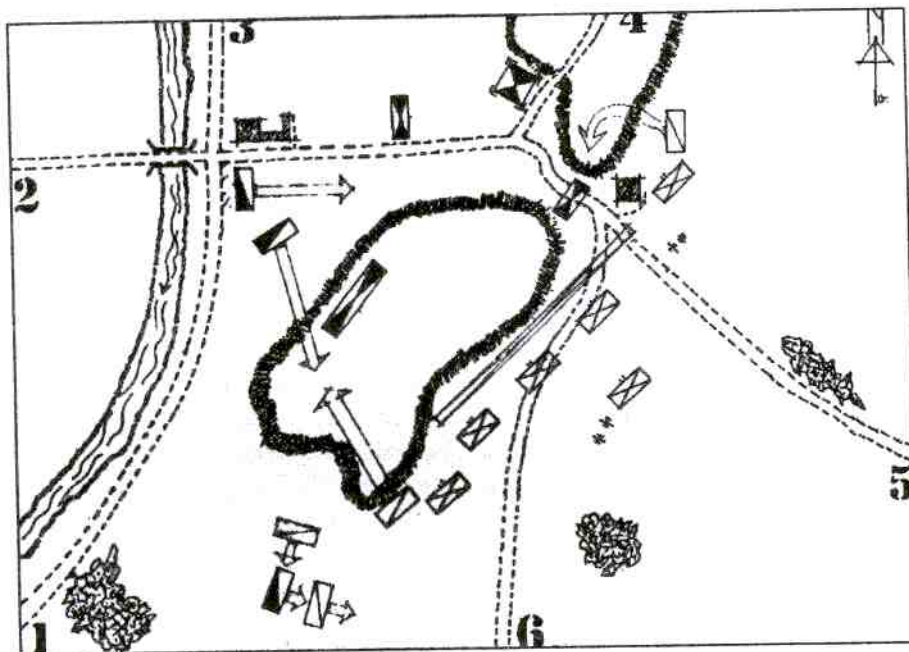
LO SCONTRO

I bagliori rossi dei fuochi francesi non s'erano ancora spenti del tutto che già l'accampamento era in fermento; le voci degli ufficiali che richiamavano gli uomini si sovrapponevano agli squilli delle trombe e al nitrire dei cavalli. Il Maresciallo Quodinot era abbastanza tranquillo; la ricognizione della sera precedente aveva confermato le notizie in suo possesso: i rinforzi di Sir Arthur Wellesley non erano ancora giunti. Sulle colline che si intravedevano alla luce del mattino ancora ammantate di una leggera nebbiolina si potevano già scorgere le giubbe rosse degli inglesi che li attendevano.

Quodinot tirò fuori il binocolo dalla tasca della sella per poter avere una più precisa cognizione dello schieramento nemico e quello che vide lo lasciò piacevolmente soddisfatto all'inizio. Sulla collina di sinistra erano piazzati solo un battaglione in colonna e una batteria d'artiglieria, la strada al centro dei due rilievi era presidiata da truppe leggere, forse un battaglione; sulla collina di destra un altro battaglione in colonna attendeva immobile.

Una sottile inquietudine lo pervase: "Che quel bastardo di Monsieur Villainton voglia giocarmi qualche brutto scherzo?" - pensò.

Una cosa era certa, comunque;



Tav. 2 - Gli scontri principali

l'Imperatore aveva assoluto bisogno di quella strada per il grosso dell'Armée che era solo a un giorno di marcia, e lui aveva ordini precisi di assicurarsi al più presto il controllo delle colline che sovrastavano la strada.

Con un gesto secco richiuse il binocolo e si rivolse ai suoi generali in attesa di ordini: - *Kellerman, lei con la sua cavalleria prenderà posizione alla sinistra dello schieramento: aggiri la collina e tenga impegnate le riserve inglesi. Controlli anche la strada a sud nel caso giungano rinforzi da quel lato. Lei, Generale D'André, avrà il comando dell'ala destra: le assegno il colonnello Berg con i suoi lancieri. Prenda la collina e controlli la strada a nord. In quanto a me mi occuperò personalmente della collina centrale. Buona fortuna signori, e Vive l'Empereur!*

Velocemente i generali risalirono in sella e si diressero ai propri reparti; nella fredda mattina di marzo ordini concitati si incrociavano mentre gli uomini prendevano posizione.

Il sole era già spuntato dietro le loro spalle quando i francesi si mossero; davanti a tutti venivano le compagnie di voltigeur e di tirailleurs disposti in linea per coprire le colonne avanzanti

della fanteria.

Sulla sinistra la cavalleria di Kellerman si era già messa in movimento per iniziare la manovra avvolgente sul fianco destro inglese. Davanti a tutti erano gli Chasseur à Cheval nelle loro sgargianti uniformi verdi e rosse: dietro venivano i dragoni pesanti e i corazzieri della brigata Merlin. Nel frattempo gli artiglieri erano avanzati con i loro pezzi a distanza di tiro e stavano disponendo i cannoni in batteria. Alla destra dello schieramento francese i lancieri di Berg si erano lanciati in avanti per distogliere il fuoco del battaglione sulla collina dalle colonne che avanzavano.

Erano quasi le nove del mattino quando la batteria inglese sulla collina aprì il fuoco: la battaglia era cominciata!

Per fortuna dei francesi i tiri risultarono troppo corti e le compagnie leggere continuarono la loro avanzata attraverso il fumo che già si diradava. A quel punto i cannoni francesi entrarono in azione e il loro fuoco risultò molto più preciso: un ampio varco si aprì tra le file dei "rifles" sulla collina e il loro prudente comandante pensò bene

di farli arretrare al di fuori della portata delle micidiali batterie. Nel frattempo il comandante inglese si era accorto della manovra avvolgente della cavalleria francese e ordinò ai suoi "Scottish Grey" in riserva dietro la collina di interrompere la manovra avversaria. Per Lord Uxbridge, comandante la cavalleria, era come un invito a nozze e non ci pensò due volte a ordinare la carica. La massa compatta e potente degli Scottish sbucò improvvisamente da dietro la collina, a circa quattrocento metri dagli sbalorditi Chasseur à cheval; un attimo di indecisione serpeggiò tra le file della cavalleria leggera, ma il prode colonnello Lasalle non indugiò a lungo. Pur conscio della propria inferiorità non esitò a comandare una controcarica e così il reggimento, ancora in colonna per due squadroni, si lanciò in avanti. I cavalleggeri delle due parti si scontrarono con grande fragore; ma la cavalleria pesante inglese ebbe la meglio e mise in rotta gli Chasseur. Nello slancio i cavalieri inglesi si accorsero in ritardo che nel frattempo la poderosa cavalleria pesante di Kellerman minacciava il loro fianco. Lord Uxbridge interruppe l'inseguimento per fronteggiare la nuova minaccia, ma la manovra riuscì solo in parte; i due squadroni di testa del 1° Reggimento Dragoni investirono il fianco sinistro della cavalleria avversaria ancora disordinata e la scompaginarono. Nella furibonda mischia che seguì i pur valorosi Scottish ebbero la peggio; alle urla di eccitazione dei Dragoni si mischiarono quelle dei feriti calpestati dai cavalli. Al primo urto quasi due compagnie furono massacrate; il resto del reggimento sbandò paurosamente e si pose in fuga disordinata. Ma i francesi non dettero tregua:

piombarono alle spalle del nemico in fuga inferendo senza pietà su chiunque si trovasse sulla loro strada. L'intero 2° Squadrone fu praticamente annientato. Nel frattempo un messaggero trafelato raggiunse Quodinot che seguiva le colonne dei fanti che si stavano avvicinando alla collina: *"Signore; due reggimenti di cavalleria provenienti da ovest hanno attraversato il ponte e stanno prendendo posizione dietro le colline!"* - *"Merde!"* pensò Quodinot, ma non lasciò trapelare nulla dalla sua espressione quando si rivolse all'ussaro: - *"Raggiungi il Generale d'André e riferiscigli di impegnare al più presto l'ala sinistra nemica; è ora che Wellesley abbia le sue gatte da pelare anche da quel lato!"* - Mentre il portaordini si allontanava un pensiero improvviso gli balenò in mente e ripensò alla strana disposizione delle truppe inglesi sulla collina: forse non era Wellesley che aveva di fronte ma il comandante in seconda del Corpo di Spedizione Britannico, quell'ubriaccone nord irlandese di Lord Stephen McKosset. Si ricordò di averlo conosciuto anni addietro a un ricevimento all'ambasciata russa a Vienna; in pubblico beveva pochissimo e si fingeva quasi astemio, ma chi lo conosceva bene asseriva che si chiudeva per ore nella sua fornitissima cantina con la scusa del suo hobby per la pittura e ne usciva alquanto malfermo sulle gambe. Un'esplosione più vicina delle altre fece impennare il cavallo e distolse Quodinot dai suoi pensieri. I cannonieri inglesi avevano aggiustato il tiro e a farne le spese era stato il battaglione che avanzava alla sua destra: dei vuoti si erano aperti nella colonna, ma gli uomini, esortati dagli ufficiali, avevano continuato ad avanzare scavalcando i morti e i feriti. Nel frattempo l'ala destra francese non si era ancora impegnata a fondo: la maggiore distanza

che li separava dal nemico non aveva ancora permesso alle truppe del Generale D'André di entrare in azione.

I lancieri del colonnello Berg, avanzati rapidamente, avevano costretto il battaglione sulla collina a porsi in quadrato ed ora gli artiglieri francesi si stavano velocemente avvicinando per iniziare il bombardamento.

Alla vista dei cannoni che avanzavano il comandante del battaglione pensò che per i suoi uomini non ci sarebbe stato scampo se fossero restati sulla collina. Sarebbe rimasta loro solo la scelta di come essere massacrati: dall'artiglieria se rimanevano in quadrato o dalla cavalleria se si fossero disposti in linea. Ordinò, quindi, agli uomini di spostarsi dietro la collina sempre mantenendosi in quadrato.

Un ghigno feroce apparve sotto la folta chioma del General D'André: quella manovra lasciava completamente allo scoperto il fianco sinistro degli "skirmisher" disposti sulla strada e massacrarli con la cavalleria sarebbe stato un gioco da ragazzi.

A sud della collina principale, nel frattempo, non accennava a spegnersi la mischia tra i dragoni francesi e gli Scottish; Lord Uxbridge era riuscito a riorganizzare i suoi cavalleggeri e non avrebbe mollato tanto facilmente. Ma anche il colonnello Lasalle aveva ripreso il controllo dei suoi Chassuer e li stava riportando sotto mentre i corazzieri già galoppavano sulla collina.

Proprio in quel frangente il cavallo del Generale D'André ebbe uno scarto improvviso e disarcionò il comandante che, colto di sorpresa cadde rovinosamente battendo la testa. Subito soccorso fu trasportato ancora privo di sensi verso una casa poco distante dove un dottore

tentò di prestargli le prime cure. L'improvvisa perdita del comandante lasciava l'ala destra francese nelle giovani ed inesperte mani del colonnello Von Ezien, aiutante di campo del generale. Questo giovane ufficiale si era aggregato alla spedizione francese per fare esperienza sul campo di battaglia, ma nonostante la sua buona volontà, questo era il suo primo vero scontro!

Comunque, nonostante la perdita del comandante, il colonnello Berg aveva lanciato due squadroni dei suoi lancieri verso gli skirmisher sulla strada: questi alla vista della cavalleria che caricava, subito si dispersero tentando di rifugiarsi nel quadrato formato dal battaglione in riserva dietro la collina. La compagnia sul fianco, comunque, non riuscì ad evitare la carica e fu semplicemente fatta a pezzi. Anche i dragoni sulla sinistra dello schieramento francese riuscirono a piegare, con un ultimo sforzo, la tenace resistenza degli Scottish e li misero in rotta definitivamente.

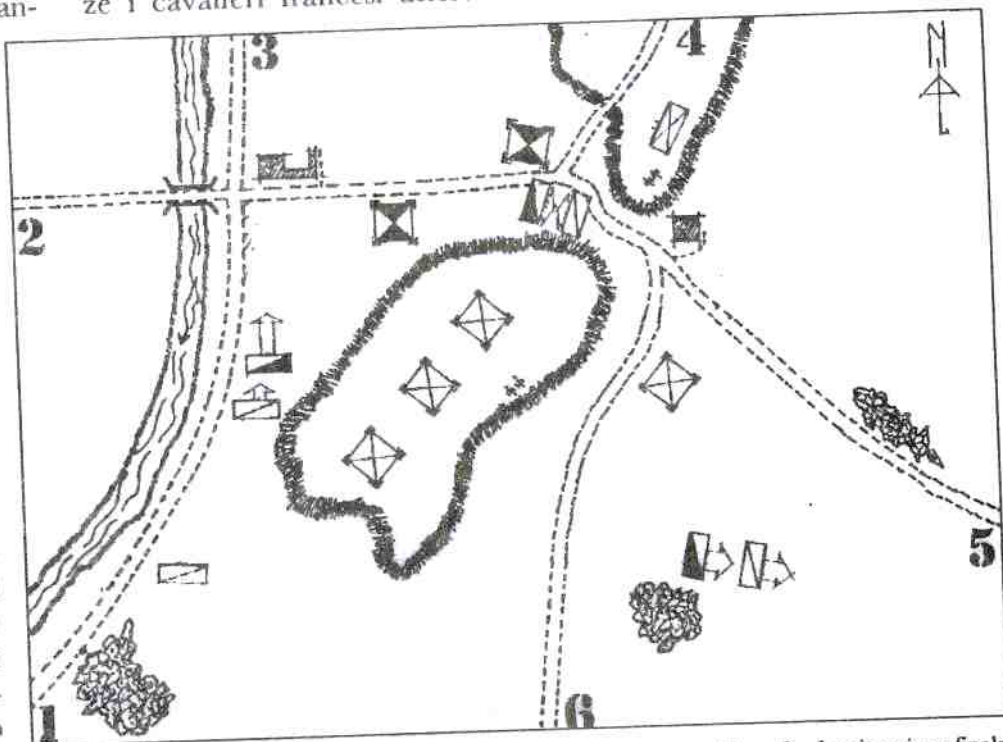
Al centro, sulla collina, il battaglione dei fucilieri inglesi, bersagliato truppe leggere e sotto la minaccia di una carica da parte dei corazzieri, perse coesione e si diede alla fuga, intralciando e disordinando l'Household Regiment che, appena giunto sul campo di battaglia, si apprestava ad opporsi ai Cuirassiers.

Il Maresciallo Quodinot osservava soddisfatto l'evolversi della situazione su tutta la linea e si rivolse al suo aiutante di campo: - *Dica al cuoco di tirare il collo ad un paio di polli, che questi che abbiamo davanti sono quasi cotti ed è ora di pranzo!* -

Infatti c'era solo da aspettare che i corazzieri si sbarazzassero del reggimento di cavalleria

pesante per avere campo libero. Fieri nelle loro scintillanti corazze i cavalieri francesi attesero

cieri. Ma se contro la fanteria fu un gioco da ragazzi non così avvenne contro i "tosti" polacchi



Tav. 3 - La situazione finale

sulla collina la carica degli "Household", abbastanza scomposta e disordinata dalle truppe in fuga che avevano intralciato il loro percorso; avevano però sottovalutato l'orgoglio inglese!

Il reggimento piombò sui corazzieri ma la forza della disperazione e l'impatto fu terribile; i francesi dapprima vacillarono, sorpresi dalla violenza nemica, poi si diedero alla fuga. Stupore e indignazione apparvero sul viso di Quodinot, ma per fortuna non perse la calma; per impedire che le sue fanterie giunte sulla collina fossero travolte dalla carica ordinò a tutti i battaglioni di disporsi in quadrato.

Nel frattempo Lord Stephen, visto il favorevole evolversi della situazione al centro, decise di impegnare l'altro reggimento di cavalleria giunto di rinforzo per sostenere in fianco sinistro del suo schieramento. Due squadroni di Dragoni Leggeri furono lanciati contro la fanteria e gli altri due si volsero contro i lan-

che controcaricarono i "Light Dragoons" e li misero in rotta.

La soddisfazione dipinta sul volto di Lord Stephen svanì d'incanto quanto si rese conto che anche l'ala sinistra aveva ceduto; dei suoi dragoni leggeri due squadroni erano in rotta, mentre gli altri due stavano per essere sorpresi alle spalle dei lancieri francesi.

Gli "Household", trascinati dall'impeto della loro carica, erano scomparsi al di là della collina all'inseguimento dei corazzieri. Le fanterie inglesi, chiuse in due quadrati, non potevano fare altro che osservare i francesi ormai saldamente padroni delle colline. Quando anche le artiglierie si mossero per prendere posizione, Lord Stephen capì che la battaglia era ormai conclusa e guardandosi intorno sconsolato riuscì solo a mormorare: "*Chissà cosa penserà di me Lord Arthur...!!*"

Nicola Quitadamo

LE LEGIONI

Originariamente la legione costituiva l'intera forza combattente del popolo romano in armi.

Essa poteva contare su 3.000 fanti e 300 cavalieri, forniti dalle originarie 3 tribù e si schierava agli ordini dei tribuni militum per i fanti e dei tribuni celerum per i cavalieri, in una formazione tipicamente falangita.

Già nel V secolo, ma alcuni lo fanno risalire a Servio Tullio, si verificò una riforma che fu d'importanza notevole, non solo sotto l'aspetto militare; praticamente il censo veniva a sostituire la nobiltà dei natali nell'assolvimento degli obblighi. I cavalieri ed i fanti meglio armati furono così tratti dalle centurie dei cittadini più abbienti, mentre all'opposto della scala sociale, i nulla tenenti non avevano il dovere di servire in armi. Questo tipo di legione si schierava ancora in un massiccio ordine falangitico, su sei righe di profondità e 500 di fronte: la fanteria era ancora protetta da 300 cavalieri posti alle ali.

Sicuramente d'epoca repubblicana, la leggenda la vuole attribuita a Furio Camillo, la creazione del manipolo fu una

notevole innovazione sotto l'aspetto tattico. Formati ognuno da 120 soldati per hastati e principes e 60 per i triarii, i 30 manipoli per legione costituirono i reparti con i quali Roma riuscì ad ampliare il suo potere su buona parte del bacino del Mediterraneo.

La forza combattente di ciascuna legione variò nel tempo fino a giungere ai 6.000 uomini del II secolo a.C.. Anche il numero dei reparti legionari aumentò sensibilmente, dalle 2 legioni dell'esercito consolare si passò ai 4, per vedere poi il loro proliferare nelle



guerre annibaliche: 6 nel 218, 18 nel 214, e 23 nel 211.

La legione manipolare che dimostrava evidenti vantaggi di manovrabilità e flessibilità rispetto alla struttura falangitica preesistente continuò ad essere impiegata fino agli inizi del I sec. a. C. quando, in un periodo di gravi tensioni sociali e politiche, vennero modificate anche le strutture legionarie; nacque così la legione coortale, divisa in 10 coorti, che si schierava sul campo su 2 o 3 file. È con questo tipo di legione e con i suoi legionari divenuti ormai veri professionisti che Roma affrontò le guerre civili e con cui seppe battere praticamente la quasi totalità dei popoli ad essa ostili. L'uso della legione coortale fu portato al massimo grado di operatività da comandanti quali Pompeo, Cesare o Lucullo.

L'apparato militare romano,

che rimase poi invariato fino all'epoca di Diocleziano, fu opera di Augusto. Nonostante la creazione di forti reparti di ausiliari, i soldati a disposizione non furono mai molto numerosi: in età adrianea ad esempio, per difendere un impero di 80-100 milioni di anime, vi erano in armi non più di 300-400.000 militi.

Fino all'età flavia furono gli italici a costituire l'ossatura delle legioni, poi vennero sempre più sostituiti da cittadini romani provenienti dalle province.

Anche la legione, pur rimanendo fissa la sua organizzazione interna, mutò modo di combattere: si aveva praticamente la tendenza ad accorciare gli spazi fra i reparti ed a riassumere uno schieramento ed una mentalità falangitica. Ad esempio Adriano (inizi secondo secolo) schierò praticamente le 10 coorti in qua-

drato mentre Alessandro Severo (prima metà del III secolo), dispose addirittura 6 legioni con i soldati a contatto di gomito.

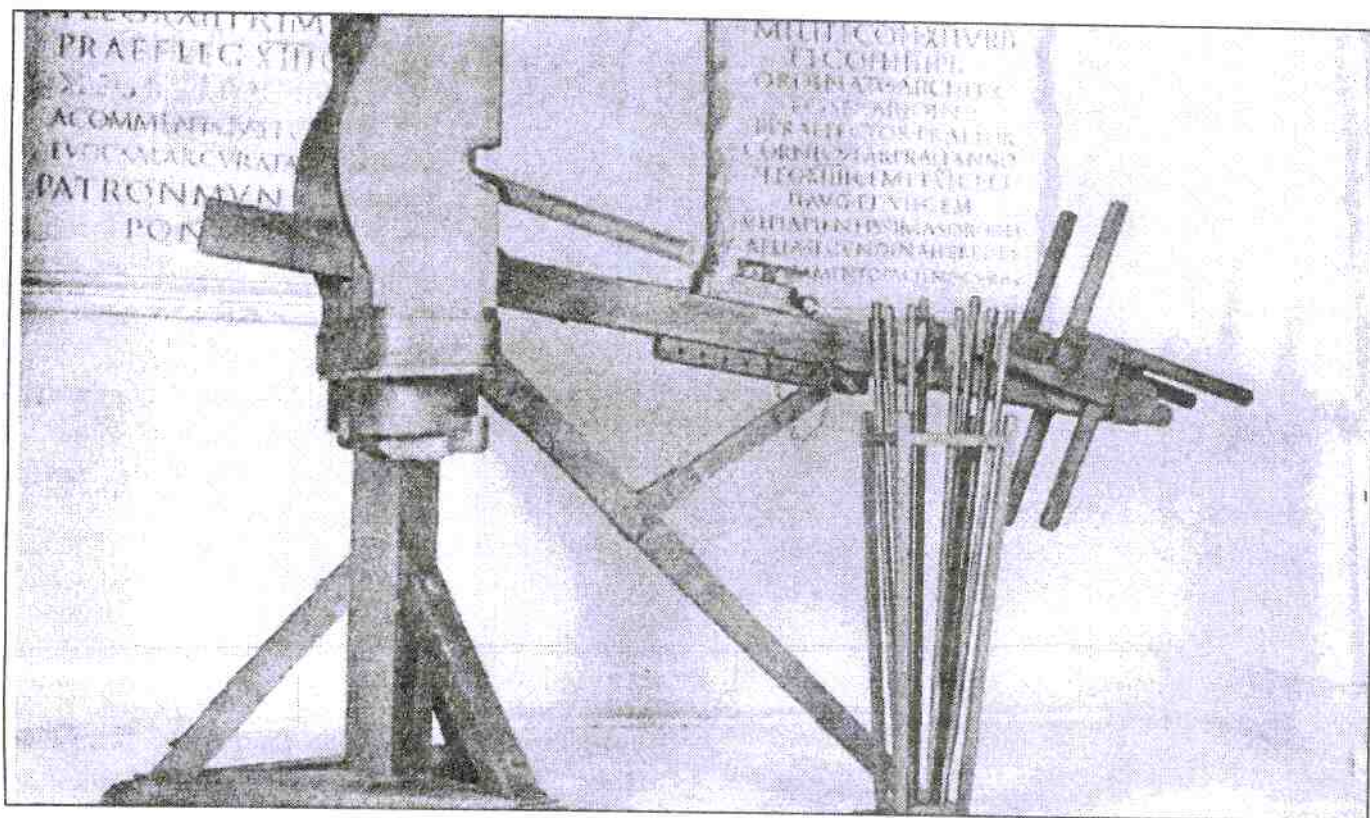
Storicamente possiamo cessare di considerare la legione come unità base combattente alla fine del III secolo. Le riforme di Gallieno, Diocleziano e Costantino sconvolsero definitivamente l'organizzazione legionaria.

LEGIO XII FULMINATA

*"in continua lotta
contro i Giudei"*

Formata in età cesariana, combatte per Ottaviano nella guerra di Perugia;

Fu una delle legioni che fecero parte costantemente dell'esercito d'Oriente: è infatti stanziata inizialmente in



Siria.

Nel 62 d. C. al comando di Cesennio Peto prese parte ad una sfavorevole campagna in Armenia contro i Parti.

Nel 66 la Legione al completo, rinforzata con 2.000 altri legionari, 6 coorti ausiliarie di fanteria, 4 ali ausiliarie di cavalleria e contingenti locali, tutti al comando del governatore di Siria C. Gallo tentò di risolvere il problema della

sollevazione dei Giudei, ma dovette praticamente fuggire da Gerusalemme abbandonando per via i bagagli, le macchine da guerra e perdendo forse anche l'aquila. Le perdite ammontarono, nella totalità delle forze impiegate, a 5.000 fanti e 380 cavalieri.

La reputazione della legione era talmente scarsa che Vespasiano non la impiegò

all'inizio della guerra contro i Giudei, solo più tardi Tito, avendo necessità di rinforzare le truppe, la portò in combattimento.

Nel 70 fu trasferita in Cappadocia ponendo i quartieri a Melitene (Malarya, Turchia).

Non pare abbia partecipato alle guerre marcomanniche di Marco Aurelio anche se è proprio di quel teatro d'operazioni un curioso episodio. Secondo l'aneddotica cristiana, la legione assunse il nome di Fulminata perché l'intervento divino, richiesto con preghiere dai legionari e manifestatosi con fulmini e piogge, risolse una difficile situazione. Appare molto dubbio che, in quell'epoca, la legione fosse formata da legionari cristianizzati e, d'altra parte, l'epiteto Fulminata è sicuramente d'età augustea ed indica l'insegna dell'unità.

Nel 175 non si sollevò con Avisio Cassio e ricevette da Marco Aurelio l'appellativo di Certa Constans.

Era ancora in Cappadocia nel V secolo.

Emblema: Fulmine

Comandanti (legati). Calavio Sabino, nel 62; C. Gallio nel 66;

P.Tullio Varrone durante il regno di Traiano o Adriano.

Q.Cecilio Marcello sotto Antonino Pio.



Legionario del IV Sec. D.C. Ricostruzione (XII Fulminata).

SCENARI PER "SIEGE OF JERUSALEM"

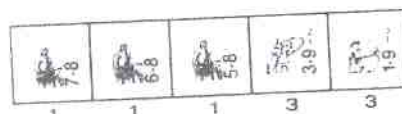
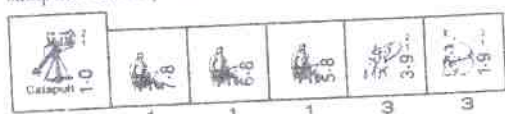
LA RIBELLIONE

Nel giugno del 66 Anno Domini i saccheggi di Gessius Florus, procuratore romano a Gerusalemme, aveva portato all'aperta rivolta della popolazione giudea. I combattenti ebrei, molti dei quali si stavano già addestrando da parecchio tempo, entrarono in azione sotto la guida dei rispettivi comandanti di fazioni. La guarnigione di Florus era composta soprattutto da truppe straniere (veliti e federati); pochi erano i legionari addestrati a sua disposizione. La fanteria leggera era dispersa nella città, per difendere le postazioni delle varie porte di Gerusalemme; la potente ben addestrata fanteria pesante fu concentrata nella Fortezza Antonia e nel Palazzo di Erode. Le guarnigioni delle torri e delle porte furono ben presto isolate e caddero sotto la furia dell'ira giudea. Dopo essersi difesi con successo da un tentativo romano di prendere il Tempio, un'orda di giudei agguerriti assalì la Fortezza Antonia dei quartieri meridionali della città. I pochi superstiti romani si ritirarono nel palazzo di Erode, un posto troppo ben difeso da mettere alla prova anche il più tenace dei giudei. Infine fu accordata una tregua; dopo varie settimane di contrattazioni, a ciò che rimase della guarnigione romana fu concesso di lasciare la città. Gerusalemme fu finalmente liberata dall'occupazione straniera!

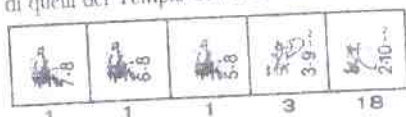
FORZE ROMANE: Il giocatore romano piazza per primo le sue unità in accordo con quanto segue:

GUARNIGIONE DELLA FORTEZZA ANTONIA: Le unità possono essere piazzate in un qualsiasi esa della fortezza o sui muri (anche quelli congruenti a quelli del Tempio), rispettando il limite di ammassamento. Le catapulte vanno piazzate una in ogni esa di fortezza.

GUARNIGIONE DEL PALAZZO DI ERODE: Le unità possono essere piazzate in un qualunque esa del quartiere o sui muri. Alternativamente le unità possono occupare anche gli esa di porta della Porta di Giaffa.



LE SEGUENTI UNITÀ VANNO PIAZZATE SECONDO I SEGUENTI CRITERI: Ogni esa di posta, con eccezione di quelli del Tempio (sia del muro interno sia di quello esterno) DEVE essere occupato da almeno una unità. Le unità restanti possono essere piazzate in esa di torre o torrione (con l'eccezione di quelli del Tempio della Fortezza Antonia e del Palazzo di Erode), o in un qualsiasi esa di area urbana (ma non di edificio) di Gerusalemme.



FORZE EBREE: Il giocatore ebreo piazza le proprie unità per secondo. All'inizio vengono piazzati solo i quattro comandanti ebrei, ciascuno in un qualsiasi esa di area urbana NON CONTROLLATA dai romani. Le altre unità costituiscono una "riserva" per le attivazioni (vedi regole speciali).



TURN RECORD TRACK

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

REGOLE SPECIALI

- L'ATTIVAZIONE DELLE RISERVE EBREE:** L'attivazione delle unità ebrei ha luogo prima dell'inizio del gioco secondo la 18.611, così come ad ogni turno. Non più di due comandanti ebrei possono occupare lo stesso quartiere per quanto riguarda le attivazioni delle riserve. In questo scenario NON vi sono modificatori al dado per le riserve. Tuttavia l'attivazione normale è seguita da una attivazione speciale dei comandanti; ogni comandante che occupa un esa di area urbana (non di edificio) che non sia adiacente e nella LOS di unità romane, può attivare ulteriori riserve all'inizio di ogni fase di recupero ebreo. Ogni comandante tira due dadi, usando le consuete tabelle di attivazione (18.611) per determinare il tipo di unità, tuttavia può piazzare solo zeloti e/o unità della propria fazione. In questo scenario NON vi sono limiti per l'attivazione delle riserve (18.612). Inoltre prima dell'inizio del gioco e durante il primo turno, il controllo romano di un quartiere NON impedisce l'attivazione ebraica in quel dato quartiere.
- STRADE:** Esistono tutte le strade dentro e fuori Gerusalemme. Un'unità che si muove lungo le strade fuori della città spende 0.5 FM per ogni esa che attraversa, anche se in pendio. Questo vale sia per le unità romane che per quelle ebrei.
- RIFUGIO ROMANO:** Il rifugio (15.4) per le unità romane è considerato un qualsiasi quartiere sotto controllo romano o il bordo della mappa. L'unità in questione deve muoversi verso il rifugio più vicino; se esistono più rifugi equidistanti, il giocatore romano ha la facoltà della scelta.
- DISORGANIZZAZIONE EBREA:** Soltanto gli zeloti e i comandanti ebrei possono essere disorganizzati; tutte le altre unità, se disorganizzate sono IMMEDIATAMENTE ELIMINATE.
- SCALE DEGLI EBREI:** Tutte le unità giudee ENTRO le mura di Gerusalemme (in un qualsiasi esa a livello del terreno, anche esa di area urbana o esa di edifici), possono porre le scale e muovere e/o attaccare tramite le scale, come per i romani.
- INTEGRITÀ DI COORTE:** Il bonus di +1/-1 per l'integrità di coorte è applicato a qualsiasi mischia in cui partecipa almeno un'unità fresca di fanteria pesante romana. Se tutte le unità della stessa coorte ATTACCANO lo stesso esa, la colonna dei rapporti d'attacco è spostata da due colonne a destra (es: un attacco di 1:1 diviene 3:1).
- ESITAZIONE DEI ROMANI AD ATTACCARE IL TEMPIO:** Nessuna unità romana può en-

trare in un esa del Tempio o del suo muro esterno fino all'inizio del terzo turno. Le unità romane possono tuttavia penetrare negli esa di muro della Fortezza Antonia congruenti a quelli del Tempio.

8. CONTROLLO DI COMANDO:

- Oltre a quattro comandanti, ogni unità zelota può fungere da comandante per unità di QUALSIASI fazione; tuttavia non danno modificatori favorevoli al tiro di recupero ad altre unità di zeloti.
- Ogni unità di fanteria pesante può fungere da comandante a qualsiasi unità romana. La fanteria pesante stessa NON richiede CC, pertanto può applicare modificatori nei tiri di recupero.

9. CONTROLLO DEI QUARTIERI:

- Finché un quartiere non sia controllato dai romani (8.2), è considerato automaticamente sotto il controllo ebreo. Il controllo dei quartieri è determinato da quanto segue:
- Tempio: è controllato se alla fine di una fase di mischia ebraica almeno uno dei suoi esa di edificio è occupato da almeno un'unità romana fresca di qualsiasi genere;
- Città Tiropeana, Nuova, di Davide, Alta e Bassa: il quartiere in questione è occupato se alla fine di una fase di mischia ebraica almeno dieci esa sono occupati da unità romane fresche di qualsiasi tipo.
- Fortezza Antonia: è controllata finché ambo gli esa di edificio e almeno due dei quattro esa torre sono occupati.
- Palazzo di Erode: è occupato finché TUTTI gli esa di edificio sono occupati.

10. CONDIZIONI DI VITTORIA:

- Lo scenario dura cinque turni; non è un periodo d'assedio, quindi, i giocatori non dovranno seguire le regole riguardo la fine anticipata dei periodi d'assedio. La vittoria è determinata secondo il controllo dei quartieri:
- vittoria DECISIVA EBREA
- vittoria STORICA ebraica
- vittoria romana

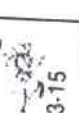
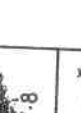
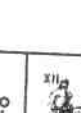
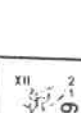
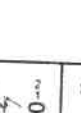
Il giocatore romano ottiene la vittoria IMMEDIATA non appena occupa il quartiere del Tempio.

NOTA: tra le forze ebrei, sotto l'unità di Zelota NON è indicato il numero delle unità che partecipano alla ribellione.

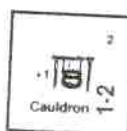
ATTACCO PREVENTIVO ROMANO

Uno degli aspetti più affascinanti del nostro hobby sta nel poter simulare situazioni ipotetiche del genere "che sarebbe successo se...". Infatti la ribellione giudea del 66 Anno Domini offre un'alternativa assai interessante: cosa sarebbe successo se i Romani avessero mosso le loro forze contro la città tumultuosa? Avrebbero potuto mandare a Gerusalemme con molta probabilità una legione della guarnigione siriana. Ovviamente con l'avvicinarsi di una tale potenza, quale una legione intera, i ribelli sarebbero insorti immediatamente (o per niente) cercando di stabilire la città e barricare le porte a Cestius Gallus. In realtà, questo scenario risulta dalla combinazione di altri due: "L'ASSALTO DI GALLUS" e "LA RIBELLIONE"....ma presenta caratteristiche del tutto peculiari degne di essere esplorate!

FORZE ROMANE: Il giocatore romano piazza le sue unità per primo, sotto le stesse condizioni del piazzamento iniziale de "LA RIBELLIONE". Inoltre, le seguenti unità arrivano come rinforzi (vedi regole speciali).

 Gallus 4-10	 Catapult 1-0	 Ballista 1-0	 Onager 1-0	 XII 3-15	 XII 10-8	 XII 10-8	 XII 10-8	 XII 3-9	 XII 2-10	 XII 1-9
1	4	1	1	6	10	10	10	9	6	3

FORZE EBREE: I giudei effettuano i loro piazzamenti iniziali secondo le stesse condizioni de "LA RIBELLIONE". Inoltre le seguenti unità sono disponibili tra le riserve;



13

TURN RECORD TRACK

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

REGOLE SPECIALI

1. Tutte le regole de "LA RIBELLIONE" sono in vigore, a meno che non sia specificato il contrario.
2. **FANTERIA PESANTE ROMANA:** A causa della loro lunga marcia e del loro recente arrivo la fanteria pesante della XII legione NON ottiene i benefici di combattimento NE può fungere da comandante come quelle entro le città. Quindi non sono valide le regole 6 e 8b de "LA RIBELLIONE".
3. **ARRIVO DELLA XII LEGIONE:** La XII legione può entrare in gioco a partire dal secondo turno. Il turno esatto dell'arrivo è stabilito dal giocatore romano, che stabilisce anche il bordo della mappa da cui entreranno i rinforzi. Turno d'entrata e direzione d'arrivo devono comunque essere registrati PRIMA del gioco, segretamente, dal giocatore romano. Una volta registrati, il turno d'arrivo e la parte d'entrata NON potranno più essere cambiati, ma il turno d'entrata può essere ritardato se così desiderato. Tutte le unità che arrivano, nel loro turno d'arrivo sono automaticamente in CC. Le unità della XII legione entrano in gioco secondo la seguente tabella, basata sul turno e sulla direzione d'entrata:

Turno romano	NORD est E-XX	est/ovest sud
2.	GALLUS	-
3.	TUTTE LE UNITÀ	GALLUS
4.	TUTTE LE UNITÀ	GALLUS
5.	TUTTE LE UNITÀ	TUTTE LE UNITÀ

N.B. Insieme a GALLUS entrano anche la cavalleria e la fanteria leggera.

4. **CALDERONI GIUDEI:** Durante l'attivazione il giocatore ebreo può scegliere di attivare un calderone anziché uno Zelota. Un calderone nuovo può essere posto in un qualsiasi esa di porta-torre/porta-torione controllato dai giudei, soggetto ai soliti limiti di ammassamento; anche i calderoni sono eliminati se disorganizzati.

5. MODIFICATORI AL TIRO DI ATTIVAZIONE EBREA: MODIFICATORI CAUSA

- +1 attivazione nella Città Alta, Bassa, di Davide
- +1 nessuna unità romana è sulle o entro le mura esterne del Tempio

- +1 la Città Tiropeana o nuova non è sotto controllo romano
- 4 unità romana fresca entro le mura esterne del Tempio.

6. **USCITA DALLA CITTÀ:** Fichè nessuna unità della XII legione entra in gioco nessuna unità (né ebrea né romana) può lasciare al mappa, tranne come risultato di un combattimento; una volta uscita dalla città l'unità deve rientrarvi non appena possibile - ammenocchè non sia arrivata la XII legione.

7. **CONDIZIONI DI VITTORIA:** Lo scenario dura sette turni; non si tratta di un periodo d'assalto, pertanto i giocatori non dovranno tener conto delle regole riguardanti il termine anticipato del periodo d'assedio. Il giocatore romano vince immediatamente se alla fine di una fase di mischia ebrea ottiene il controllo del quartiere del Tempio. Altrimenti la vittoria è determinata da quanto segue:

VITTORIA ROMANA: i Romani controllano tre o più quartieri PARITÀ:

VITTORIA EBREA: i Romani controllano due quartieri

VER-CON '92

Convention Nazionale Annuale Giocatori di Simulazione

Verona 11 - 12 - 13 Settembre 1992

Organizzata da

I GIOCHI DEI GRANDI



di Verona

Tutti gli interessati possono richiedere il depliant informativo scrivendo o telefonando a :

I GIOCHI DEI GRANDI

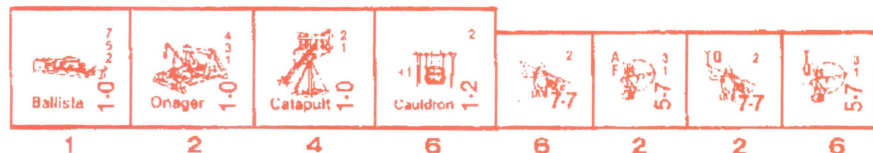
Via Cantore, 15/b - 37121 - Verona -
Tel. 045/8000319 - Fax 045/8011659

A tutti i clienti, che già ricevono il catalogo,
sarà invece inviato senza che ne facciano richiesta

ASSALTO AL TEMPIO

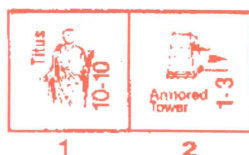
Durante l'agosto del 70 Anno Domini, l'assalto finale di Titus al Tempio e alla Fortezza Antonia, fu il culmine dell'assedio: ambo le forze concentrarono tutte le risorse a loro disposizione per quella che fu una battaglia disperata e cruenta. Nonostante il fanatismo degli ebrei nella difesa del loro Monumento Sacro, i minamenti, le macchine d'assedio, l'addestramento e il numero dei legionari romani ebbe ragione sull'esito della battaglia; il Tempio fu assalito da vittoriosi e gloriosi legionari. Durante la confusione che ne seguì, il Tempio prese fuoco. La distruzione totale del cuore di Gerusalemme indicò la vittoria definitiva dei Romani sulla rivolta ebraica. Oggi del Tempio soltanto una parte rimane, "IL MURO DEL PIANTO", e il nono giorno del mese di Av (attorno al 27 agosto) è commemorato dagli Ebrei. Questo scenario, infatti è una versione abbreviata dello storico terzo periodo d'assalto, con in gioco una limitata parte della mappa e delle unità.

FORZE GIUDEE: Il giocatore ebreo piazza le proprie unità per secondo entro e/o sulle pareti esterne della Fortezza Antonia e del quartiere del Tempio.



Oltre alle unità sopra elencate, il giocatore giudeo seleziona a caso due dei quattro comandanti; questi due saranno usati per il gioco. Tra le unità delle corrispondenti fazioni il giocatore ebreo sceglie 16 regolari e 24 unità di militia. L'unica restrizione alla selezione delle unità è data dal fatto che almeno un quarto di ogni tipo deve appartenere ad ogni fazione.

FORZE ROMANE: Il giocatore romano piazza le proprie unità ovunque nella Città Nuova o Tiropeana o fuori di Gerusalemme, adiacenti a esae elevati controllati dagli Ebrei, entro il CC del loro comandante o Titus.



Oltre a Titus ed alle torri fortificate, il giocatore romano sceglie due legioni che parteciperanno all'assedio. Può anche optare di combinare gli arieti delle legioni con le torri per ottenere ulteriori torri fortificate (18.51).

Turn Record Track

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

REGOLE SPECIALI

1. Salvo caso contrario, tutte le regole per l'assedio completo sono in vigore. La parte giocabile della mappa comprende la Città Nuova o Tiropeana, ambedue sotto il controllo dei romani, e la fortezza Antonia e il quartiere del Tempio (includere le mura), ambedue sotto il controllo ebreo. La Città Nuova e la Tiropeana sono demolite (18.37). Tutte le altre parti della mappa sono **DISATTIVATE**. Nelle parti disattivate della mappa i giudei possono solamente muovere, ritirare e recuperare; i romani non possono né entrarvi né effettuare altre operazioni nelle parti disattivate della mappa.

2. La situazione sulla mappa, prima dell'inizio dell'assalto al Tempio è determinata dalle seguenti procedure:

a) **PRIMO MINAMENTO:** il giocatore romano effettua un minamento contro l'esae QQ31 (vedi 19.21 e 19.22).

b) **SECONDO MINAMENTO:** il giocatore romano effettua due minamenti, distanti l'uno dall'altro almeno sei esae, contro un qualsiasi esae delle mura orientali del tempio e se l'esae QQ 33 o QQ 34 sono già stati brecciati, contro un qualsiasi esae delle mura interne del Tempio entro cinque esae da quelli brecciati sopra menzionati. Dopo la risoluzione dei minamenti, il giocatore romano tira due dadi. Il totale è inflitto - a sua discrezione - a qualsiasi esae elevato con l'eccezione di quelle delle mura interne del Tempio, come danni supplementari di breccia. Tuttavia ogni esae non può ricevere più di un terzo della propria forza originale come danno.

c) **LA GRANDE RAMPA:** il giocatore romano piazza le cinque rampe sulla mappa (18.81). Queste possono essere poste contro qualsiasi esae delle mura esterne del tempio e/o della fortezza Antonia.

d) **ARTIGLIERIA GIUDEA:** Il giocatore ebreo segnala segretamente la posizione della sua artiglieria. L'artiglieria può essere posta solamente in esae elevati dal quartiere del Tempio o della Fortezza Antonia che siano entro la parte giocabile della mappa, sotto il controllo degli ebrei e che non siano brecciati.

e) **TERZO MINAMENTO & BRECCIE:** il giocatore romano effettua un tiro di dado aggiungendo +1 al risultato. Il totale indica il numero di breccie che può effettuare in qualsiasi esae elevato della Città Nuova o Tiropeana. Quindi il giocatore romano effettua altri due minamenti, distanti l'uno dall'altro almeno sei esae, contro le mura orientali o settentrionali o occidentali della Fortezza Antonia, o - se precedentemente è stata aperta una breccia nella parete esterna del Tempio - contro un qualsiasi esae del muro interno del Tempio entro cinque esae dalla data breccia.

f) **PIAZZAMENTO ROMANO:** il giocatore romano piazza le proprie unità.

g) **PIAZZAMENTO EBREO:** il giocatore ebreo piazza le proprie unità. Rivela anche le posizioni dell'artiglieria "sopravvisuta" ai minamenti e piazza, i pezzi sulla mappa.

h) **LOGORAMENTO ROMANO:** Per rispecchiare le perdite precedenti, il giocatore romano deve infliggere "perdite" alle proprie truppe; la metà di queste torneranno comunque come rinforzi. Il logoramento è effettuato per classi. Per l'artiglieria e le macchine d'assedio si tira un dado; il risultato indica quante unità vanno rimosse (le torri fortificate contano due unità); la metà (arrotondata in ECCESSO) ritorna successivamente come rinforzo, il resto è eliminato permanentemente e conta ai fini dell'ammutinamento; quindi il giocatore romano procede alla stessa maniera per i seguenti gruppi di CIASCUNA delle due legioni: fanteria pesante; veliti e cavalleria; federati e arcieri siriani

3. **RINFORZI ROMANI:** Tutte le unità romane messe da parte durante la fase 2 come rinforzi, entrano in gioco durante la fase di recupero del V turno romano. Queste unità possono essere piazzate, rispettando i limiti di ammassamento, in qualsiasi esae della Città Nuova o Tiropeana NON adiacenti alle mura della Fortezza Antonia o del Tempio. Queste unità entrano in gioco fresche e funzionano regolarmente per il corso dello scenario.

4. **RINFORZI EBREI:** Se almeno una unità fresca romana è entro le mura esterne del Tempio all'inizio di una fase di recupero ebraica, il giocatore effettua un tiro non modificato (ma aggiunge +2 se una unità romana si trova entro pareti interne del Tempio). Il risultato indica la quantità delle unità ebraiche che vengono in rinforzo per quel dato turno; la loro specie è determinata per 18.611. I rinforzi ebrei possono essere presi solo tra le unità precedentemente eliminate. Un ultimo tiro indica in quale quartiere compaiono questi rinforzi: 1-2-Città di Davide; 3-4-Città Bassa; 5-6- Città Alta.

5. **CONDIZIONI DI VITTORIA:** lo scenario dura otto turni (solo cinque dei quali possono essere di di. Il giocatore romano vince controllando il quartiere del Tempio (18.32) alla fine di una fase di mischia ebraica, o controllando la Fortezza Antonia e almeno un esae dell'edificio del Tempio alla fine del gioco. Il giocatore giudeo vince evitando le condizioni di vittoria del giocatore romano o, se infligge sufficienti perdite all'esercito romano, non appena si verifica un ammutinamento (18.94).

AID

Luca Barontini
Via Marradi 103 - 57125 Livorno

PBM CHALLENGE

Pietro Cremona

"La Porta d'Argento"

Elisabetta **070/371302**

Andrea **070/272296**



"CIRCLE OF CHAOS"

c/o ARCA ENEL
Via Cimarosa 9/3
17100 SAVONA



KOPLUTS

Claudio Bezzi
Via S. Girolamo - 06126 Perugia



Stefano Marcopoli
Via Carducci - 00043 Ciampino (Roma)

**Associazione
Gli Amici di**



Via Piacenza 24 - Milano



Bruno Cafaro
Via Pomezia 44 - 00189 Roma



**Centro Sportivo Culturale
MARGHERA-CATENE**

Loriano RAMPAZZO
Via Valleselle 19/d
30175 Marghera (VE)
Tel. **041/932074**



Via Pio X, 104 - 36015 Schio (VI)