

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

Les neutres — ceux qui restent — comprendront-ils, cette fois ?

Paris-soir

GRAND QUOTIDIEN D'INFORMATIONS ILLUSTRÉES

SABEDI 11 MAI 1940
ABONNEMENTS
37, rue de la Harpe PARIS 121
ÉDITION
50 cent.

Les ALLEMANDS ont ENVAHI

ce matin à l'aube

LA HOLLANDE, LA BELGIQUE ET LE LUXEMBOURG

BRUXELLES bombardée

Grande bataille aérienne

au-dessus d'AMSTERDAM

Bombardement de l'aérodrome de BRON
près de Lyon

Les troupes allemandes ont franchi la frontière hollandaise
ce matin à 3 heures

LE ROI DES BELGES a pris le commandement de l'armée

LYON, 10 Mai.
L'alerte à 600 bombes est tombée à 2 h 15.

Le quartier général de l'armée a été atteint.

Le roi a pris le commandement de l'armée.

Les troupes françaises ont été averties

Le gouvernement a ordonné l'évacuation de la capitale.

Le gouvernement a ordonné l'évacuation de la capitale.

C'EST M. CHURCHILL qui remplacerait M. Chamberlain

TELES SONT DU MOINS LES PRÉVISIONS DE LA PRESSE BRITANNIQUE

UNE ALERTE CE MATIN DANS LA RÉGION PARISIENNE

LONDRES, 10 Mai.
Les troupes allemandes ont franchi la frontière hollandaise ce matin à 3 heures.

Grand Conseil à Washington
M. Roosevelt et ses ministres fixent la nouvelle position de la neutralité américaine.

In questo numero:

“INTRODUZIONE ALL’ASL”

“BLOODMASTER”

“ULTIMI BAGLIORI DI MORTE”:

Scenari per Air Force

A CURA DELLE ASSOCIAZIONI:

AID-PBM CHALLENGE - AMICI DI CAMELOT -

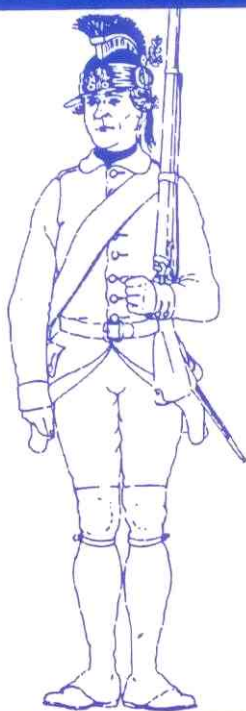
C.S.C.C. MARGHERA-CATENE - CIRCLE OF CHAOS -

COORTE TIBERINA - KOPLUTS - LA PORTA D'ARGENTO

TORNEO MASTER - WARRIORS SCLEDUM CLUB

PANOPLIA

Storia militare • Uniformologia • Polemologia • Modellismo • Giochi operativi



ABBONAMENTI 1993:

lit. 35.000 mediante versamento
sul c.c. postale n. 76060003
intestato a Panoplia

e inoltre

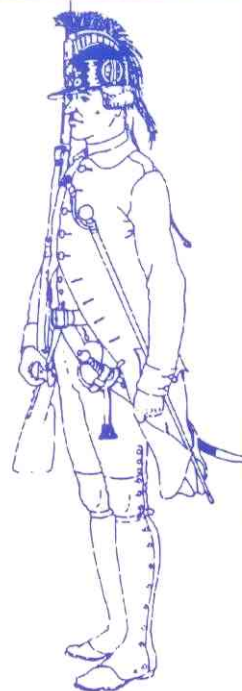
ABBONAMENTO-DONO NATALIZIO:

Panoplia 1993 + regolamento tridimensionale
"Tactica medioevale" + lettera augurale di accompagnamento,
lit. 65.000 da versare sul medesimo c.c.postale.

ABBONAMENTO SPECIALE PER COLLEZIONISTI:

1993 + 3 numeri arretrati (a scelta): lit. 60.000 sul medesimo c.c.p.
(numeri 0, 1, 2, 3, solo in fotocopia)

Per informazioni: tel. 06/6380341 (ore 10.00-16.00);
06/7568771 (ore 17.00 - 19.00) fax 06/7368229



SIMULAZIONI

ANNO 1 - N. 3/1992

SOMMARIO

1

Editoriale

2

In principio era il drago

4

Bloodmaster

6

Introduzione all'ASL

20

Ultimi bagliori di morte

31

Avaloncon 1992

33

La legge di Malek

40

Empires in arms

42

Alexandros

45

Le legioni

47

Tuttostoria

48

Gli amici di Camelot

51

LA Corte Tiberina

52

Torneo Master

54

Chi riceve Simulazioni

EDITORIALE

*Cari lettori,**eccoci al nostro terzo appuntamento e, come promesso, stiamo facendo il possibile per migliorare la qualità della pubblicazione.**In questo numero le pagine sono state aumentate ed iniziano a fare la loro comparsa rubriche fisse, come quella su "Advanced Squad Leader" curata da Andrea Fontanelli del "Warriors Scudum Club" o quella su "L'Esercito Romano (che apparirà nel prossimo numero a cura di Stefano Marcopoli) de "La Coorte Tiberina".**Questo impegno è un dato estremamente positivo e ci permette, grazie a queste preziose collabo-**razioni, di scegliere gli articoli migliori da proporre e di allargare l'orizzonte degli argomenti trattati al fine di avere un prodotto più completo e che interessi un pubblico più vasto.**Rinnoviamo pertanto l'invito a tutte le associazioni a collaborare con noi, ricordando che **siamo interessati a qualsiasi argomento** che riguarda i giochi di Simulazione.**Arrivederci al prossimo numero**La redazione**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

IN PRINCIPIO ERA IL DRAGO

Guida al Gioco di Ruolo
(Luca Giuliano,
Proxima Editrice, Roma 1991)
di Pier Giorgio Paglia

*"Nei sogni pur darsi che insoliti
poteri della mente si svincolino:
ed in alcuni di essi capita che
si possa per un po', esercitare
il potere di Feeria..."*

J.R.R. Tolkien,
Albero e Foglia

Durante il 20 Festival Italiano di Giochi, tenutosi a Gradara nell'ottobre dello scorso anno, è stato presentato il volume *In principio era il drago*, edito dalla Proxima editrice. Il libro è un vero e proprio vademecum del Gioco di Ruolo (GdR), approfondito e completo come mai ne sono apparsi nel panorama editoriale internazionale.

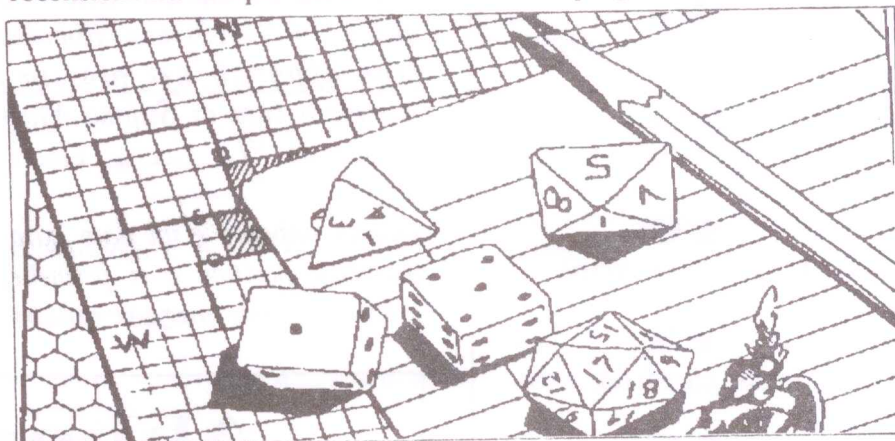
L'Autore, Luca Giuliano, ben noto agli appassionati del genere, è un sociologo ed ideatore di giochi che da alcuni anni si occupa professionalmente di giochi di ruolo e di simulazione, coordinando, sull'argomento, anche un gruppo di ricerca presso l'Università di Roma "La Sapienza".

In principio era il drago è un prodotto valido, utile tanto agli irriducibili del GdR quanto a chi intenda accostarsi a questo genere che sta diventando, ormai anche in Italia, un fenomeno collettivo di grande inte-

resse. Sull'onda dei grandi successi riportati in tutto il mondo dai GdR, ed in particolar modo negli States, in Inghilterra ed in Francia, anche il nostro mercato si presenta sempre più ricco di proposte: nuovi sistemi di gioco, espansioni a regolamenti già noti, avventure, riedizioni migliorate etc... Oltre a ciò sono sempre più numerose le traduzioni ed i prodotti originali in lingua italiana.

In questo bailamme è difficile orientarsi con sicurezza, specialmente quando si abbandonano i GdR in italiano con l'intenzione di curiosare nei titoli del ricco panorama estero. La difficoltà nel reperire giochi e recensioni ha sempre caratteriz-

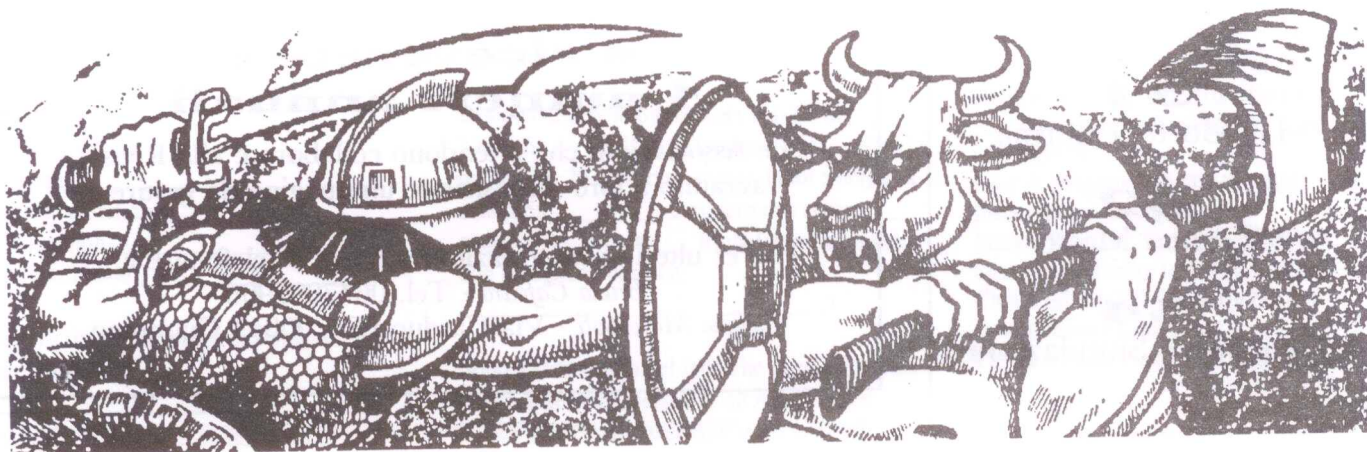
Da questo punto di vista *In principio era il drago* è una vera e propria "guida all'acquisto intelligente", composta prevalentemente da una serie di schede che informano con precisione sui GdR pubblicati sino ad oggi. Chiare ed esaurienti, queste schede tengono conto delle esigenze di giocatori e master con esperienze ed interessi diversi: non un freddo elenco di titoli, dunque, ma un vero e proprio catalogo ragionato che tratta il GdR nella sua interezza, dai giochi più famosi alle rarità per collezionisti. In una delle sezioni del libro vengono analizzati circa 250 GdR in ordine alfabetico, con una breve spiegazione dell'ambien-



zato questi tentativi, che spesso si risolvono con l'acquisto di un gioco superato, poco soddisfacente o, più semplicemente, del tutto diverso da come lo si crede.

tazione e dei sistemi di gioco, spesso accompagnata da una puntuale valutazione critica.

In principio era il drago non è però solo questo: nelle altre sezioni del libro trova spazio

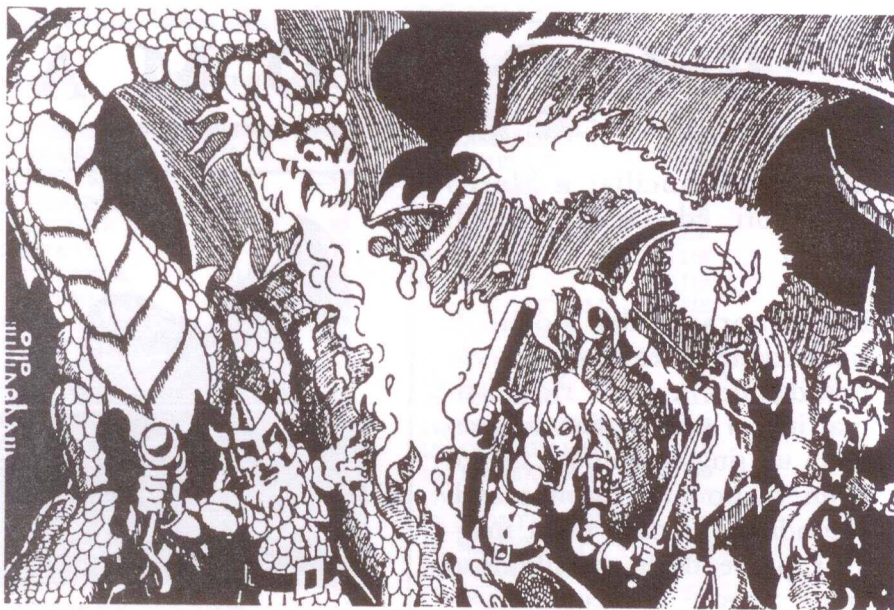


una breve ma interessante storia del GdR, dallo "psicodramma" di J.L. Moreno ad oggi; segue un'attenta ricerca delle radici "ludiche" del Gioco di Ruolo, dei suoi rapporti con il wargame tradizionale e degli innegabili tributi che ad esso deve; non manca un'analisi accurata di quei "prodotti" collaterali (il libro-game, i GdR per computer, il GdR dal vivo etc...) che, pur seguendo strade spesso diverse ed avendo radici proprie, mantengono indubbi legami con il Gioco di Ruolo vero e proprio.

Parte fondamentale de *In principio era il drago* è il capitolo dedicato all'approfondimento del ruolo del Master: l'Autore, con grande competenza, si immerge nel labirinto di interrogativi che spesso caratterizzano questa figura, in una sezione piena di consigli, estremamente utile per chi è agli inizi quanto interessante per i "veterani". Non mancano indicazioni pratiche per i principianti, ed un simpatico "decalogo" del fallimento per l'apprendista Master.

Un lavoro di schedatura di tutti i GdR pubblicati era stata tentata per la prima volta nel 1987 dalla rivista "Croniques d'Outre Monde", a cura di P. Sallerin: un lavoro di indubbia importanza, per i tempi, ma incompleto. Tre anni dopo venne pubblicato "The complete guide to role-playing games", di R. Swan, limitato però ai giochi in lingua inglese.

Dopo diciotto anni di successi e di consensi, per il GdR è giunto il momento di fare il punto della situazione, guardare alla sua storia e tentare un bilancio:



In principio era il drago aiuta a comprendere, in ogni sua parte, questa forma di attività ludica che impegna ormai milioni di persone in tutto il mondo. Un universo insomma, che non si è mai esaurito nella "caccia agli orchetti" ma che presenta una complessa gamma di realtà ben definite. Se è innegabile che una considerevole parte dei GdR presenti sul mercato ha un'ambientazione fantasy (orchi e folletti, per intenderci) è altresì vero che esistono anche GdR che fanno dell'ambientazione storica e della simulazione i loro punti di forza. Ad esempio molti sono i GdR di ambientazione militare, dalla guerriglia di "Recon" e di "Vietnam", alla II Guerra Mondiale di "Behind enemy lines" e dell'ormai rarissimo "Commando" della SPI; dall'anti-terrorismo di "Delta Force" al perfetto sistema di combattimento con armi moderne di "Phoenix Command", una simulazione veramente realistica sotto ogni punto di vista. Non mancano GdR ispirati ad altre epoche storiche: gli anni '20 di "Gangster!" e di "Gangbusters", i corsari di "Privaters & Gentlemen" e di "Skull & Crossbow", le sparatorie di "Boot Hill" e di "Wild West", la Rivoluzione Francese del semplice "Aux armes, citoyens!", uscito in occasione del bicentenario.

Il GdR, insomma, non esclude la simulazione storica ed il realismo; forse questo volume riuscirà a far luce su certi preconcetti che, purtroppo, a volte caratterizzano i rapporti tra i wargamers e role-players, due "categorie" che dovrebbero ricordarsi di appartenere innanzitutto alla grande famiglia dei "giocatori".

Concludendo con le parole dell'Autore: "In una società che trova nella solitudine l'origine di molti dei suoi mali, il GdR ha una costruzione collettiva che sfida l'isolamento portando ciascun giocatore a condividere il suo sogno con gli altri. Il GdR è la rivendicazione del diritto di fantasticare in libertà. Una fuga in un universo immaginario che ha un antidoto contro le fughe nel mondo reale: perché il sonno della ragione non generi mostri."

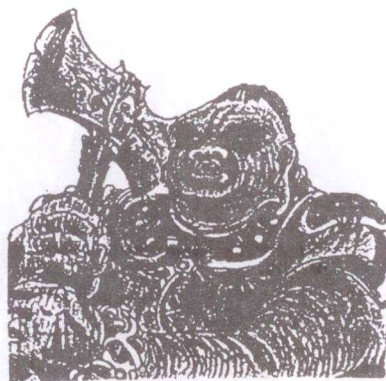
*Il testo, purtroppo, non ha disponibile nelle normali librerie, ma solo nei negozi specializzati. Altrimenti pur essere richiesto direttamente alla casa editrice, mediante un versamento di L. 25.000 sul conto corrente postale 62578000 intestato alla **Proxima Editrice**, via Carlo Pisacane 6, 00152, Roma, indicando l'indirizzo del richiedente e la causale del versamento.*

BLOODMASTER

di Stefano Ancillai e Marco Ramadori, ed. Devil's Den, l. 38.500.

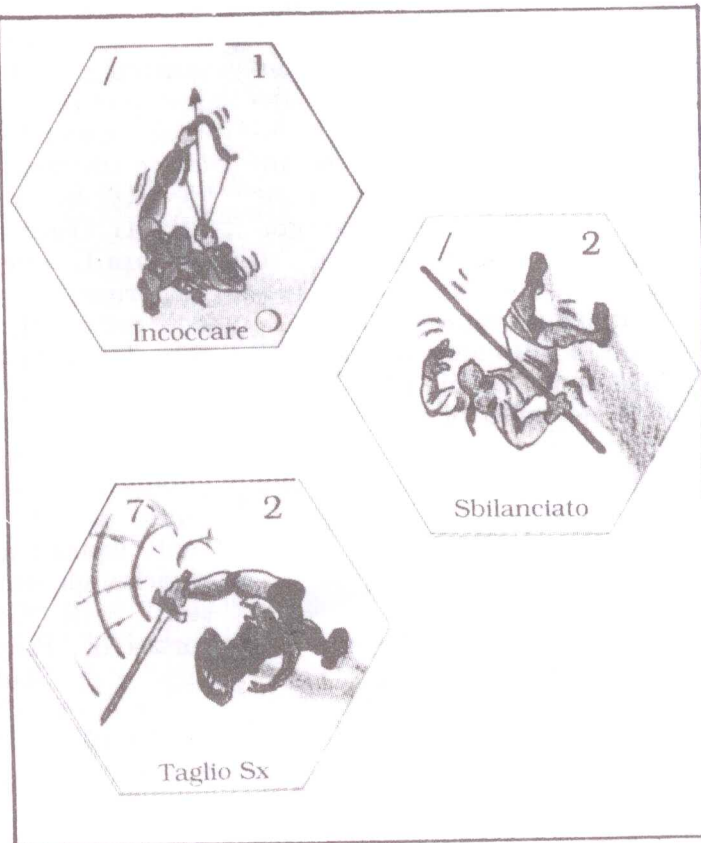
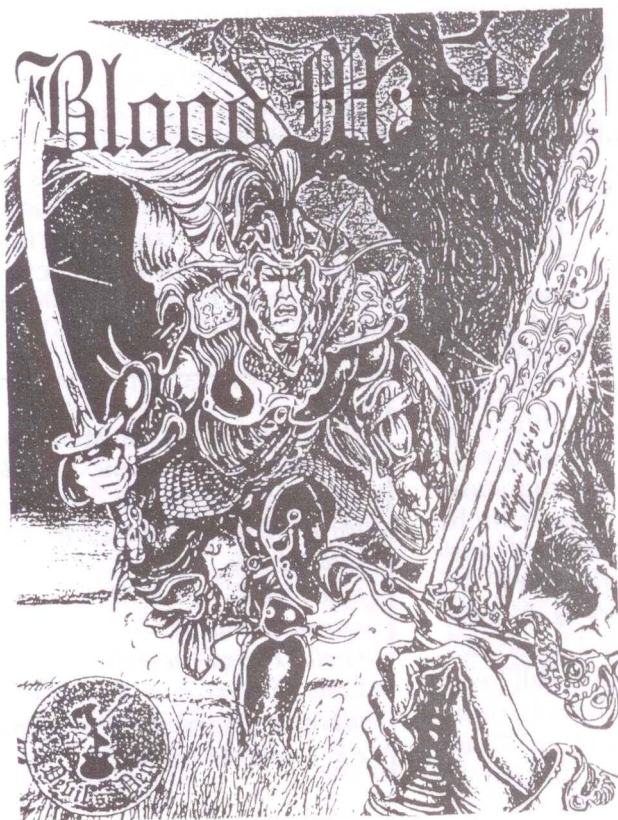
Nel panorama dei giochi di simulazione si trovano parecchi boardgames a scala ridottissima, in cui una pedina rappresenta un singolo uomo o mezzo e un turno una manciata di secondi. E' il caso della maggior parte delle simulazioni aeree, nonché di alcuni "classici" come "Sniper!" della SPI, "Gunslinger" della Avalon Hill, "Cry Havoc" della Standard Games. Tutti boardgames che per essere gustati nel giusto modo andrebbero giocati senza pensarci troppo su, fidandosi dell'istinto più che di un'accurata pianificazione.

L'esordiente casa editrice Devil's Den aggiunge un nuovo titolo a questo filone. Si tratta di un boardgame a mappa esa-



gonata per due-dieci partecipanti: divisi in due clan, i giocatori muovono ciascuno il proprio guerriero sull'insanguinata sabbia dell'Arena del Tuono, fino al totale sterminio dello

schieramento avversario. Il gioco si presenta graficamente accurato. I materiali sono di buona qualità, anche se prima di staccare le grosse pedine esagonali dalle fustelle è bene con-



trollare che le righe colorate sul bordo di ciascun counter siano ben marcate: quando la fustellatura non è perfettamente centrata, infatti, si rischia che il lato della pedina risulti, una volta che essa sia stata staccata, bianco anziché colorato. Ma ciò accade assai di rado, e con un buon pennarello vi si pone rapidamente rimedio.

Il meccanismo di gioco è semplice e immediato. Ciascun giocatore dispone di una vasta gamma di pedine che rappresentano il suo personaggio: ogni pedina indica una mossa diversa (schivata, corsa, affondo, incoccare...). Ogni turno i giocatori scelgono la propria mossa, che viene poi eseguita in ordine casuale.

Questo è un punto non sempre gradito ai giocatori più smaliati. Affidarsi alla sorte, infatti, crea interessanti effetti di suspense, ma è considerato assai meno realistico che ricor-

rere ad una strutturata regola sull'iniziativa.

Se da un lato si può rispondere che il sorteggio dell'ordine di gioco ha una tradizione abbastanza consolidata in simulazioni su questa scala (come ad esempio "Dawn Patrol" della TSR e "Wings" della Yaquinto), dall'altro c'è da aggiungere che gli autori del gioco hanno desiderato semplificarne al massimo i meccanismi per andare incontro ad un pubblico più vasto, senza per questo dimenticare la "vecchia guardia" dei giocatori. I quali dovrebbero gradire "Blood Master" già così come è, ma troveranno presto sul mercato (se la sorte sarà amica alla giovane casa editrice) tutta una serie di espansioni che aggiungeranno complessità e realismo. Con le aggiunte verranno inoltre coperti gli aspetti più tipici dello scenario fantasy, i mostri e la magia, che finora sono stati trascurati. Per

adesso, infatti, il gioco è strettamente realistico e può sembrare una rigorosa simulazione di duelli di epoca antico-medievale, prima dell'avvento delle armi da fuoco tanto deprecate dall'Ariosto. Le espansioni dovrebbero infine essere costituite anche da scenari d'avventura che amplino le possibilità di "Blood Master", per ora accentrato esclusivamente sul combattimento.

Riassumendo si tratta di un gioco semplice, rapido e divertente, che può rappresentare un piacevole diversivo per i giocatori più esperti e un buon modo di far accostare al board-game gli appassionati di giochi di ruolo. Trattandosi inoltre di un sistema di regole aperto ed in espansione, appare probabile che tra non molto "Blood Master" meriti un'attenzione ancora maggiore dagli appassionati più esigenti.

L'ebbrezza della lotta

Il morso dell'acciaio

Il calore del sangue

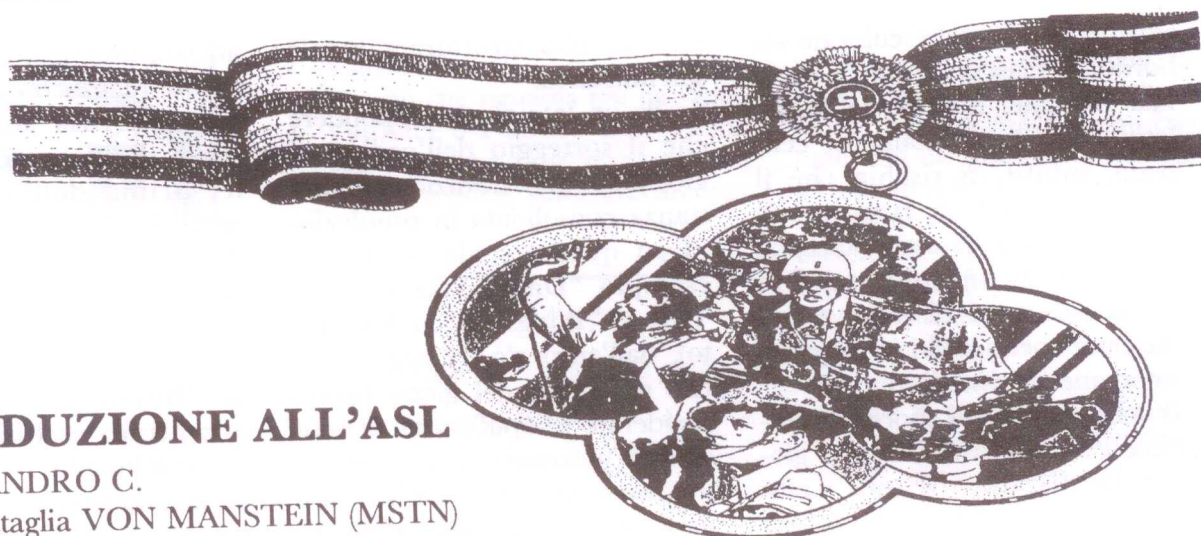


Blood Master

L'ordine della Spada Acuminata e l'Ordine dell'Ombra Oscura, due clan contrapposti, due diverse filosofie di Vita e di Morte.

Il luogo dello scontro è l'Arena del Tuono, forgiata nella roccia dai Demoni Antichi.

Non vi sarà nè dialogo, nè pietà, nè tregua, nè speranza, solo la Morte sceglierà il suo favorito.



INTRODUZIONE ALL'ASL

BY ALESSANDRO C.

Nome di battaglia VON MANSTEIN (MSTN)

Con questo articolo di Alessandro Canavese si apre un appuntamento fisso dedicato ad A.D.S.L. e curato dall'associazione Centro Sportivo Culturale-Marghera-Catene settore C.I.G.I.R.A.

A questo primo articolo introduttivo seguiranno altri con scenari, ricerche storiche, racconti ed altro materiale sull'argomento. (N.d.R.)

Introduzione all'ASL

Advanced Squad Leader è un gioco di strategia che si concentra sulla simulazione di battaglie viste molto da vicino, a livello tattico, come è d'uso dire. In realtà queste battaglie sono viste tanto da vicino che ne viene considerata spesso solo una piccola parte, in generale un episodio saliente. L'attenzione, allora, è posta non tanto su che cosa avvenne ma piuttosto su come avvenne.

Intenzione dei disegnatori del gioco è stata quella di mettere a disposizione dei giocatori un sistema di regole, pedine e mappe che permettesse di giocare un qualsiasi scontro terrestre o anfibio della Seconda Guerra Mondiale: ne è uscita una cosa enorme che, però, una volta scelta la situazione (lo scenario che si vuole giocare) e dunque pedine, mappe e regole

relative, diventa un gioco non immediato ma abbordabile.

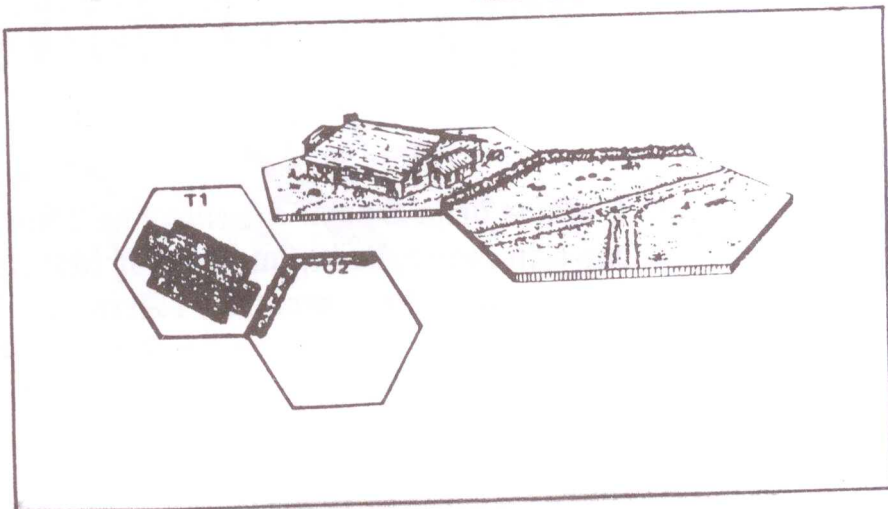
Le regole sono state particolarmente curate e, pur essendo molto sintetiche, lasciano poco spazio ad interpretazioni, piene come sono di specificazioni e casi particolari. Scopo di quanto segue è presentare un possibile nocciolo delle regole principali e di più largo uso, per permettere a un novizio di giocare con un esperto (che gli faccia da manuale vivente) con già qualche idea chiara in mente.

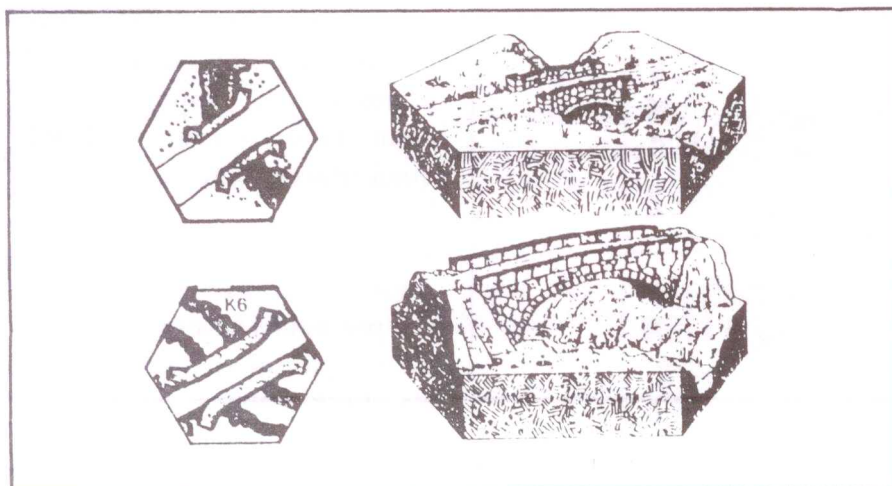
La mappa



Ogni esagono (hex) individua (è occupato da) un certo tipo di terreno (edificio, bosco, frutteto, terreno aperto, ecc.) che si riconosce per il disegno e il colore. Tutto ciò che è terreno aperto (Open Ground) in qualche modo fornisce una protezione a chi ci si nasconde, ma crea qualche problema (rallentamento) a chi ci si muove in mezzo. Anche i lati di esagono, (hex-side), spesso hanno dei disegni che rappresentano siepi e muretti tra un hex e l'altro e questi forniscono protezione nei confronti di proiettili che li attraversano e rallentano chi li dovesse scavalcare.

Tutti i tipi di terreno e simboli vari che si ritrovano sulle





mappe sono raggruppati e descritti nella sezione B delle regole. Il divisorio verde in cartoncino tra le sezioni A e B riporta una tabella riassuntiva dei terreni e delle loro influenze nel gioco

La LOS

Vista la scala del gioco (40 metri da lato a lato di un hex), è possibile per chi occupa un dato hex vedere a molti hex di distanza; ad esempio un cannone può sparare a più di cinquanta hex. L'importante è che non ci siano ostacoli nel mezzo che impediscano l'effettiva visione. Quella che ci deve essere è una Linea di Vista (Line of Sight, LOS) libera da ostacoli. In generale questo si verifica tendendo uno spaghetto al centro dell'hex da cui si guarda al centro dell'hex che si vuole vedere e constatando che tale spaghetto non passi sopra a nessun ostacolo. Muretti e siepi, se attraversati dalla LOS (lo spaghetto), permettono di vedere (e quindi anche spararci) nell'hex giusto dietro (l'hex in cui il muretto o siepe è un lato); oltre quell'hex la LOS viene bloccata. Boschi ed edifici bloccano la LOS, mentre altri tipi di terreno

(quali grano, frutteti, cespugli, tombe di cimitero ecc...) non lo fanno, ma creano problemi di visuale (intralcio alla LOS, LOS Hindrance).

Le cose si complicano quando si considerano altezze diverse (Livelli) come ai piani di un edificio, in quanto quelli che sono ostacoli alla LOS a pianterreno (Livello 0), possono non esserlo più visti dall'alto; lo spaghetto interseca sì il disegno, ma in realtà ci passa "sopra", caso tipico di un muretto o di una casetta quando chi guarda è sul terrazzo di un condominio.

I DADI

In ASL, si tirano quasi esclusivamente due dadi da 6 insieme, uno bianco e uno colorato, ottenendo numeri tra 2 e 12. Meno si ottiene e meglio è: il 2 presenta sempre delle conseguenze godibilissime (ad esempio la granata è proprio finita dentro la buca invece di esplodere lì intorno...) e il 12 è quasi sempre una catastrofe (si rompono i cannoni, inceppano le mitragliatrici, finiscono le munizioni...).

In generale per la riuscita di una certa cosa bisogna ottenere con i due dadi un minore o uguale ad uno prefissato, il

quale più alto è meglio è; eventuali modificatori al tiro del dado saranno positivi (+1, +2, ecc...) se sono di danno a chi tira i dadi e negativi (-1, -2, ecc...) se vengono a vantaggio; infatti dovendo fare a meno di una certa soglia sottrarre al tiro ottenuto è positivo in quanto equivale ad alzare la soglia, aggiungere al tiro ottenuto invece equivale ad abbassarla.

Esempio:

Una squadra ha morale 7 e viene sottoposta a un controllo del Morale Normale (Normal Moral Check, NMC): con due dadi deve fare o 2 o 3 o 4 o 5 o 6 o 7 altrimenti Crolla (risultato pessimo); ma se il controllo del Morale fosse a +1 (IMC, sommando 1 al tiro di dado) non deve fare più di 6 perché $6+1=7$ è OK, ma $7+1=8$ non va bene; se viceversa è presente un comandante con una Leadership di -1, allora alla squadra basta fare anche 8 perché $8-1=7$ è OK.

Le Pedine

In ASL, le pedine sono sostanzialmente di due tipi: unità effettive (Units) e segnalini (Markers).

I Markers sono pedine di "servizio" che si usano per indicare varie cose, dei promemoria che vengono messi e tolti di continuo tenendo sempre aggiornata la situazione sulla mappa. A differenza di altri giochi ASL fa un grande uso di Markers e agli inizi ciò fa fare una grande confusione; col tempo, quando i Markers hanno acquistato ormai il loro significato nella mente di chi guarda, diventano estremamente eloquenti e indi-

Smoke A24. DRM A24.2 & A24.5 Level of Smoke's effect A24.4	Smoke +3 level 2	level 4 WP +2
Crest B20.9 Infantry entrenched vs. fire across solid hexsides only B20.92 Crest Infantry must use Area Fire to fire at targets through these hexsides B20.94	Crest Area Fire	Shellhole +1 TEM 1 or 2 MF
Wire B26. MF loss penalty B26.4 CC DRM B26.31	MPH/RtPh: dr = MF CC: +1/-1	2 HD BU: +1 ★CT: +2
Pillbox B30. Stacking capacity B30.111 Covered Arc defense modification B30.112 NCA defense mod. B30.113 Arrow defines	1+3+5	Foxhole 5 1S OVR, OBA: +4 Other: +2

Squad (MMC) A1.121 Assault Fire Bonus A1.21 & A7.36 Spray Fire Option A1.22 & A7.34 ELR: 5 A1.23 & A19.13	Half Squad (MMC) A1.122 Unit classification A1.25 & A19.	BPV A1.4 (for DYO and Battlefield Integrity purposes) Squad (three men) A1.4 Broken side morale A10.4 HS (two men) A1.4 Identity A1.24
8 ³ -3-8 A	3-3-8 B	16 8 6 7

Leader (SMC) A1.11 Leadership DRM A10.7 Morale A10.1	Commissar (SMC) A25.22 Unit Depiction Name	Hero (SMC) A15.2 Morale A1.23 Normal Range A1.22 Firepower A1.21
Lt Kubach 9-1	Com Petrov 10-0	Diefel 1-4-9
9	10	3MF 1-3-8
Unit Depiction (Note: all "0" and "+1" leaders are prone on broken side, all "-1" ones are against wall, all "-2" ones are on one knee, all "-3" ones are bent over on both knees)	SMC (one man) A1.4 Boxed morale indicates Self Rally capability A10.63	Wounded MF allotment A17.2 Wounded Side A15.2

spensabili. Alcuni Markers, inoltre, hanno un effettivo significato fisico, rappresentando elementi di terreno artificiale quali trincee, bunkers, crateri di bombe, ecc.

Le unità si presentano in due dimensioni (anche i Markers, ma per motivi diversi); i talloncini più piccoli riguardano tutto ciò che è connesso con la fanteria, quelli più grandi sono pezzi di artiglieria oppure veicoli (corazzati o meno, ma anche cavalli o motociclette). In questa sede parliamo solo dei talloncini di fanteria (i più piccoli).

Quando sulla pedina ci sono scritti tre numeri grandi, la Pedina rappresenta Più Uomini (Multi Men Counter, MMC), in genere una squadra (Squad, da cui il nome gioco). Ad esempio, sotto il disegno di tre soldati, si trova scritto 4-6-7.

- Il primo numero (nell'esempio il 4) è la Potenza di Fuoco (Fire Power, FP) ed è indice della qualità di proiettili che l'unità riesce a far arrivare sull'obiettivo (è una questione di mira, addestramento e qualità delle armi).

- Il secondo numero è la distanza (Range) in numero di esagoni fino alla quale l'unità può sparare con tutti i suoi FP (qui pesa di più la qualità delle armi, dimezzando gli FP si può sparare fino al doppio degli hex di distanza: ad esempio, sparando a 2 hex di distanza gli FP sono 4, a 7 hex di distanza gli FP sono 2, da 13 in poi non si può sparare).

- Il terzo numero, forse il più importante (nell'esempio il 7) è il Morale dell'unità. Esso rappresenta la capacità dell'unità di resistere al fuoco nemico (che per lo più ha come effetto

	Front	Back
Flamethrower (SW) A22. Removal Number A9.7 Firepower-Range		
Demolition Charge (SW) A23. Indicates Leader DRM not applicable to attacks by this weapon A.10		
Panzerschreck (SW) C13.5 IFT FP Maximum Range		
Radio (SW) C1. Contact value C1.2		
Field Phone (SW) C1.23		
Medium Machine Gun (SW) A9. Breakdown number A9.7 Firepower A9.1		
dm MG (SW) A9.8 Weapon Type Normal Range A9.1 (Underline = Spray Fire capability A9.5)		
50mm Mortar (SW) A9.8 Portage Point cost A4.4 Range limitations C9.4		
dm Mortars (SW) A9.8		
Anti-Tank Rifle (SW) C13.2 IFT Firepower C13.24 Maximum Range C13.22		

un Controllo del Morale), ma è anche espressione del coraggio e del grado di addestramento; per farsi un'idea si consideri che: 10 di morale hanno gli ufficiale con le palle quadrate e le truppe impazzite (Berserkers);

9 hannogli eroi, gli ufficiali più validi e le truppe di Elite colpite da Fanatismo (in Vietnam tali soldati erano chiamati Fugazi, da cui l'LP dei Marillion);

8 hanno in genere i sergenti, le truppe di Elite e tutti i Finlandesi (!);

7 hanno i caporali, le truppe normali, quelle di Elite Italiane e Americane e i Bersaglieri, nonché i pivelli (Green) Inglesi e Francesi;

6 hanno gli alti ufficiali cacasotto abituati a starsene al sicuro dietro le linee, le truppe normali italiane e americane, nonché i Coscritti (reclutati a forza) italiani, russi e tedeschi.

Quando sul talloncino è designato un solo uomo (Single Man Counter) siamo in presenza di un Leader (Ufficiale o Sottufficiale). Esso, oltre al nome e grado ha due numeri sulla pedina, ad esempio 8-1:

- il primo numero (nell'esempio l'8) è il morale del Leader, che funziona in tutto e per tutto come quello di squadra.

- il secondo numero (nell'esempio -1 il trattino qui è un segno meno) è la Leadership, la capacità di comandare e dirigere: in genere essa è negativa perchè la presenza di un Leader è di vantaggio alle squadre che egli accompagna.

Nel retro di MMC e SMC il disegno rappresenta persone accucciate, distese e in varie pose disperate; una pedina girata da questa parte rappresenta

della gente crollata (Broken Rotta). In questo caso il giocatore ha poco potere decisionale in quanto le unità Broken diventano per lo più incontrollabili e tendono solo a scappare. C'è un unico numero che è il morale dell'unità Broken che può essere anche diverso da quello dell'altro lato; esso serve per i tentativi di Recupero (Rally) dell'unità, che avvengono con un semplice controllo di morale nell'apposita fase, e per i controlli del Morale dell'unità Broken quando essa è soggetta a fuoco (una Squadra Broken che crolla ancora diventa una Mezza Squadra; una Mezza Squadra Broken che crolla ancora viene eliminata). Il terzo tipo di pedina piccola è quello che rappresenta un'arma di appoggio (Support Weapon, SW). Essa in generale ha 2 numeri, più qualche volta un terzo dentro un riquadro.

- I due numeri come 6-12 o 3-8, sono rispettivamente gli FP dell'arma (6 e 3) e il Range (12 o 8 esagoni) come per le squadre.

- Il numero riquadrato c'è quando l'arma ha un'elevata rapidità di fuoco (come una mitragliatrice); se, sparando con quell'arma, il dado colorato risulta minore o uguale al numero riquadrato, l'arma può sparare di nuovo come se prima non avesse mai sparato.

Una squadra può sparare con un'arma d'appoggio e usare insieme o separatamente i propri FP; oppure rinunciare ai propri FP e sparare 2 armi d'appoggio. Una Mezza Squadra può sparare 1 arma d'appoggio oppure i propri FP, ma non entrambe le cose.

Il Turno di Gioco

Ciascun Turno di gioco si divide in due Turni-Giocatore identici; in genere il primo di tali turni-giocatore spetta a chi nello scenario è l'attaccante, il secondo al difensore. Indipendentemente dai ruoli ricoperti nello scenario, il giocatore a cui tocca il turno-giocatore è chiamato (ovunque in ASL) ATTACKER, e l'altro giocatore (in quel momento meno attivo) DEFENDER: i due giocatori, allora a partire dall'attaccante si alternano nei ruoli di ATTACKER e possono muovere le proprie unità.

In ciascuno dei due Turni-Giocatore i disegnatori hanno cercato di mettere in mano all'ATTACKER uno strumento per condurre con profitto una certa logica d'azione.

Ci sono 8 fasi diverse che possono riassumersi: ATTACKER e DEFENDER cercano di mettersi al meglio per affrontare il turno che sta per cominciare (Fase di Recupero); l'ATTACKER cerca di ammorbidire le difese avversarie sparando sulle unità del DEFENDER per coprire e facilitare il movimento delle proprie unità (Fase di Fuoco Preparatorio); mentre alcune unità coprono col proprio fuoco, altre muovono verso il nemico e, a sua volta, il DEFENDER ce la mette tutta a far più morti possibile con il fuoco delle proprie unità (Fase di Movimento e di Primo Fuoco Difensivo, fase tesissima); calma fittizia, in cui i movimenti si sono completati, e il DEFENDER spara le ultime cartucce (Fase di Fuoco Difensivo Finale); le truppe che sono

avanzate a loro volta possono sparare, a meno che non siano state segate prima: il fuoco di queste unità viene risolto adesso (Fase di Fuoco Avanzato); i feriti vari di ambe le parti cercano di sottrarsi a morte certa, scappando se possibile in zone più riparate (Fase di Rotta); L'ATTACKER, a maggior ragione con le unità adiacenti a quelle avversarie, può avanzare tutte le proprie pedine di un hex, eventualmente entrando in hex occupati dal nemico per andare in corpo a corpo (Fase di Avanzata); innestate le baionette e pronti con le bombe a mano, ma anche con i calci, pugni e pedate, negli hex in cui si trovano insieme unità avversarie, scoppiano furibonde mischie, che possono protrarsi anche per diversi turni (Fase di Corpo a Corpo).

Il giocatore può fare una, tutte o alcune delle cose elencate sopra, ma già si può intuire la dinamica del gioco.

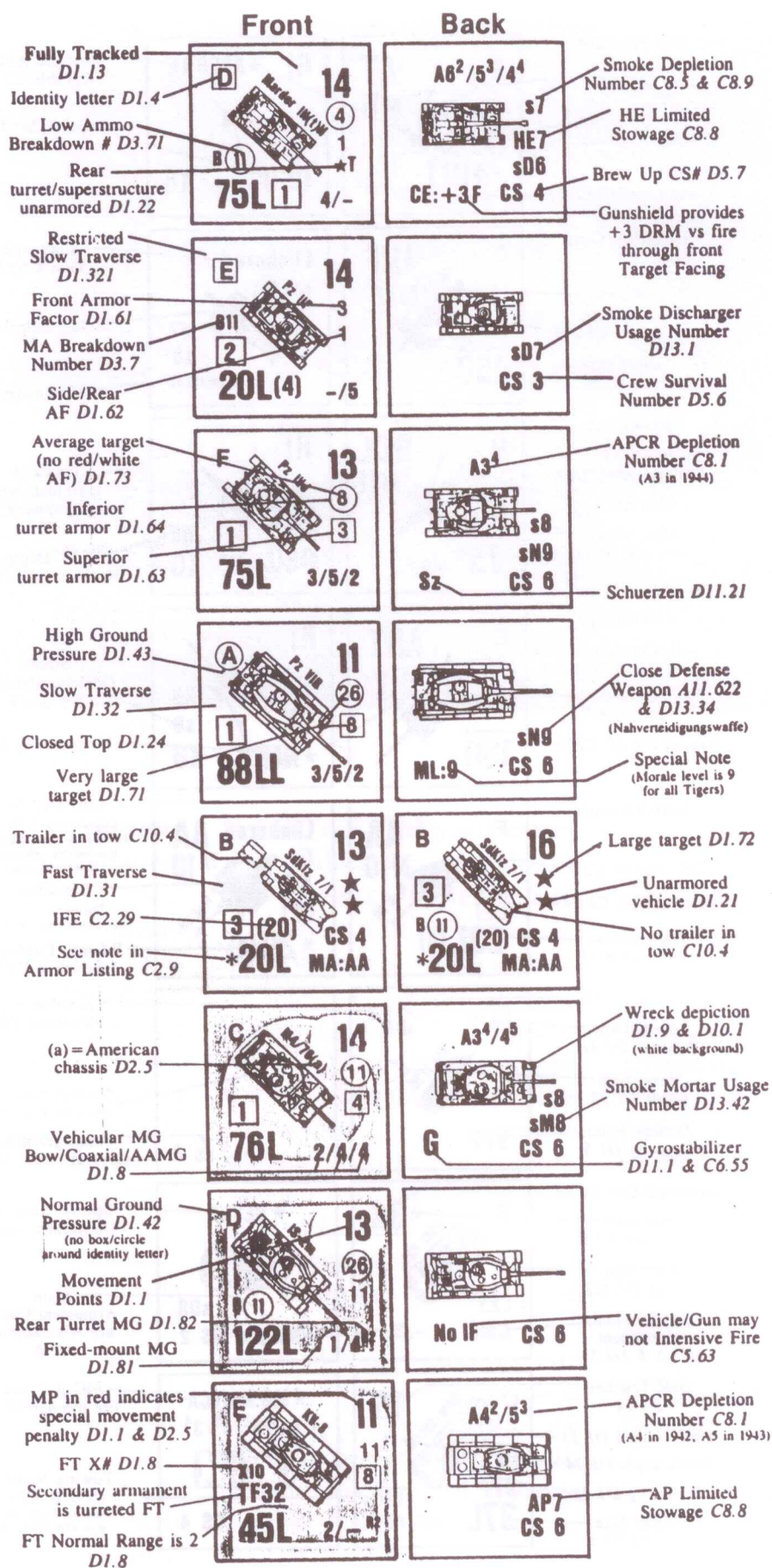
Quando entrambi i giocatori hanno avuto il loro turno-giocatore, si conclude un turno di gioco; alla fine dei turni di gioco previsti dallo scenario si consultano le condizioni di Vittoria (che dovrebbero già essere ben note a entrambi fin dall'inizio) e si determina il vincitore.

Se si vuol saperne di più qui seguono le varie fasi un po' più in dettaglio.

Fase di recupero (Rally Phase)

Questa è una fase in cui entrambi i giocatori cercano di riparare armi inceppate, recuperare armi abbandonate, raggrupparsi, dividersi in mezze

Anti-Tank Small target C2.271 Very high muzzle velocity C2.21 Cannot fire HE C2.21			Must use APCR TK Table C7.32 Quick Set Up C10.23
Infantry Gun Gun depiction Large target C2.271 Caliber Size (mm) C2.21			Limbered Gun C10.2 Gun depiction Gun name
Recoilless C12. Identity letter D1.4 Gun name Low muzzle velocity C4.11			Indicates malfunctioned equipment A9.7 HEAT Depletion Number C8.3 & C8.9
Artillery (Un)hooking penalty C10.11-.12 See note other side Cannot fire AP C2.21			Smoke Depletion Number C8.5 & C8.9 No Move C10.26
Anti-Aircraft 360° Mount C2.3 Rate of Fire C2.24 High muzzle velocity C4.12			Limbered Fire capability C10.24 (shown by lower ROF and less muzzle velocity on Limbered side) Breakdown Number C2.28 (no number indicates B12) Infantry Firepower Equivalent C2.29
Truck D1.15 Low Ground Pressure D1.41 Very small target D1.75 Portage Point Capacity D1.5			Amphibious Movement D1.1 No depiction = no wreck D1.9 Passenger/Rider survival (only) D5.6
Armored Car D1.12 See note other side C2.9 One-Man Turret D1.322 CMG is Main Armament D3.5 & D3.54			Special Reverse movement rate Main Armament/CMG are AA capable C2.6
Half-Track D1.14 Non-turreted D1.33 Small target D1.74 Open Top D1.23 Caliber Size (in mm) D1.3			MG may not fire through VCA Towing Number D1.5 & C10.1 (this AFV can tow a gun with M# ≥ 10)



squadre, ma, soprattutto, in cui i Leaders cercano di recuperare le unità Broken: una unità Broken ritorna normale se le riesce il Controllo del Morale in questa fase. Condizione necessaria è la presenza di un Leader amico nell'hex il quale deve aiutare con la propria Leadership anche se essa è positiva. I Leaders Broken (come tutte le unità che hanno il Morale dal lato Broken dentro un riquadro) possono cercare di recuperarsi da sé (Self-Rally) così come un'unità dell'ATTACKER che non sia accompagnata da alcun Leader. Le unità rese Broken nel Turno-Giocatore precedente (proprio o dell'avversario) sono col morale disperato (DM), ovvero molto scosse; ciò causa un +4 al controllo del morale. Alla fine di questa fase tutte le unità ancora Broken e DM perdono il DM, ma restano Broken. Nota che un'unità Broken ritorna DM non appena riceve un minimo di fuoco o le transita vicina una pedina avversaria. Quando un'unità diventa Broken automaticamente è DM (e la si marca con l'apposito Marker).

Si noti l'importanza della fase di Recupero, in quanto le unità Broken non possono fare niente altro al di là di andare in rotta, essere Recuperate, cadere prigioniere o venir fatte bersaglio di fuoco ed eventualmente essere eliminate.

Fase di Fuoco Preparatorio (Pre Fire Phase)

In questa fase l'ATTACKER può sparare con nessuna, una, parte di o tutte le proprie unità

alle unità avversarie. Condizione necessaria per poter colpire con una propria unità una unità avversaria è che ci sia una LOS tra le due. Nessuna propria unità può sparare più volte purché da esagoni diversi. Unità dello stesso hex non costrette a sparare insieme (una potrebbe sparare da un'altra parte o non sparare affatto per poter muovere poi) contro lo stesso bersaglio, ma se lo fanno devono sommare i propri FP in un unico attacco. Unità in hex adiacenti, tutte con una LOS valida nei confronti di uno stesso bersaglio possono sparare insieme sommando i propri FP come se fossero nello stesso hex.

L'attacco viene eseguito tirando due dadi e sommando eventuali modificatori; in questo modo si individua una riga della Tabella del fuoco di Fanteria (Infantry Fire Table). La quantità di FP individua la colonna e l'intersezione con la riga del tiro di dado modificando il risultato.

I possibili risultati sono:

- Nulla di fatto;

PTC Controllo di morale per vedere solo se l'unità viene "inchiodata" (Pinned, Pin Task Ckech);

NMC un Controllo di Morale vero e proprio; se fallito l'unità è Broken;

IMC un Controllo di Morale come sopra, ma con +1 al tiro del dado (2MC a +2, 3MC a +3, ecc.);

K/1 dimezzamento (viene eliminata una Mezza Squadra e resta solo l'altra mezza) con Controllo di Morale per chi è restato vivo a +1 (+2 in un K/2, +3 in un K/3, ecc.);

1KIA la diretta eliminazione

(Killed In Action) di 1 Squadra (2 se 2KIA, 3 se 3KIA; ecc.) e automaticamente Broken tutte le altre.

Tutte le unità che sparano in questa fase vengono marcate col segnalino di Prep Fire e non possono muovere né sparare dopo. Si possono marcare altre unità con un segnalino di fuoco di Opportunità e anch'esse non potranno muovere nella fase di movimento, ma nella fase di Fuoco Avanzato non avranno gli FP dimezzati.

Fase di Movimento e di Primo Fuoco Difensivo (Movement and Defensive First Fire Phase). Questa fase è il cuore di ASL, ciò che rende questo gioco vivo e vibrante, a suo modo molto coinvolgente. L'ATTACKER può muovere tutte o alcune delle unità che non hanno sparato nella fase di Prep Fire (e non sparano fuoco di Opportunità), una alla volta o, se vuole e se partono dallo stesso hex, più di una insieme. Il DEFENDER può, quando ritiene più opportuno, fare fuoco (solo ed esclusivamente) sulla/e unità che l'ATTACKER sta muovendo in quell'istante; eventuali altre unità presenti nell'hex non vengono colpite.

Concentriamoci ora sul movimento.

Le squadre hanno 4 Fattori di Movimento (MF); entrare in una hex costa generalmente 1 MF e dunque una Squadra non può in genere percorrere più di 4 esagoni in un turno; ma, se l'hex non è di Open Ground, entrarvi può costare 2 MF o più, e la distanza percorribile in un turno si riduce di conseguenza. I Leaders hanno 6 MF e possono conferire un bonus di

+2 MF alle eventuali Squadre che accompagnino nel movimento, posto che inizino insieme nella stesso hex: una o più squadre con un Leader hanno 6 MF.

Il movimento ideale è un movimento che non espone al fuoco, ovvero è un movimento fatto in terreno che offre dei ripari e strisciando per terra; strisciare per terra è chiamato Movimento d'Assalto e in tal caso si può percorrere un solo hex di qualsiasi tipo di terreno. Se quando ci si muove, non si usa movimento d'assalto, il DEFENDER beneficia di un bonus pari a -1 (First Fire vs Non Assault Movement, FFNAM), che va a sommarsi ad altri bonus di protezione del terreno in cui ci si sta muovendo. Ad esempio, muoversi non d'assalto in un hex di edificio in legno, conferisce un -1 (FFANM) +2 (dado all'edificio in legno) = +1 a un eventuale fuoco da parte del DEFENDER;

Muoversi allo scoperto vuol dire non disporre di coperture; tale fatto può avvenire se se ci si muove in terreno aperto (Open Ground) e se il DEFENDER vi spara con unità che non hanno intralci alla propria visuale: il semplice fatto di muoversi in un hex di Open Ground conferisce un bonus di -1 (First Fire vs Movement in the Open, FFMO) al fuoco di unità del DEFENDER che possano tracciarvi una LOS libera di hindrances (intralci, quali esagoni di cespugli, campi di grano, nuvole di fumo, ecc...). Ne consegue che muoversi in Open Ground senza strisciare è assai pericoloso perchè si incorre in FFNAM e FFMO insieme,

per un globale -2.

Una volta che l'ATTACKER ha spostato da un hex all'altro le unità che sta muovendo, il DEFENDER non può avere ripensamenti sul fatto che era meglio sparare dove le pedine erano prima: semplicemente ha perso l'attimo. L'ATTACKER, però, deve lasciare tutto il tempo di decidere al DEFENDER prima di muovere da un hex al successivo.

Il primo fuoco difensivo (First Fire) avviene con le stesse modalità del Prep Fire, con la differenza che in un hex vengono affette solo le pedine in moto in quel momento. Quando una pedina del DEFENDER spara, viene marcata con un segnalino di First Fire.

Le pedine marcate con il segnalino di First Fire possono sparare una seconda volta (Subsequent First Fire) contro unità avversarie in LOS e in movimento, purchè non siano lontane (in numero di esagoni) dalla più vicina unità avversaria non-Broken; è abbastanza ovvio che dei poveri soldati siano preoccupati solo degli avversari più vicini; ad esempio, un'unità del DEFENDER marcata col segnalino First Fire, con adiacente un'unità avversaria intatta può fare Subsequent First Fire solo contro altre unità che muovono in uno dei sei hex adiacenti a quello in cui trova. Unità che effettuano Subsequent First Fire sparano copn solo metà FP (Area Fire, fuoco d'Area, approssimativo) e sono marcate col segnalino di Final Fire (ovvero girando il segnalino di First Fire).

Unità marcate col segnalino di Final Fire possono fare ulteriori

fuochi difensivi, purchè contro unità in hex adiacenti. Questo fuoco è chiamato Final Protective Fire ed è una situazione assai tesa per i difensori che rischiano di farsi prendere dal panico di essere sopraffatti: tale fuoco vale anche come Controllo di Morale (lo stesso tiro dei dadi vale per entrambe le cose, il fuoco e il check: se il fuoco ha buon esito, cioè il tiro è stato basso, tutto OK; ma se il fuoco è andato a schifo...) per l'unità del DEFENDER. Il fuoco protettivo finale è un fuoco d'Area (FP dimezzati), ma avvenendo contro unità in hex adiacenti, è raddoppiato (sparare in hex adiacenti raddoppia sempre gli FP); in pratica gli FP non vengono modificati (dimezzato e raddoppiato uguale nulla di fatto).

Ultima cosa da ricordare è che negli hex in cui il DEFENDER spara può rimanere del fuoco residuo, un numero di FP al più pari alla metà di quelli che originariamente hanno sparato. Questi FP residui "attaccano" qualsiasi unità avversaria vi si muova dentro successivamente.

Fase di Fuoco Difensivo Finale (Defensive Final Fire Phase)

In questa fase possono sparare tutte le unità del DEFENDER che non sono marcate da alcun segnalino di First o Final Fire. Da notare che i movimenti si ritengono cessati e FFMO e FFNAM non si applicano più. Essere fermi allo scoperto non comporta in sé nessuna modifica negativa o positiva.

Le unità marcate da First Fire possono sparare ancora, come

fuoco d'Area (FP dimezzati), ma solo contro avversari adiacenti e quindi, molto probabilmente, con gli FP raddoppiati (e dunque nessuna modifica agli FP). Le unità marcate da Final Fire non possono più sparare.

Fase di Fuoco Avanzato **(Advancing Fire Phase)**

In questa fase si risolvono i fuochi delle unità dell'ATTACKER che non hanno sparato nella fase di Prep Fire. Anche le unità che hanno mosso possono sparare.

Tutti i fuochi di questa fase sono soggetti a Fuoco d'Area, eccetto i tiratori in Opportunità.

Fase di Rotta (Rout Phase)

L'assunto che sta dietro a questa fase è che un'unità Broken, demoralizzata, si dà alla fuga, cercando un riparo sicuro, mirando a salvare la pelle.

Un'unità Broken allo scoperto (in Open Ground) o adiacente ad unità nemiche (non Broken) deve andare in Rotta (ovvero muoversi via dall'hex in cui si trova). Quando un'unità Broken va in Rotta ha a disposizione 6 MF, ma non può avvicinarsi ad unità avversarie (anche se Broken, nota bene) che essa ha in LOS e deve andare verso l'hex di edificio o bosco più vicino (in numero di MF). Se l'unità Broken non riesce a soddisfare a questi requisiti per lo più viene eliminata o viene fatta prigioniera.

Si può notare che il meccanismo Fuoco-Controllo del Morale-Broken-Rotta è un meccanismo efficace per indurre i movimenti tipici di una batta-

glia: per eliminare una unità non basta spararci sopra (anche se spararci sopra più volte può eliminarla: Squadra > Broken > Dimezzata (e Broken) > Eliminata), bisogna tagliare le vie di fuga.

Fase di Avanzata **(Advance Phase)**

Tutte le unità non Broken possono avanzare in un hex, anche sopra unità avversarie. Nella fase di Movimento non si può entrare in esagoni occupati da pedine avversarie: è in questa fase, se si è sopravvissuti a tutti i fuochi difensivi, che si può farlo.

Fase di Corpo a Corpo **(Close Combat Phase)**

Ovunque si trovino unità avversarie nello stesso hex siano in presenza di una Mischia (Melee). Nei turni successivi, nessuna unità può uscire da una Mischia (però vi possono portare rinforzi), ma la Mischia non esiste più non appena nell'hex restano unità di una sola fazione. Il combattimento è contemporaneo e attaccano e sono attaccate sia le unità dell'ATTACKER che del DEFENDER.

Le unità possono attaccare le unità avversarie in una qualsiasi combinazione all'interno dell'hex, fintanto che nessuna unità attacca più di una volta e nessuna unità è attaccata più di una volta: tutte o alcune delle unità di una parte possono attaccare tutte quelle avversarie, o solo alcune, oppure possono esserci più attacchi più piccoli separati, ecc... Per ciascun combattimento si fa il rapporto tra

la somma degli FP da una parte e quella degli FP dall'altra (arrotondando a favore di chi subisce l'attacco, per difetto) e si individua una colonna della Close Combat Table: in essa troviamo un numero sotto il quale bisogna tirare due dadi per eliminare gli attaccati.

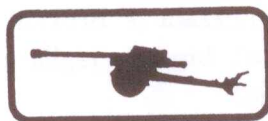
Esempio: due 6-2-8 russe entrano in un hex contenente tre 4-6-7 tedesche; il russo decide di attaccare in due attacchi singoli due unità tedesche ($6/4 = 3^{\text{rd}}$, $6/4 = 3$ a 2) e il tedesco vuole attaccare con tutte le proprie pedine tutte quelle dell'avversario ($3 \times 4 = 12$ a $2 \times 6 = 12 = 1$ a 1); per ciascun attacco il russo deve fare meno di 6 (se facesse proprio 6 eliminerebbe una mezza squadra per eliminare ciascuna squadra avversaria e il tedesco nel suo attacco deve fare meno di 5 (se facesse proprio 5 eliminerebbe una mezza squadra) per eliminarle tutte insieme; supponendo che il russo abbia tirato un 4 e un 7 e il tedesco un 11, nell'hex restano vive e in Mischia due squadre tedesche ed entrambe le russe.

Note conclusive

Le regole descritte (Sezione A delle regole e cenni della Sezione B) sono state molto sfoltite; molte altre, abbastanza peculiari ma in prima battaglia superflue, sono rimaste fuori.

Le Sezioni C e D delle regole illustrano come si usano i pezzi d'artiglieria e i veicoli (corazzati e non); è comunque una parte minore, in quanto i meccanismi principali sono già stati tutti impostati, che si riduce alla descrizione delle pedine, a come esse si muovono e a come

sparano (sono comunque una trentina di pagine!).



METODI D'ATTACCO

1.0 Introduzione

Come in tutti i wargames anche in ASL si distinguono due fasi d'apprendimento. La prima, sicuramente laboriosa, consiste nel mero imparare le regole del gioco, che sono tante anche solo leggerle; le prime partite sono caratterizzate dallo sforzo di ricordare come si fanno le cose, piuttosto che dal prendere decisioni e sviluppare strategie.

La seconda, qualitativamente superiore e più nobile, deriva direttamente dall'abbondanza delle regole: tale abbondanza implica un'enorme varietà di cose fattibili e quindi si concretizza nella opportunità di scegliere quelle migliori; la seconda fase di apprendimento riguarda l'imparare che cosa è meglio fare in una data situazione sapendo come si risolvono tutte le possibili azioni.

Quanto segue è mirato a dare un'idea di come le regole possono essere usate a proprio vantaggio e, dunque riguarda la seconda fase di cui sopra. Può esserne utile la lettura anche per chi si avvicina al sistema e sente il bisogno di qualche punto di riferimento.

2.0 Il Morale

Nei meccanismi di ASL, il morale delle unità è uno degli elementi chiave di tutto il sistema. Raramente da un fuoco si ottiene un risultato più positivo di un controllo di morale e il recupero delle unità da parte dei leaders è un aspetto critico di ogni partita.

2.1 Le unità Broken sono ciò su cui ci vogliamo concentrare. Trascurandoli volutamente i risultati di KIA, consideriamo il crollo di una unità avversaria come il risultato migliore che possiamo aspettarci in conseguenza di un nostro fuoco.

Fondamentale è il rammentare che, a pare l'inoffensività intrinseca di una unità Broken, essa è soggetta ad una serie di restrizioni ben determinate, le quali, se sfruttate bene, possono anche portare alla fatidica e definitiva) Failure to Rout.

Appena accennando alle regole relative (e senza voler essere completi notiamo che, in generale, una unità Broken deve andare in Rotta se (A 10.5):

- è in terreno aperto;
- è adiacente a unità nemiche sane.

La rotta è un procedere vincolato a diverse condizioni, tra le quali ricordiamo:

- non ci si può avvicinare ad unità avversarie note;

- non si può procedere in Open Ground, a meno che non si voglia ricorrere alla Low Crawl (A10.52) o incorrere in Interdiction (A 10.53).

2.2 I recuperi sostanzialmente avvengono in presenza di un Leader (eccezione A10.63) con quello che è un Controllo di Morale. Mettiamo in evidenza qui che (A10.62) include sulle cause del DM anche il semplice transito di una unità avversaria (anche veicolo) in esa adiacente alla unità Broken.

2.3 L'Encirclement (A7.7) causa quattro effetti interessanti:

- l'abbassamento del morale di 1 (da 7 a 6 è notevole, da 6 a 5 è tremendo, da 8 a 7 non è male), che continua a valere anche se l'unità è Broken;
- un +1 DRM a tutti i fuochi da parte dell'unità Encircled;
- un costo doppio per uscire dall'esa;
- è più facile far arrendere un'unità Encircled.

Nota anche A7.72.

3.0 La Linea immaginaria

C'è una linea immaginaria che, possiamo dire unisce tra loro le unità in difesa. Essa è più o meno tesa di traverso di fronte al nemico, ma esiste anche quando i difensori sono raggruppati ed essa li circonda. Anche se ASL è un tattico che più non si può, ha un certo senso, alla luce delle considerazioni fatte in (2), parlare di "dietro le linee" ovvero, nel nostro caso, di "dietro la linea". È dietro la linea che le unità Broken c'erano riparo, è dietro la linea (dove non possano essere bersagliate) che perdono lo

stato di DM, è dietro la linea che vengono recuperate.

3.1 Raramente un attacco frontale da buoni risultati. L'idea che nasce spontanea è quella di infilarsi dietro a quella linea (solo con una parte delle proprie unità ovviamente, (altrimenti che vantaggio ci sarebbe?) con i seguenti scopi in mente :

- far permanere il più a lungo possibile le unità Broken avversarie in stato di DM;
- forzare le unità Broken alla Failure to Rout o a rimanere piantate nel loro esa con eventuale successiva resa;
- creare situazioni di Encirclement;
- andare a caccia dei leaders avversari;
- forzare le unità sane avversarie a rimanere il più possibile dove sono (facilità di incorrere in FFMO), questo per impedire che la linea si sposti.

A volte è sufficiente un Leader con tre squadre per creare un nootevole scompiglio dietro le linee.

A questo proposito è opportuno ricordare l'importanza di avere squadre con un raggio di fuoco più esteso degli avversari; se possibile è sempre conveniente tenere a tiro, stando fuori tiro e questo soprattutto ai fini di chiudere (iniziare) un Encirclement.

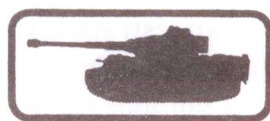
3.2 I medesimi ragionamenti funzionano ancora (in misura minore) anche senza arrivare alle spalle degli avversari; visto che per l'Encirclement sono sufficienti due colpi provenienti da direzioni opposte, anche il semplice arrivare ai due fianchi di un'unità avversaria ha i suoi vantaggi, soprattutto perchè permette di tagliarla fuori dal

resto del suo schieramento, impedendole eventuali rotte e favorendone la resa.

4.0 I Mezzi corazzati

Ai fini di quanto finora esposto gli AFV sono lo strumento ideale per la realizzazione dell'aggiramento.

Infatti **A7.7** considera valida per l'Encirclement un colpo centrale di artiglieria (a questo fine specifico conviene allora sempre usare fuoco d'Area, che massimizza le probabilità di un centro); le Mg sono ancora più efficaci in quanto si incorre solo nel dimezzamento degli FP, invece +3/+4/+5 DRM a colpire per



aver mosso. Essi inoltre sono immuni allo Small-Arms Fire.

È da notare che quanto detto alla fine di (3.1) è ancora valido per gli AFV; andare troppo vicino alla fanteria avversaria è pericoloso (soprattutto se è fanteria tedesca, vedi i PF...) D'altronde la MG coassiale ha un raggio di ben 12 esa e quella dello scafo (che però non può sparare da Hull Down, vedi **d1.81**) di 8 esa.

Inoltre, la superiore capacità di movimento permette di muoversi su e giù dove più serve, magari transitando vicino ad unità Broken, facendole diventare DM.

4.1 Negli scenari tipici di ASL,

la combinazione fanteria-AFV permette di aumentare le capacità offensive di entrambe

Sempre avendo in mente lo scopo delineato in (3.1), vediamo che la presenza di AFV che accompagnino la fanteria permette di beneficiare del +1 di TEM (Armored Assault, **D9.31**) ma non solo; molti AFV possono lasciarsi dietro Granate Fumogene (a parlarle sugli avversari) e questo può permettere di avanzare in terreno aperto con relativa sicurezza; Di converso la propria fanteria permette di tenere lontana quella avversaria dai propri carri.

4.2 Posto che sarebbe meglio, se possibile, infiltrare della fanteria insieme ai carri alle spalle del nemico, un complemento ideale agli AFV sono gli Alptrack che permettono di recapitare a destinazione, con una relativa sicurezza, le squadre destinate all'aggiramento. In mancanza degli Halftrack gli AFV possono portarsi sul dorso dei Riders, ma siamo allora nelle condizioni di un Armored Assault (vedi 4.1) più veloce (di contro c'è il Bailing Out, **D6.24**).

5.0 Considerazioni finali

Che cosa di preciso nel concreto dipende molto dalla situazione, ovvero dalle forze in campo. Qui di seguito ci sono alcune considerazioni relative a una forza d'attacco mista;

5.1 Se il difensore si difende in linea e ha delle valide armi AT (generalmente HIP, **A12.34**) conviene coprire con i fumogeni e/o proiettili un'avanzata di fanteria concentrata in un punto solo (quello che si ritiene

più debole, meglio se su un fianco); fatto un buco e sicuri dell'assenza di AT nelle vicinanze, infilarci un carro è buona norma, ma portarvi dietro anche tutti gli altri non è male. Importante è sapere quali dei propri AFV sono meno vulnerabili (AF alti) perchè possono essere usati con più disinvoltura.

5.2 Se si può andare alle spalle dell'avversario è sempre bene farlo, anche a costo di far vagare per due o tre turni le unità interessate; in questo caso (necessità di lunghi giri) è bene non usare più di un veicolo oppure due o tre (più un leader, sempre) per due motivi:

- limitare il danno dato dall'assenza di quelle unità dal cuore dello scontro;
- non insospettire l'avversario, che tenderà a trascurare quest'azione.

5.3 Negli scenari urbani i carri vengono buoni per tenere sotto tiro le strade e piazzare fumo, ma la loro deve sempre

un'azione a distanza; i grossi calibri possono puntare direttamente all'abbattimento degli edifici. In città il concetto di "linea" diventa inapplicabile in quanto, a causa delle coperture offerte dagli edifici, sono estremamente facilitate le infiltrazioni da ambo le parti. Per l'attaccante valgono comunque le stesse considerazioni, soprattutto quelle in (3.2) tenendo però presente che per il difensore è facile rendere pan per focaccia.

6.0 Difesa Attiva.

Con tale nome si identifica quella tattica difensiva che, a seguito di un piazzamento opportuno, consente al difensore di usufruire di quelle tecniche e vantaggi di cui sopra, propri dell'attaccante. In definitiva è un'extrapolazione del combattimento cittadino.

Quanto più lungo è il raggio di fuoco delle proprie unità, tanto più facile riesce l'applicazione

di tale metodo.

6.1 Questo è solo un abbozzo, una specie di intuizione, tutta da provare e verificare, ma si basa su due assunti:

- l'attaccante ha successo finchè si muove; un attaccante fermo perde;
- l'attaccante generalmente dispone le proprie unità senza pensare al fatto che esse debbano difendersi, ma cercando massimizzare le proprie potenzialità offensive; ne esce che si aspetta un difensore statico nelle sue posizioni e non uno che si muove, cerca di accerchiarlo, ecc...(credo che Giasone sia esperto di questa tattica: "se l'attaccante non mi attacca lo attacco io").

6.2 Importante, infine è anche il piazzamento: bisogna pensarci prima per avere un piazzamento che favorisca la mobilità e non ostacoli i propri piani; ma questo vale sempre, per qualsiasi tipo di tattica offensiva e difensiva.



LA NOTTE PORTA CONSIGLIO

Notte tra il 4 e il 5 luglio 1943, fronte centrale di Kursk, zona della 13a Armata sovietica.. I tedeschi ormai da tempo avevano in preparazione una grande offensiva nel settore di Kursk, ed i capi dell'Armata Rossa erano molto preoccupati nonostante la loro stragrande superiorità in numero ed in artiglieria (ed il loro ottimo servizio informativo, sia di sponaggio che di ricognizioni), qualcosa poteva sempre andare contro ogni aspettativa. Una pattuglia russa della 15a divisione fucilieri si accorse, quella notte, che dei genieri tedeschi andavano aprendo varchi nei campi minati...

BILANCIAMENTO

RUSSO: aggiungere una HS 2-4-8

TEDESCO: aggiungere una LMG2-8

Bilanciamento consigliato: dare i tedeschi al giocatore più esperto.

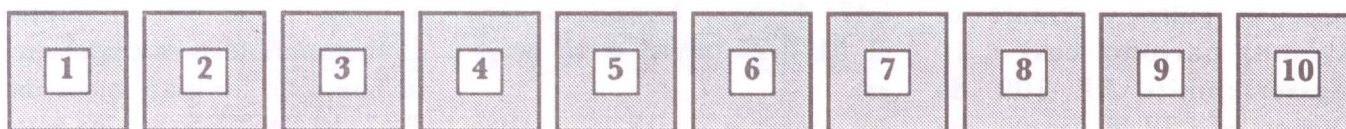
Condizioni di vittoria: il giocatore russo vince se riesce a guadagnare il doppio del punteggio ottenuto dal tedesco in base all'SSR6.

CONFIGURAZIONE DELLA MAPPA:
sono giocabili sono gli esagoni
della fila A alla fila P compresa della mappa 18.

18



10 turni di gioco; I RUSSI SI PIAZZANO PER PRIMI; I TEDESCHI MUOVONO PER PRIMI.



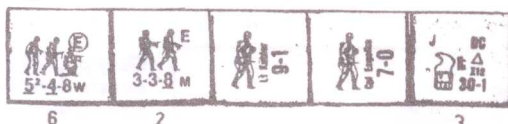
Pattuglia della 15a Div. Fucilieri si piazza HIP a sud della fila di esagoni numerata 7.

ELR3 SAN7



Plotone del Btg. Genio della 6a Div. di fanteria tedesca entra al turno 1 dal lato nord della mappa 18.

ELR3 SAN4.



SSR1: EC sono MOIST SENZA VENTO, tutti i BOSCHI sono BRUSH. SSR2: le regole per la NOTTE sono in effetto, l'NVR è 5. C'è LUNA PIENA con NUVOLE SPARSE. Il tedesco è l'ATTACCANTE (E12). Le squadre tedesche si considerano NORMALI. Le squadre russe sono FURTIVE

SSR3: le squadre tedesche sono formate da SAPPER (B28.8).

SSR4: esiste un CAMPO MINATO CONOSCIUTO con MINE AP che attraversa tutta la mappa da est a ovest, dalla fila di esagoni numerata 4 alla fila 7 comprese ciascun esagono con una forza di MINE AP di 12 FATTORI.

SSR5: una DEMOLITION CHARGER che vien PREDISPOSTA (A23.7) può RIMUOVERE il CAMPO MINATO nell'ESAGONO come un FFE (B28.62 e nell'esagono viene piazzato, nel caso di successo nella RIMOZIONE del campo minato, un indicatore di CRATERE (B2.1).

SSR6: se i tedeschi non riescono ad aprire un SENTIERO TB che va da sud a nord entro la fine del turno 10 i russi guadagnano 8 punti. Il giocatore russo guadagna anche 3 punti per ogni MMC tedesca eliminata ed 1,5 punti per ogni HS, ed il doppio se riesce a farle PRIGIONIERE. Il giocatore tedesco guadagna 2 punti per ogni MMC eliminata ed 1 punto per ogni HS nemiche, ed il doppio se riesce a farle prigioniera.

CONSEGUENZE:

La pattuglia russa impegnò con successo i genieri tedeschi della 6a divisione uccidendone parecchi e catturandone 1, il geniere Fernello. Allo ore 2 am. del 5 luglio 1943 il generale Rokossovsky, grazie alle notizie ricevute dal prigioniero, sapeva tramite il generale Pukhov, che l'attacco era previsto per le ore 3 am. di quel giorno.

ULTIMI BAGLIORI DI MORTE

2 Aprile 1945: La guerra sta ormai avvicinandosi al suo epilogo e questa sensazione è distintamente avvertita da tutti coloro che ne sono, loro malgrado, i protagonisti. Continuare a combattere è però un dovere ed allora si cerca di far finta di nulla, almeno così si vive negli aeroporti di AVIANO (PN) e di OSOPPO (UD), dove sono basati gli aerei del 2° Gruppo Caccia.

Ore 13.45 : Ai piloti italiani di Aviano ed Osoppo viene dato l'ordine di partenza con appuntamento sulla verticale di Aviano; partono così i 10 Messerschmitt BF 109 da Osoppo ed i 18 di Aviano, ma all'appuntamento mancano già 3 aerei: quello del Serg. Minardi, rientrato per noie al motore ad Osoppo; quello del Serg. Magg. Ancillotti, il cui abitacolo, a causa di un collet-

tore di scarico incrinato, si è riempito di fumo ed infine quello del M.llo Covre, il cui motore non riesce a prendere giri.

Ridotti così nel numero i Messerschmitt puntano verso sud dove la stazione operativa a terra (nome in codice ROMA) comunica il sopraggiungere di una grossa formazione di bimotori da bombardamento scortati da caccia.

La formazione avvistata è composta da 16 Thunderbolt del 347° Fighter Squadron (FS) R 54 B-25 diretti verso nord-est.

La scorta è divisa in quattro pattuglie dal nome in codice MIDWOOD BLACK, CRIMSON, WHITE e BUFF, disposte in senso orario intorno alla formazione dei bombardieri.

Nel frattempo decolla da Pisa una formazione di 8 P-47 del 346° FS con due bombe da 500 libbre sotto le ali ed il serbatoio ausiliare sotto la pancia per una missione di bombardamento sul ponte ferroviario di ORA (BZ). Questi aerei sono, a loro volta, divisi in due pattuglie: MINEFIELD GREEN e YELLOW.

Ore 14.20: Il 347° F.S. comunica l'avvistamento di 16 Me 109 ad ore 3 provenienti da est a circa 4.500 mt. di quota. Contemporaneamente gli aerei italiani sono avvistati anche dai P-47 del 346° F.S. su una rotta che avrebbe incrociato la loro ed immediatamente iniziano a fare quota.

Nel frattempo i nostri caccia avvistano la formazione di bombardieri più bassi di un



Osoppo, 30 marzo 1945. In questa foto di gruppo appaiono alcuni dei protagonisti e dei caduti del combattimento che avrà luogo tre giorni dopo. In piedi abbiamo da sinistra: ten. Sarti (+), cap. Bellagambi, ten. Piolanti (+), s.ten. Spreca (+), uno specialista; seduti: uno specialista, serg. magg. Priotto, serg. Mazzanti, serg. magg. Cavagliano, serg. Margoni (+) e dietro di lui un altro specialista.

MIDWOOD WHITE (B)



lt. CRULL



lt. SLOAN



lt. NICHOLS

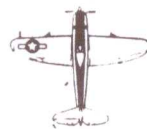


lt. BARBER

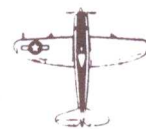
MIDWOOD BLACK (A)



Capt. HECKENKAMP



lt. TAYLOR



lt. OLSON



lt. WILKINSON

MIDWOOD BUFF (D)



lt. DAMBRUN



lt. STAYTON



lt. SMOCK



lt. TRAVE

MIDWOOD CRIMSON (C)



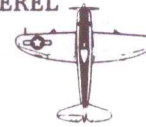
lt. BRANDSTROM



lt. WILSON



lt. PICKEREL



lt. POINDEXTER

- TAVOLA 2 -

MINEFIELD YELLOW (F)



lt. SULZBACH



f/o JENNINGS



lt. BERGERON



f/o MILLER

MINEFIELD GREEN (E)



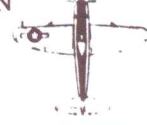
maj. GILBERT



lt. THOMPSON



lt. BARTON



lt. EDDY

magg. MIANI



cap. SPIGAGLIA

serg. CAIMI

6^a Sq.



ten. VOLPI

serg. PATTON

m.llo FUMAGALLI

4^a Sq.

cap. DRAGO



s.m. CAMERANI

s.m. BALDI

serg. TAMPIERI



serg. ARCHIDIACONO

m.llo MORATTI

5^a Sq.

cap. BELLAGAMBI



s.m. SANSON

s.m. PRIOTTO



ten. GIORIO

ten. VALENZANO

s. ten. ABBA



ten. BETTI

ten. PIOLANTI



serg. MARGONI



ten. SARTI



s. ten. SPRECA



s.m. CAVAGLIANO

migliaio di metri alla loro sinistra; scrive Cavagliano nel suo diario: *"sentimmo Miani imprecare per radio e comunicare a Bellagambi di prendere il comando dell'attacco, perchè gli si era bloccata l'elica a passo minimo costringendolo ad abbandonare. Miani virò a sinistra e, non capisco perchè, tutto il Nucleo Comando e la 6a Sq. lo seguirono scomparendo alla mia visuale..."*

Un brutto momento per perdere il proprio comandante e vederlo seguire da una parte della formazione; in realtà non tutti gli aerei della 6a sq. seguirono Miani (la cui radio si era nel frattempo guastata): a seguito di una animata discussione a gesti tra il Cap. Spiraglia e il Ten. Volpi, quest'ultimo si rifiutò di eseguire l'ordine di atterraggio e con la sua pattuglia (Serg. Patton e M.llo Fumagalli) si apprestano con gli altri all'attacco. Bellagambi aveva appena iniziata la picchiata che si blocca riducendo il motore; una improvvisa levata d'olio sul parabrezza e sul

tettuccio gli ha tolto ogni visibilità e questa manovra costringe gli altri a chiudere completamente motore per non ammucchiarsi.

La situazione in quel preciso momento è la seguente:

i 18 P-47 del 347° F.S. stanno per attaccare gli 8 ME 109 della 4a Sq. frontalmente con le sezioni MIDWOOD BLACK e MIDWOOD CRIMSON, mentre gli 8 apparecchi del 346° F.S. sganciati i loro serbatoi ausiliari si gettano in coda agli 8 apparecchi della 5a Sq. guidati dal Cap. Drago che eseguono l'unica manovra possibile: inserire l'iniezione al metanolo e tirare verso l'altro

A questo punto la battaglia è iniziata ed il combattimento si suddivide in serie di "duelli" in quota.

Gli 8 Thunderbolt del 346° si suddividono in coppie: il primo ad entrare in contatto con i nostri aerei è il Lt. Sulzbach (Minefield Yellow) che piomba

in coda ai "DIAVOLI ROSSI" Sarti e Cavagliano; quest'ultimo con una secca virata riesce a scomparire dalla visuale del suo cacciatore il quale concentra il suo fuoco su Sarti che viene colpito sull'attacco dell'ala destra e la fusoliera. L'aereo rolla sul suo asse e punta verso terra; in quel momento arrivano a segno nell'abitacolo altri colpi, la sorte del Me 109 e del valoroso Ten. Sarti è segnata: dopo un tentativo di rollio verso sinistra senza tuttavia richiamare, si schianta al suolo. Mentre i Gustav dei "Diavoli Rossi" ed i 3 della 6a Sq. si sparpagliano in cielo, gli otto veicoli della "Gigi Tre Osei" intrecciano una spirale mortale con i 4 P-47 di Midwood Black condotti dal Cap. Heckenkamp che arriva a portata di tiro dell'ultimo aereo della fila: il BF109 "8 nero" del Ten. Betti. Alla prima raffica il pannello degli strumenti scoppia davanti al volto del pilota ed il fumo avvolge l'abitacolo; un ultimo



Schierati davanti ad un P-47 del 347° FS, abbiamo tutti i piloti di questa unità che parteciparono () al combattimento contro il 2° Gruppo Caccia. Da sinistra in piedi: Lt. J. Wilson (*), Lt.col. J. Robertson (vice comandante del 347°), Lt. J. Pickerel (*), Lt. R. Poindexter (*), col. A. Nielsen, col. A. Ballard (comandante del 347°); accovacciati: Lt. R. Brandstrom (*), f/o R. Taylor (*), cap. F. Heckenkamp (*), Lt. O. Wilkinson (*) e Lt. E. Olson (*).*



Sopra: al rientro dal combattimento, il magg. Gilbert ed il Lt. Sulzbach si congratulano a vicenda per i quattro abbattimenti complessivi ottenuti. Il fotografo ufficiale del 346° FS ebbe un bel da fare al rientro dei piloti a Pisa! Qui gli Lt. Eddy e Barton esprimono davanti all'obiettivo la loro soddisfazione per i due abbattimenti. È proprio grazie alla costante presenza di fotografi nei reparti americani che è possibile oggi documentare in ogni dettaglio le operazioni belliche;

avvertimento al Ten. Abba che lo precede e poi, sganciato il tettuccio, il salto nel vuoto... Continuando la cabrata, Heckenkamp si quadra un secondo aereo che, colpito dalle prime raffiche inizia a fumare. Nelle cuffie dei piloti italiani, impegnati nella battaglia echeggia un grido disperato: tutti riconoscono la voce del Ten. Giorio, il cui apparecchio "13 Nero" privo di controllo si schianta al suolo ed esplode a sud di Villafranca.

A questo punto anche le due piattuglie del 347° si dividono in coppie e continuano il combattimento; nel frattempo i Me 109 della 4a Sq. pur con due perdite subite, sono finalmente riusciti a staccarsi in cabrata dai P-47 e il cap. Drago ritenendo di avere per un attimo il vantaggio della sorpresa, cambia repentinamente direzione, gettandosi in picchiata contro i P-47 che stanno cabrando. La manovra improvvisa provoca però un certo sbandamento nei

componenti della squadriglia e solo il Serg. Magg. Balbo, gregario di Drago, riesce a seguirlo. Degli altri, il Ten. Valenzano raduna il Serg. Magg. Camerini ed il S.Ten. Abba (al suo primo combattimento) e valutata la situazione, decide per il rientro ad Aviano. Il S. Ten. Squassoni invece, disorientato dalla manovra di Drago si ritrova improvvisamente solo nel cielo e, dopo qualche istante di esitazione, continua a fare quota nella speranza di avvistare qualcuno e con l'intenzione di dirigersi in seguito anch'egli verso Aviano.

I due Me 109 di Drago e Baldi in picchiata sorpassano senza avvedersene la quota dove si trovano il Capt. Heckenkamp (che ha appena abbattuto Betti e Giorio) ed il Lt. Taylor, suo gregario; con una secca virata verso il basso i due Thunderbolt sono in coda agli aerei italiani ed iniziano il fuoco; Drago scarta di lato e Baldi si ritrova il caccia in coda: "Udii distintamente due colpi" ricorda il pilota dell'"11 Nero", il primo colpì la culotta del cannone da 20 mm posta fra le mie gambe, esplodendo, il secondo mi trapassò il polpaccio, provocando una fitta lancinante. Mi resi conto che la cloche era come morta tra le mie mani e che dovevo assolutamente lanciarmi: con la testa annebbiata dal dolore mi liberai delle cinghie e dei cavi, mi chinai in avanti per sganciare il tettuccio e con una spinta dei piedi puntati sul sedile mi lanciai nel vuoto. In un lampo compresi che la spinta non era stata sufficiente e che il mio corpo scivolava nella fusoliera: attesi l'inevitabile e definitivo impatto con i piani di coda ma non accadde nulla e mi ritrovai nel vuoto. Compresi subito perché: il

mio aereo non aveva più la coda, distrutta dalle raffiche del caccia nemico! La caduta libera continuò per diverse migliaia di metri e quando aprii il paracadute, notai con orrore uno squarcio aprirsi sulla calotta: se non si fosse fermato...fortunatamente una delle cuciture resistette e riuscii a posarmi a terra..."

Con l'abbattimento del G-109/AS "11 Nero" del Serg. Magg. Baldi, il Capt. Heckenkamp ha ottenuto in pochi secondi ben tre vittorie ed ecco un altro Me 109 finire nel suo mirino: si tratta dell'ignaro Ten. Volpi il quale è riuscito a disimpegnarsi dal primo attacco del P-47 del 346° e sparando una raffica a chiunque gli capitasse a tiro si è aperto una strada tra le varie sezioni di aerei nemici ed ora, col radiatore colpito e con un motore che inizia a fumare, si sta dirigendo verso l'aeroporto di Villafranca, quando viene raggiunto in coda dai Thunderbolt di Heckenkamp e Taylor. Dopo pochi colpi le mitraglie del capitano americano tacciono (le munizioni sono finite), e finalmente il Ten Taylor può smettere di fare da spettatore e, sopravanzato il proprio leader, scarica le proprie armi sull'aereo di Volpi; il fuoco concentrato tronca di netto l'ala destra del "5 Bianco" e, mentre il motore prende fuoco il nostro pilota riesce a lanciarsi per scendere sano e salvo a poca distanza dal campo. Anche in questo caso tutto si è svolto così velocemente che Volpi è convinto che ad abbatterlo sia stata l'antiaerea di Villafranca...un convincimento durato 44 anni.

Dopo i successi della prima coppia del Midwood Black

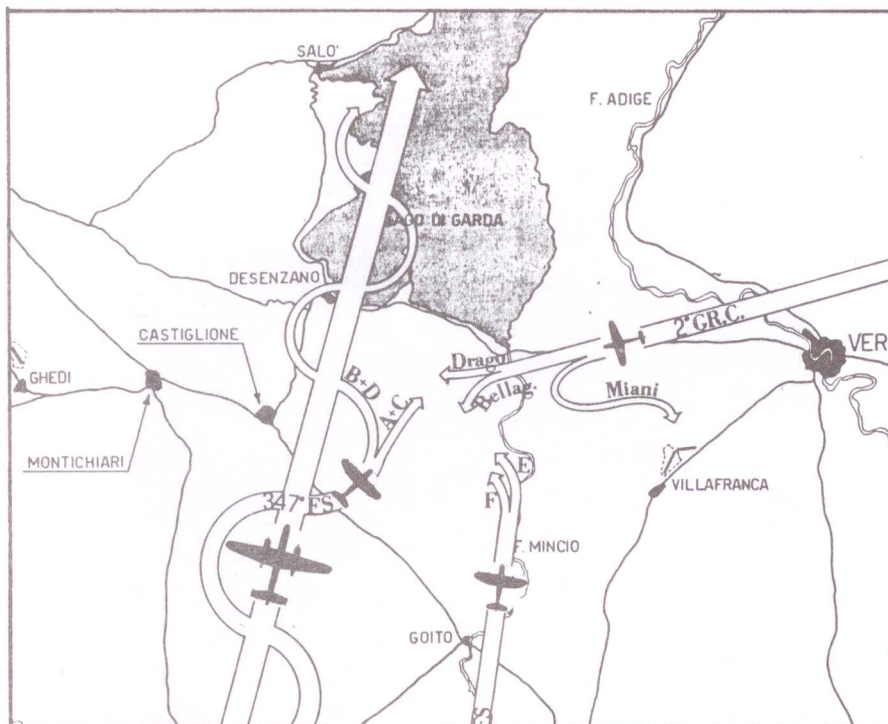
seguiamo cosa accade alla seconda, quella composta dal Lt. Wilkinson e Lt. Olson; è quest'ultimo, infatti, il primo ad imbattersi nel Bf 109 del Serg. Margoni che, separatosi dagli altri al momento del primo attacco è appena sfuggito in picchiata ad un altro P.47: *"...vidi un Me 109 allontanarsi in picchiata da un P-47. Mi gettai all'inseguimento. Attivai l'iniezione ad acqua al motore e riuscii ad avvicinarmi rapidamente alla coda dei Messerschmitt. Mi ricordai che durante l'addestramento veniva ripetuto che non ci si avvicina mai abbastanza al nemico prima di sparare, perciò attesi fino a che l'apparecchio non riempì il mio parabrezza. Sono certo che non si fosse reso conto di avermi in coda. Sparai una breve raffica e vidi dei pezzi volare via, una seconda raffica e vi fu un'esplosione, un'ultima raffica e si rovesciò sul dorso, schiantandosi al suolo. Il pilota non si lanciò..."*

Proprio nel corso di questo abbattimento ci troviamo di

fronte a quella che viene definita "doppia rivendicazione". Infatti anche i Lt. Brandstrom e Wilson della sezione "Midwood Crimson" sparano ad un Bf 109 in deflessione, lo vedono emettere fumo, rovesciarsi e precipitare al suolo esplodendo, con il Lt. Pickerel che conferma l'abbattimento. Due fattori ci portano a considerare che si parli dello stesso Bf 109 abbattuto da Olson.

1) Nelle fasi del combattimento che stiamo esaminando non risultano abbattuti o deceduti altri piloti italiani;

2) lo svolgimento stesso dell'abbattimento e le modalità della caduta corrispondono, nelle descrizioni dei piloti americani e, inoltre, un combattimento frenetico come quello in esame poteva facilmente portare più aerei a sparare sullo stesso bersaglio, convincendo ciascuno in buona fede di essere stato l'abbattitore.



Ricostruzione della dinamica del combattimento del 2 aprile 1945 con le rotte delle formazioni impegnate, indicate per semplicità con le lettere usate per contrassegnare le singole pattuglie nei disegni che pubblichiamo

Dopo pochi minuti dall'inizio dello scontro i sei veicoli condotti da Miani, che come ricordare avevano lasciato la formazione, stanno prepaprandosi all'atterraggio all'aeroporto di Villafranca. A questo punto compare sulla scena il P-47 del Maj. Gilbert che descrive così nel suo rapporto l'azione: *"Vidi sei Me 109 che si preparavano all'atterraggio provenienti da nord-est. Erano a circa 250 metri di quota e circuitavano verso sinistra. Era molto difficile distinguerli sullo sfondo del terreno per via della loro mimetica di tonalità blu scuro. (In realtà la colorazione dei Bf 109 era quella standard di tre tonalità di grigio: tuttavia questi colori presentavano una forte componente bluastro).*

Virai a sinistra e picchiai su di loro sparando su ciascuno in rapida successione nel primo passaggio. Mentre facevo queste manovre, notai che tutti gli aerei avevano sia il carrello che i flap abbassati e che l'antiaerea del campo non sparava. Richiamai verso sinistra per un secondo passaggio, cercai con la coda dell'occhio il mio gregario ma non lo trovai. Nel secon-

do attacco sparai ancora a ciascuno aereo ma stavolta mi concentrai sul quinto, sparandogli tre brevi raffiche con una correzione che passò da 45° a 25°. Richiamai ancora bruscamente verso sinistra e mi apprestai al terzo passaggio. Stavolta vidi solo quattro apparecchi..."

Il quinto apparecchio, colpito dal Maj. Gilbert è quello del M.Ilo Moratti che si trova ancora in circuito mentre quello di Miani si è già posato a terra; il Bf 109 di Moratti si incendia e, nonostante i disperati tentativi del pilota, si posa sul terreno in piena velocità, falcia tre alberi all'estremità della pista e si rovescia in fiamme sul quarto con la coda puntata verso l'alto. Alcuni uomini del personale a terra accorrono prontamente e riescono ad estrarre il pilota dall'abitacolo: nonostante le ferite e le ustioni il M.Ilo Moratti riuscirà a cavarsela.

L'attacco del Maj Gilbert non è tuttavia terminato; vista la posizione virtualmente indifesa dei

Bf 109 e della scandalosa mancanza di intervento dell'antiaerea del campo, iniziò così un terzo passaggio, con il quale centrò il motore del Me 109 pilotato dal Serg. Archidiacono che iniziò un atterraggio di fortuna. Quando si trovava a circa 3 metri di quota sul terreno subentrò dalla sinistra il P-47 di Thompson e sparò anch'egli una breve raffica che finì in parte sull'ala destra del disgraziato Bf 109 che si posò quindi violentemente in un campo arato a circa 3 Km sud-sud-ovest da Villafranca. Purtroppo all'interno dell'abitacolo il Serg. Archidiacono è gravemente ferito all'addome e morirà poche ore dopo il suo ricovero in ospedale per una grave emorragia interna.

Nel frattempo il S.Ten Squassoni, della 4a Sq. di Drago, dopo aver perso di vista la sua formazione, si è allontanato dalla zona di combattimento e si dirige verso l'aeroporto di Aviano; sulla sua stessa rotta sta procedendo un secon-

A sinistra: piloti della 4ª Sq. «Gigi Tre Osei» ad Aviano nel 1945; da sinistra troviamo: serg. magg. Camerani, s. ten. Abba, ten. Valenzano, s. ten. Squassoni e serg. Zanetti (unico a non partecipare al combattimento del 2 aprile durante il quale Squassoni sarà abbattuto dal lt. Eddy).



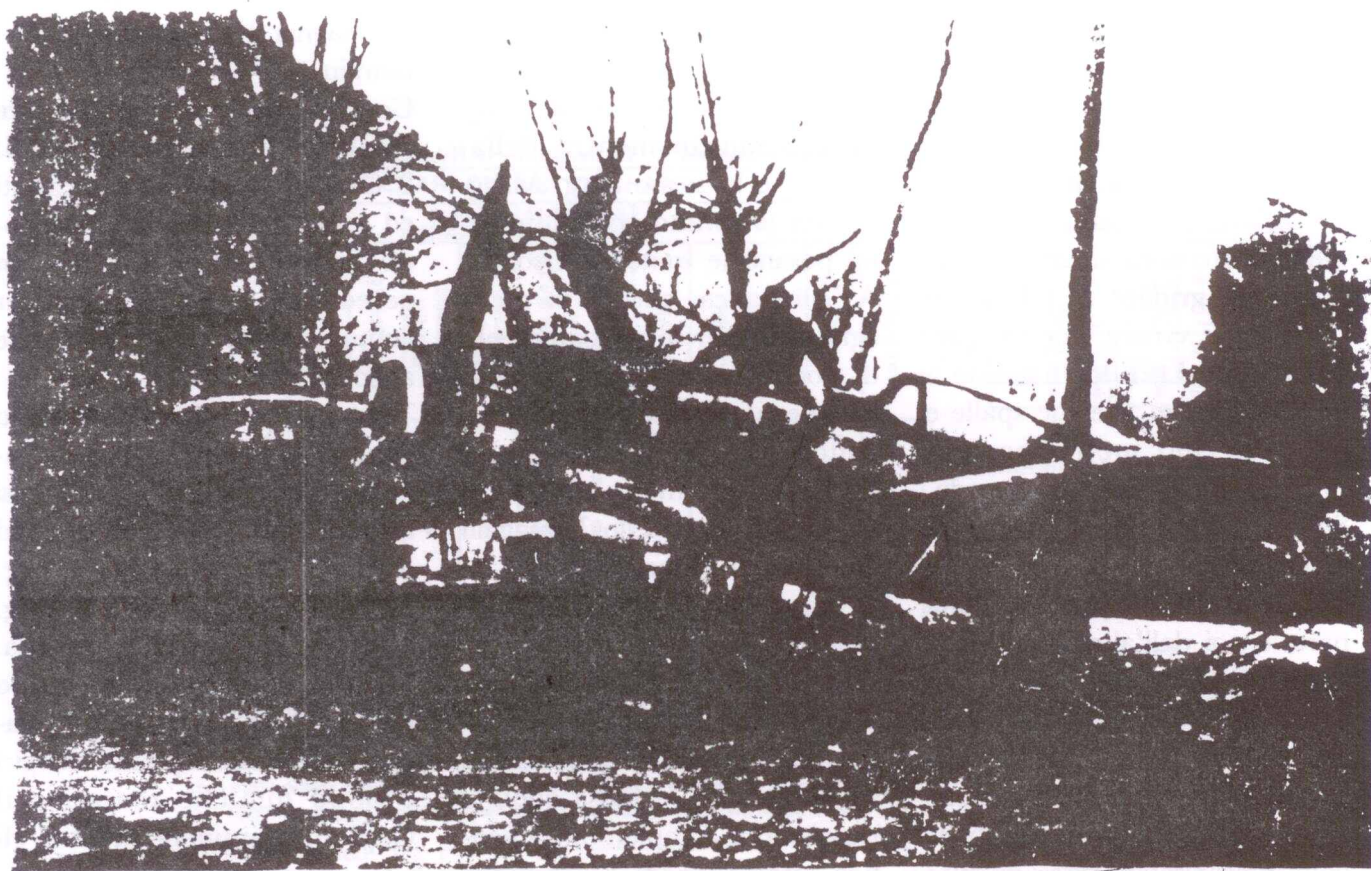
do Messerschmitt; si tratta di quello danneggiato, del Ten. Piolanti. Il pilota della 5a Sq. faticosamente disimpegnatosi non senza combattere aspramente dalla morsa del P-47, lotta con il proprio apparecchio che procede a velocità ridotta. I due piloti italiani, tuttavia, non si avvistano e procedono ignari ciascuno della presenza altrui. La coppia Minefield Green 3 e 4, composta dai Lt. Barton ed Eddy, saliti ad 8.000 metri cominciano ad orbitare nella

zona di Verona per fare il punto della situazione, ed infatti avvistano gli apparecchi del Lt. Bergeron e del F/O Miller del Minefield Yellow; subito dopo, a circa 15 Km di distanza avvistano anche i due Bf 109 di Piolanti e Squassoni diretti da nord ad est. Subito i due Thunderbolt si gettano all'inseguimento dei due piloti italiani, mentre Bergeron e Miller li seguono a distanza, coprendogli le spalle.

Il Lt. Barton sceglie di seguire

il Bf 109 apparentemente in posizione di gregario, valre a dire quello di Piolanti, mentre il Lt. Eddy si mette alla caccia del "5 Nero" pilotato da Squassoni.

Il due P-47 iniziano una rapida discesa da 8.000 a 3.000 metri di quota e Barton nel suo rapporto scrive: *...a circa 3.000 metri di altezza il Me 109 iniziò una rapida virata a sinistra, dirigendosi verso un'apertura dello strato nuvoloso stagnante sulla zona. Tagliai dietro di lui e mi trovai alla massima*



distanza di tiro. A circa 1.000 metri aprì il fuoco, ma vidi i miei traccianti cadere prima di raggiungerlo, perciò trattenni il fuoco per qualche altro secondo. Sollevai il muso per la seconda raffica a circa 700 metri di distanza e vidi molti colpi arrivare a segno sulla fusoliera e l'attacco delle ali. Continuai ad avvicinarmi sparando brevi raffiche e vidi molti colpi centrare la zona dell'abitacolo. Alla terza raffica, a circa 100 metri, del fumo uscì dalla fusoliera e vidi il Me. 109 rollare sulla destra e picchiare. Quando fu completamente rovesciato, a circa 500 metri dal suolo, cessai di sparare virando prima a sinistra e poi a destra, in tempo per vedere l'aereo nemico colpire il terreno ed esplodere nelle vicinanze di Cittadella... Gli ultimi tragici istanti del Ten. Piolanti hanno come spettatore anche il S.Ten Squassoni, il quale vede improvvisamente spuntare da sotto le ali e più bassi di lui il Messerschmitt fumante ed il P-47 all'inseguimento. Istinivamente Squassoni si attacca alla radio per gridare al pilota del Gustav di virare ma in quel momento il Lt. Eddy è giunto a distanza di tiro alle sue spalle e da circa 900 metri spara la prima raffica proprio in coda. Squassoni percepisce la serie di violenti colpi alle sue spalle ed inizia a sbandare prima da una parte e poi dall'altra. Ogni tentativo di correzione è inutile, la barra di comando non risponde, solo la pedaliera ha una zquamlche efficacia, ma consente solo di smorzare la sbandata. Una nuova raffica di colpi sparati da 300 metri investe l'aereo che a questo punto, privo di controllo, inizia un "Tonneau". Eddy sul suo P-47 è costretto a chiudere manetta

per evitare di sorpassarlo e continua sparare. Squassoni rannicchiato nell'abitacolo, attende che la sua strana manovra si completi, poi sgancia il tettuccio mentre il Bf 109 si impenna di colpo e si trova fuori dall'aereo. Con una certa apprensione vede il Thunderbolt puntarlo, ma l'aereo gli passa accanto e si allontana, lasciando al suo posto solo il soffio del vento, mentre scende lentamente verso terra.

Mentre i vari duelli cessano e gli apparecchi americani, ormai al limite dell'autonomia, si radunano in piccoli gruppi e rientrano all'aeroporto di Pisa, i superstiti del 2° Gruppo cercano anch'essi di trovare un luogo dove atterrare. Drago, Valenzani, Camerano, Abba e Cavagliano, riescono a rientrare più o meno insieme ad Aviano, dove si posa anche il Serg. Magg. Sanson mentre Bellagambi e lo stesso Serg. Magg. Priotto (al primo combattimento) posano le ruote ad Osoppo. A Villafranca, ancora in piena agitazione per il combattimento di pochi minuti prima, si posa invece il Gustav del Serg. Patton; all'appello, oltre a quelli abbattuti, mancano solo gli apparecchi del M.llo Fumagalli e del S.Ten Spreca.

Il primo colpito gravemente al motore, nel corso di uno dei tanti "incroci" con i P-47 ed inseguito da alcuni di essi, riesce ad infilarsi in una nuvola allontanandosi a bassa quota e riuscendo a compiere un autentico atterraggio di "emergenza" all'aeroporto di Treviso, proprio quando le fiamme iniziavano ad affacciarsi nell'abitacolo. Nello stesso campo è atterrato sano e salvo anche il S.Ten

Spreca, ma il destino con lui sarà veramente crudele; infatti non appena viene dato il cessato allarme questi si avvia al proprio apparecchio perché vuole raggiungere al più presto Osoppo per avere notizie dei suoi compagni. Il decollo avviene regolarmente ma, mentre l'aereo retrae il carrello e comincia a prendere quota, una serie di esplosioni lo circonda. Il Messerschmitt barcolla, si arrampica ancora per inerzia qualche metro e poi, privo di controllo, si schianta al suolo con una sorda esplosione ed un globo di fuoco che si alza dietro gli alberi in fondo al campo. Cosa è successo? Nella fretta del momento nessuno ha provveduto ad avvisare del decollo la compagnia Flak tedesca posta i margini dell'aeroporto....

Con quest'ultimo tragico errore sembrerebbe tutto finito, il 2° Gruppo conta i suoi caduti ed i piloti lanciatisi raggiungono con mezzi di fortuna un aeroporto o un telefono per comunicare al campo di essere ancora vivi.

Tre ore dopo il combattimento quattro apparecchi che si trovano sul campo a Villafranca, si apprestano al rientro ad Aviano; si tratta del Magg. Miani, il Ten Volpi, il Serg. Tamperi ed il Cap. Spiraglia. Mentre i primi tre decollano regolarmente, l'aereo di Spiraglia non riesce a prendere i giri e dopo qualche tentativo il Capitano rinuncia mentre gli altri, muniti di serbatoi ausiliari, si dirigono verso nord-est.

Nel frattempo, due P-47 del 345° F.S. sono impegnati in una "pattuglia del crepuscolo" e stanno dirigendosi nella stessa

zona...Come non credere che il destino non abbia ancora una volta programmato tutto? In realtà la pattuglia, composta dai Lt. Brooks e Blakeney si trovano in zona con il piano di raggiungere ad alta quota la vallata del Po, attendere fino a che inizi a fare buio, scendere e colpire i veicoli che avessero ricominciato a circolare dopo il tramonto del sole. Il piano funzionò perfettamente!

Il primo, a motore più basso i due P-47 più in basso è Volpi; segnala i caccia nemici a Miani che gli fa cenno di aver capito e inizia a prendere quota per avvantaggiarsi. Ad un segnale del Maggiore due Bf 109 rie-

scono a sganciare il serbatoio e gettarsi in picchiata, mentre il velivolo di Tampieri non riesce a liberarsi dell'ingombrante appendice, stalla ed entra in vite. Il pilota riesce a riprendere il controllo dell'aereo solo quando è ormai troppo basso e si allontana quindi per atterrare poco dopo a Treviso.

L'attacco italiano non coglie tuttavia di sorpresa i due piloti americani che sganciano i loro serbatoi ausiliari e spingendo a fine corsa la manetta del gas virano verso i due Bf 109.

Quello che ne segue è un combattimento manovrato tra le due coppie fatto di cabrate, secche virate e lunghe affondate,

ma le raffiche concentrate dei due Thunderbolt raggiungono ben presto il Messerschmitt di Volpi che si ferma per un istante a mezz'aria per poi iniziare una ripida picchiata. Il pilota italiano rivive improvvisamente le paurose sensazioni di poche ore prima. Schiacciato sul segolino dalla forza di gravità Volpi è prigioniero del proprio Bf 109. Finalmente dopo aver preso velocità, il velivolo "scampana" verso il basso, lanciando il pilota nel vuoto ed avviandosi a precipitare con una sorda esplosione in un solitario fienile. Mentre Miani riesce a disimpegnarsi ed a raggiungere Aviano, l'abbattimento di Volpi porta a

PLANE TYPE: **B-25J**

North American B-25J/Navy—PBJ-1J/RAF—Mitchell III Medium Day Bomber

MOVEMENT CHARACTERISTICS CHART													
ALTITUDE (x 1000')	SPEEDS				SPEED CHANGE		ALTITUDE CHANGE		MANEUVERS				
	STALL SPEED	MANEUVER SPEED	LEVEL SPEED	DIVE SPEED	POWER FACTORS	BRAKE FACTORS	CLIMB RATE	DIVE RATE	BANK	TURN	SLIP	HALF-LOOP	HALF-ROLL
							-1/1	+1/3					
0 - 4.9	0-2	3-4	5	6-7	2	3	.2	.8	3	4	5	-	-
5.0 - 9.9	0-2	3	4-5	6-7	2	2	.2	.8	3	4	5	-	-
10.0-14.9	0-3	-	4-5	6-8	2	2	.2	.9	4	5	6	-	-
15.0-19.9	0-3	-	4-5	6-8	2	2	.1	.9	4	5	6	-	-
20.0-25.0	0-4	-	5	6-8	1	1	.1/3	.9	5	6	7	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
LEVEL SPEED	-	-	-	-	-	-	-	-	+1	+1	+1	P	P
DIVE SPEED	-	-	-	-	P	-	+1	-	+3	+3	+3	P	P
LOADED (OP.)	0	-1	-1	-1	-	-	-1	-3	+3	+4	+3	P	P
MOVEMENT CHARACTERISTICS MODIFIERS													

NOTES:

A total of 4,318 J-series were built. Entered operations in late '44. Can carry up to 5,200 pounds (up to 4 bombs low level), 12 depth charges, or 8 rockets loaded. Has sights for use as a level bomber. Could also carry up to two Azon bombs loaded.

Variant: Solid nose version (24 pts.):
Has no sights for use as a level bomber. About 800 of these were built.

G	4M	4M	4M	1	4M	4M	4M
	(6)	(6)	(6)	(6)	(6)	(6)	(6)
	FL		F		FL		

Can carry 3 bombs or 8 rockets loaded.

POINT VALUE: 23



TARGET CHARACTERISTICS CHART									
W	7		Cn	-	MG	8			
F	8		L	4					
C	2		C	2					
E	3	E	-	E	-	E	3		
G		14M	12M		12M	14M			
		(6)	(6)	(6)	(6)	(6)			
		FL	FF	F	FF	FL			

SILHOUETTE MODIFIER: +4
FIRE MODIFIER: 0
TYPE ENGINE (OP): R
BLIND SPOTS (OP):

H:
M: +2 in all directions
L:

"F" Gunnery Play (OP):

H: A(4), 12(6), 2(8), 4(6), 6(8), 8(6), 10(8)

M: 12(6), 2(6), 4(6), 6(8), 8(6), 10(6)

L: B(0), 12(2), 2(4), 4(2), 6(4), 8(2), 10(4)

Producer: USA
Name: "Mitchell"

Solid nose "F" Gunnery Play (OP):

H: A(4), 12(4), 2(6), 4(8), 6(8), 8(8), 10(6)

M: 12(4), 2(4), 4(6), 6(8), 8(6), 10(4)

L: B(0), 12(0), 2(2), 4(2), 6(4), 8(2), 10(2)

14 il numero di Messerschmitt persi (tra abbattuti e fuori uso per danni subiti) dal 2° Gruppo Caccia il 2 aprile 1945. Con 6 piloti uccisi, due feriti e cinque lanci con il paracadute si conclude una giornata veramente "nera" per il reparto italiano, un triste e tragico presagio finale per un conflitto che lancia i suoi ultimi violenti bagliori di morte.

La vicenda appena descritta è possibile riprodurla mediante il gioco "Air Force" edito dalla "Avalon Hill" ed è interessante scoprire, in questo modo, se e come la storia poteva essere diversa in quel tragico "Lunedì dell'Angelo".

Per chi non conosce il gioco "Air Force" e la sua espansione "Dauntless", diamo in poche righe un'idea del sistema di Simulazione.

In pratica si tratta di un gioco a livello tattico, infatti ogni pedina rappresenta un singolo aeroplano della IIa Guerra Mondiale. Ad ogni tipo di aereo è associata una scheda tecnica che ne stabilisce le caratteristiche meccaniche e di armamento. In base a queste caratteristiche, alla quota ed alla velocità, si eseguono turno per turno i movimenti e le manovre consentite.

Il movimento è simultaneo per tutti i giocatori e viene scritto per ogni singolo aereo segretamente su di un apposito modulo; risulta quindi particolarmente incerta la fase in cui il movimento è eseguito, e ci si rende conto delle difficoltà che i piloti della IIa Guerra hanno incontrato per mantenersi in coda all'avversario o ad avere le idee chiare quando in pochi secondi tutto sembra crollarti addosso.

Il gioco, pur essendo stato pubblicato diversi anni fa, rimane la migliore simulazione sull'argomento, in grado di soddisfare le esigenze dei giocatori più accaniti. Unica pecca è che nelle due confezioni pubblicate non sono stati trattati aerei italiani, ma l'Associazione Torneo Master, grazie all'aiuto di un esperto come Giacomo Fedele ("Amici di Camelot"), ha pubblicato diverse schede tecniche e scenari per simulare le evoluzioni delle nostre squadriglie; chiunque fosse interessato può averne copia allegando alla richiesta £.3000 in francobolli.

SCENARIO

In questo scenario si suppone che i caccia italiani del 2° Gruppo non subiscano defezioni alla loro formazione e che riescano a venire in contatto con il nemico al completo.

ITALIANI:

18 Messerschmitt Bf 109G, di cui 3 del Nucleo Comando, 8 della 4a Squadriglia «Gigi Tre Osei», 7 della 6a Squadriglia (già «Gamba di Ferro», 4 della 4a Squadriglia distaccati all'Aeroporto di Osoppo, 6 della 5a Squadriglia.

AMERICANI:

24 Thunderbolt P47, di cui 8 del 346° Fighter Squadron divisi in due pattuglie: MINE-FIELD GREEN e YELLOW; e 16 del 347° F.S. divisi in 4 pattuglie: MIDWOOD BLACK, CRIMSON, WHITE e BUFF. Inoltre gli americani dispongono di **36 B-25** diretti a bombardare il Brennero.

Lunghezza del gioco: 20 turni.

REGOLE SPECIALI:

1) Gli aerei italiani si dispongono sulla mappa divisi per squadriglie, possibilmente mantenendo la formazione illustrata nell'articolo. La loro quota iniziale è compresa tra i 4.500 ed i 4.900 piedi e si piazzano sulla mappa VI in direzione "5".

2) Gli aerei americani del 346° F.S. si dispongono sulla mappa III in direzione "1".

3) Gli aerei del 347° F.S. ed i bombardieri si dispongono sulla mappa I in direzione "1", le pattuglie BLACK e CRIMSON ad est della formazione di bombardieri, WHITE e BUFF ad ovest.

4) Altitudine Caccia americani compresa tra i 4.500 ed i 4.900 piedi. Altitudine bombardieri 6.000 piedi.

5) La formazione dei caccia americani deve seguire quella illustrata nell'articolo.

6) I bombardieri devono mantenere costante la loro velocità e la rotta

7) Solo le pattuglie BLACK e CRIMSON si possono staccare dalla scorta dei bombardieri per intercettare i caccia italiani.

8) I bombardieri utilizzano le regole sulle formazioni di massa 97 Le sezioni della mappa si possono spostare liberamente

Condizioni di vittoria

Vince la parte che al termine dei turni ha abbattuto più aerei avversari; a parità vince la parte che ha abbattuto gli aerei con il punteggio più grande.

SUGGERIMENTI

Per uno scenario più veloce si può fare a meno di utilizzare le pattuglie WHITE e BUFF e la formazione di bombardieri

Bruno Cafaro.

AVALONCON 1992

Quando lasciammo lo AVALONCON '92, tra noi vi era un'accordo unanime, tutto era stato molto divertente e tutti noi aspettiamo con impazienza quello dell'anno prossimo.

"Noi" componevamo la squadra di rappresentanza AHIKS e tutti e quattro entrammo nella competizione a squadre. Quattro giocatori partecipano a qualsiasi quattro differenti tornei. La squadra che ottiene il punteggio più alto, vince. Devo riferire che questi vostri quattro coraggiosi hanno fallito. Comunque fummo tutti molto soddisfatti della nostra prestazione, ed il prossimo anno, tenteremo di ritornare coperti di gloria.

La squadra era così composta: TOM OLESON, che ha partecipato al torneo di "TURNING POINT STALIN-GRAD" come gioco a squadre; NICKOLAS FRYDAS, che ha giocato a "FIFTH FLEET" come gioco a squadre e che è stato eliminato molto rapidamente. Se avesse scelto "ANZIO", il nostro punteggio finale sarebbe stato molto migliore, a quel punto eravamo secondi.

HERBERT GRAZT si è comportato molto bene nel torneo di "EMPIRES IN ARMS", nelle vesti del giocatore spagnolo, mentre io sono arrivato ultimo nel torneo di "RUSSIAN CAMPAIGN", ma questo fatto non ha influito eccessivamente sul punteggio finale.

L'Hotel PEN HARRIS, sede della manifestazione, è una costruzione ad uso convention ed è un ottimo luogo di ritrovo. Un'immensa sala da ballo consente il gioco di un centinaio di giochi di tutti i tipi e misure, mentre nelle sale laterali vi erano circa un'altro centinaio di uomini duri impegnati ad ASL. Nei larghi ingressi, erano ospitati VITP, AK, YRC e tutti gli altri classici.

Il programma offriva 76 differenti eventi, inclusi otto eventi previsti appositamente per i membri più giovani, presenti in modo massiccio e molto attivi. DON GREENWOOD mi ha detto che le presenze sono state superiori del 20% rispetto a quelle dell'anno precedente, nonostante la recessione economica in atto.

La tassa d'iscrizione era di 25 USD e consentiva di partecipare, senza ulteriori esborsi, a tutti i tornei desiderati. Così un giocatore poteva giocare interrottamente del Giovedì mattina alla notte di Domenica, ovviamente se ne avesse avuto l'inclinazione e la resistenza fisica. Compresa nella tassa d'iscrizione era inoltre fornita la T-shirt, divisa regolamentare della manifestazione e l'iscrizione all'organizzazione AREA, per tutti quelli che non ne facessero già parte.

L'organizzazione della manifestazione è stata eccellente. Gli arbitri erano molto bene informati e competenti ed hanno

sempre tenuto in mano la situazione.

L'hotel ha fornito un servizio veramente completo. Nickolas, Herbert ed io condividevamo una stanza di formato adeguato. Nell'hotel, si potevano trovare ristoranti, night clubs e bar. Un boccale di birra costava 1 dollaro al Bar Happy Hour e si poteva passare piacevolmente il tempo chiacchierando con Denise, che pensava che i giocatori fossero tutti bancari. Un fast food della McDonalds si trovava giusto al di fuori delle porte dello Hotel, ma si potevano ottenere hamburger o hot dogs senza dovere lasciare i luoghi della convention. giovedì, due intraprendenti giocatori di 8/9 anni, si erano messi a consegnare Coca-Cola, Soda e Birra ai tavoli da gioco, al prezzo di 1 dollaro a lattina. Da quella sera sono diventato un loro carissimo cliente. Uno di loro mi confidò che avevano già guadagnato 30 dollari. Due giorni più tardi, le macchine distributrici dell'Hotel, che fornivano le stesse lattine a 65 centesimi l'una, furono installate nelle sale da gioco, ed essi mi confidarono mestamente che i prezzi si erano seriamente abbassati!! Tra 10 (o 5?) anni, dovrò stare molto attento a questi due tipi se si avvicineranno al tavolo di 1830.

Tutto è stato realmente grande e divertente. Quattro giorni di gioco continuo, amichevole di alto livello qualitativo.

Non ho perso l'occasione di visitare Gettysburg e Washington, per entrambi valeva ben la pena di spendere alcuni giorni supplementari.

Nella sera di Sabato, durante la relazione di chiusura, DON GREENWOOD ci ha confermato che la sede e tutti gli altri avvenimenti, saranno gli stessi per l'Avaloncon '93. Io vi parteciperò e con me anche il resto della squadra.

Per chiunque voglia o vorrebbe partecipare a questa convention, il fattore determinante da prendere in considerazione è probabilmente il costo. Un'altro fattore determinante è probabilmente il costo. In ultimo, dobbiamo considerare quanto ci potrà costare. Così ho pensato di elencare, con buona appros-

simazione, i costi che ho personalmente sostenuto, escludendo le mie gite turistiche e i giorni extra.

Iscrizione alla convention

:25 USD Volo A/R a Washington

394 Sterline Assicurazione

29 Sterline Viaggio A/R in autobus per Harrisburg

30 USD Altre spese di viaggio :

20 USD PEN HARRIS Hotel, 4 notti

: 85 USD Pranzi e cene :

60 USD

Costo totale: Arrivo mercoledì

220 USD

423 Sterline

sera, partenza domenica pomeriggio, tre giorni completi.....

550 Sterline

(Circa 1.220.000 Lire, dall'Inghilterra)

Questo totale è attendibile anche se il volo è diretto altrove, io volevo però vedere Washington.

MURRAY COWLES.

Associazione umbra KOPLUTS

A N N U N C I O

In relazione alla proposta di organizzare una Convention, apparsa sul numero scorso di "Simulazioni", l'Associazione umbra KOPLUTS, d'intesa col nuovo Lidoclub "La Fonte di Veggio" di Perugia organizza un

Torneo nazionale di ADVANCED THIRD REICH

da giocare a coppie, a Perugia, probabilmente a fine gennaio (date da stabilire anche d'intesa con i giocatori). Sarà contemporaneamente organizzato un torneo al GdR "Il Signore degli Anelli", e sarà comunque possibile partecipare a giochi liberi.

Per informazioni sulla data esatta, regolamento adottato ecc., si prega di telefonare dalle 16.00 alle 24.00 tutti i giorni alla "Fonte di Veggio", tel. 075/5005122.

LEGGE DI MALEK*

di Matteo Dzieduszycki

Ogni idea semplice sarà espressa nella maniera più complicata.

1° LEGGE DEL PROGRESSO SCIENTIFICO*

Il progresso della scienza pur essere misurato dall'accumularsi di eccezioni a leggi fino ad allora accettate.

Corollari

1. Le eccezioni battono sempre le leggi.
2. Ci sono sempre eccezioni alle eccezioni che si conoscono.
3. Una volta che ci si è impadroniti delle eccezioni nessuno si ricorda le regole.

*Arthur Bloch "Il terzo libro di Murphy", Longanesi, 1990

Cari amici, chiunque tra voi abbia giocato un discreto numero di boardgames, soprattutto di case editrici minori, sarà certamente d'accordo con me quando sostengo che l'arte di scrivere buoni regolamenti non ha una scienza alla portata di tutti. Le due leggi (si fa per dire) che ho riportato qui sopra rendono abbastanza bene l'idea di quale sia la situazione.

Ora, mentre nella maggior parte dei casi a cattivi regolamenti si associano pessimi giochi, (e dunque per chi preoccuparsi?) purtroppo non sempre è così e, almeno in un caso ad un regolamento scritto tragicamente corrisponde una serie di giochi splendidi.

Sto parlando della serie di giochi napoleonici della *Marshall-Clash of Arms* che va sotto il

pur chiedere di meglio.

Pezzi magnifici, belle mappe, grande rigore storico.

L'unico grosso problema è il regolamento.

La struttura delle regole è abbastanza solida e permette di farsi un'idea precisa di come funziona il gioco, ma quando, durante una partita ci si trova a dover risolvere quella miriade di casi particolari che sono



nome di "*Les batailles de l'age de l'Empereur Napoleon I*" (Auerstadt, Quatre Bras, Eylau, etc...)

Ho cominciato a giocarci circa sei mesi fa e posso garantirvi che per chi ama i giochi a sfondo napoleonico difficilmente si

impliciti in un gioco di questo tipo è la dibacle. Non c'è un indice analitico e quando fortunatamente si riesce a trovare l'argomento che ci serve non è mai prevista la situazione nella quale ci si trova. Ci sono le premesse, se non si gioca con persone ragionevoli, per discutere per dei secoli.

Esasperati da questa situazione io, il Pinguino Oreste ed il prode Giuntoli, prostrati da tre mesi di discussioni, ma non paghi di sventolare i vessilli imperiali, abbiamo deciso di scrivere agli autori del gioco non illudendoci, beninteso di avere una risposta.

Ed invece la risposta è arrivata dopo circa un mese.

Riporto qui in breve sintesi il contenuto della nostra lettera e della loro risposta, aggiungendo che ho ricavato l'impressione



che disegnatori siano gente estremamente approssimativa, dedita assai più alla ricerca storica che alla progettazione di wargames. Invito comunque tutti i possessori di giochi di questa serie a scrivere ad Ed Wimple nella speranza che, tenendo conto delle nostre domande, almeno la quinta edizione di un regolamento, potenzialmente bellissimo, sia completa ed efficace.

Allego inoltre a questo articolo una serie di tabelle, realizzate per tenere conto del consumo di munizioni e del morale delle truppe nelle battaglie di Quatre Bras e di Auerstadt.

D: *Può un'unità di cavalleria caricare un bersaglio che non è in vista all'inizio della fase di carica?*

R: **Si.**

D: *Un'unità di fanteria che si trova in general order e viene caricata da un'unità di cavalleria deve fare il Pre-Melee Moral Check?*

R: **No.**

D: *Può un leader andare in rotta insieme all'unità con cui è in stacking?*

R: **Solo se la capacità di movimento del leader è pari a quella dell'unità che sta scappando,** (prima di moltiplicare tale capacità per 1,5).

D: *Pur un'unità di artiglieria, tirare il dado per rifornirsi di munizioni anche se non le ha ancora finite?*

R: **No.**

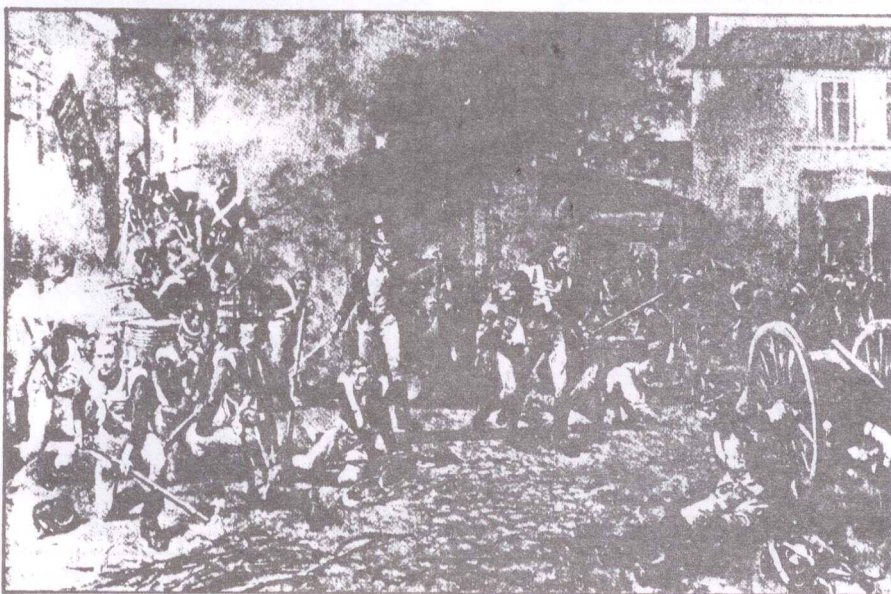
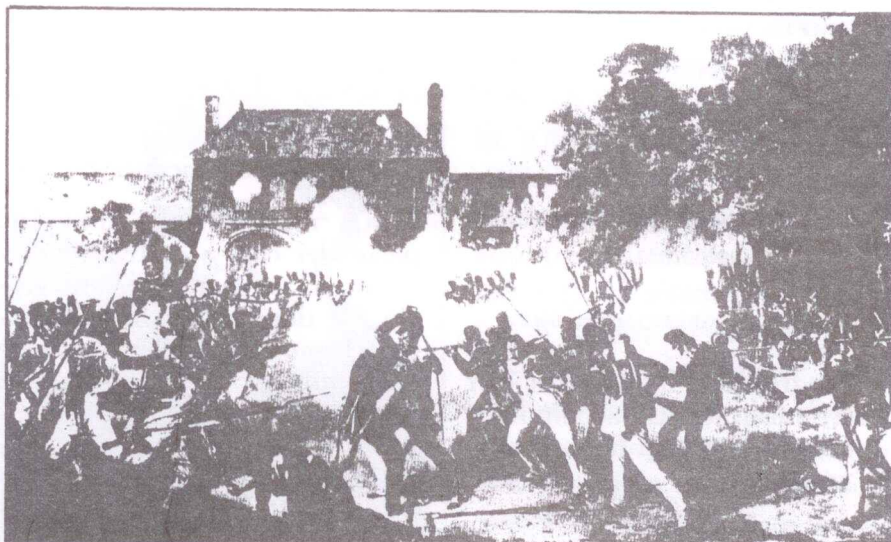
D: *Estendere una linea da uno a due esagoni è considerato un cambio di formazione?*

R: **No. Ma costa un punto di movimento.**

D: *Si può combinare il fuoco di una batteria distante due o più esagoni dal bersaglio, con il fuoco di una o più unità non di artiglieria adiacenti al bersaglio?*

R: **Si.**

D: *Quanti esagoni occupa una batteria di due incrementi in formazione*



su strada?

R: **Uno benchi le regole possano far pensare il contrario.**

D: *Un'unità di cavalleria che dopo un carica di reazione non riesce ad arrivare in contatto con il nemico, va in PGD? Il problema si pone quando la cavalleria pesante reagisce ad un movimento della cavalleria leggera.*

R: **No**

D: *Un'unità con morale 11-16 che perde un incremento prima di cominciare un corpo a corpo, deve sottrarre tre al tiro di dado per la prova del morale?*

R: **No**

D: *Pur un'unità recuperare il morale in un esagono di terreno chiaro, purchi sia distante almeno 15 esa dalla più vicina unità nemica?*

R: **No. Deve trovarsi in un qualsiasi esagono che non sia di terreno chiaro.**

D: *I tiraglieri bloccano la linea di vista?*

R: **I tiraglieri amici bloccano la linea di fuoco, ma non quella di vista. Ciò è molto importante quando si cerca di fare quadrato con unità protette da tiraglieri e soggette ad una carica.**

D: *Un'unità disposta su due esa che viene ingaggiata in mischia in uno solo di questi esa, si difende a piena forza?*

R: **Tutti gli incrementi dell'unità verranno contati per la prova del morale. Viceversa per la determinazione della forza di mischia si considera solo**

la parte dell'unità adiacente al nemico.

D: *Un'unità che si mette in linea viene immediatamente penalizzata di 2 Mp?*

R: **No.** Contrariamente a ciò che dicono gli esempi, la penalità c'è solo se l'unità inizia il movimento in linea.

D: *Il bonus di artiglieria dei leaders si applica anche al tiro di rimbalzo?*

R: **Si.**

D: *Sono raddoppiate le perdite di un'unità che si ritira dopo una mischia ed è circondata da ZOC nemiche?*

R: **Si, ma solo per il primo**

esagono. Dopo l'unità perderà un incremento per ogni esagono in Zoc nemica.

re una mischia senza caricare?

R: **No**

D: *Pur un'unità di cavalleria inizia-*

REGOLE AGGIUNTIVE PER LE BATTAGLIE DI QUATRE BRAS E DI AUERSTADT

(da estendersi secondo l'autore di questo articolo a tutti i giochi della serie)

- 1) Un'unità pur cercare di recuperare il morale prima di essere arrivata alla distanza di 15 esa dalla più vicina unità nemica, a condizione che sia entro 3 esa da una propria unità di cavalleria leggera non esausta o che sia in stacking con un leader.
- 2) I giocatori dovrebbero disegnarsi un rout recovery box in cui mettere le unità che sono uscite dalla mappa durante la fase di rotta. Questo box è considerato essere il deposito dell'armata. Le unità in questo box vi restano fino a quando non hanno recuperato, nel qual caso entrano come rinforzi. Unità nel box arrivate al terzo livello di demoralizzazione, non possono più recuperare e vengono immediatamente rimosse dal gioco.



Munizioni artiglieria prussiane

Auerstadt

1 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
2 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
4 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
5 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
9 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
22 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
23 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
24 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
26 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
33 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
36 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
1 horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
11 horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
17 horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
19 horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Morale divisioni prussiane

		Morale 3	Morale 6	Morale 14
Divisione Schmettau	9 batt.	Primo livello ☐ 2	Secondo livello ☐ 4	Terzo livello ☐ 6
Divisione Wartenslebent	10 batt.	Primo livello ☐ 3	Secondo livello ☐ 5	Terzo livello ☐ 7
Divisione Orange	10 batt.	Primo livello ☐ 3	Secondo livello ☐ 5	Terzo livello ☐ 7
Divisione Karfreuth	8 batt.	Primo livello ☐ 2	Secondo livello ☐ 4	Terzo livello ☐ 5
Divisione Arnim	11 batt.	Primo livello ☐ 3	Secondo livello ☐ 5	Terzo livello ☐ 7

Munizioni artiglieria francese

Auerstadt

1 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
2 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
3 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
4 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
5 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
6 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
7 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
1 horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2 horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3 horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Morale del Terzo Corpo francese (25 batt.)

Primo livello ☐

Secondo livello ☐ 11 *Morale -3*

Terzo livello ☐ 16 *Morale -11*

Munizioni artiglieria francese

Quatre Bras

1 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
2 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
7 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
10 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
11 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
18 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
19 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
20 foot artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
2 Imp Guard horse artillery	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2 horse artillery 2nd rgt.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3 horse artillery 2nd rgt.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2 horse artillery 4nd rgt.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Morale Primo Corpo francese (25 batt.)

Primo livello

Secondo livello Morale -3

Terzo livello Morale -12

Morale Secondo Corpo francese (33 batt.)

Primo livello

Secondo livello Morale -3

Terzo livello Morale -12

Munizioni artiglieria Anglo-Alleata

Quatre Bras

Dutch horse Artillery Battery Bijlevess



Belgian foot Artillery Stievenart



hanovarian foot Battery von Rettberg



Batterie a fuss von Moll



Battery Lloyd, Royal (foot) Artillery



Battery Cleaves, 1st foot Battery H.E.L.



Battery Sandham, Royal (foot) Artillery



Battery Kuhlmann, 2nd horse Artillery H.E.L.



Morale divisioni anglo-alleate

<i>British/Allied</i>	16 batt.	Primo livello	na	Secondo livello	7	M=4	Terzo livello	10	M=8	
<i>Brunswickers</i>	8 batt.	Primo livello	2	M=1	Secondo livello	4	M=4	Terzo livello	5	M=12
<i>Nassauers</i>	5 batt.	Primo livello	2	M=1	Secondo livello	3	M=4	Terzo livello	4	M=8
<i>2nd Dutch/Belgian Div.</i>	6 batt.	Primo livello	2	M=1	Secondo livello	3	M=4	Terzo livello	4	M=8
<i>Hannoverians</i>	9 batt.	Primo livello	2	M=1	Secondo livello	4	M=4	Terzo livello	6	M=8

EMPIRES IN ARMS

La porta d'Argento

Empires in arms è un gioco nel quale i giocatori impersonano i monarchi delle maggiori potenze europee negli anni dal 1805 al 1815, creando e distruggendo imperi nella migliore tradizione Napoleonica.

Empires è un gioco innovativo e divertente, nel quale da due a sette giocatori intrigano e lottano per la vittoria. I nuovi sistemi politico e militare, insieme alla caratteristica lunghezza delle partite, danno al gioco un sapore intenso e particolare.

Si vince accumulando "punti vittoria", che si ottengono in base al proprio prestigio nazionale, così lo scopo dei giocatori non quasi mai quello di annientare un avversario e tutti hanno interesse a mantenere un certo equilibrio di forze durante la partita.

IL SISTEMA POLITICO

E' il vero cuore del gioco e rappresenta un'importante evoluzione in questo campo. Quasi tutti i giochi cosiddetti "diplomatici" (Diplomacy, Machiavelli e via dicendo) si riducono a contrattazioni del tipo "perché non distruggiamo insieme la Prussia?". In Empires la Diplomazia ha la D maiuscola, infatti il prestigio risente in maniera tragica di continui voltafaccia e cambiamenti di alleanze. Il giocatore volubile e poco affidabile si ritrova presto con prestigio inconsistente. Anche le proverbiali pugnalate alla schiena si riservano solitamente a situazioni in cui esse sono estremamente vantaggiose. Lo stesso scopo delle guerre solo di rado quello di distruggere il nemico, quasi sempre quello di imporgli delle condizioni una volta che si sia

arreso. Si limita così la punizione che si può infliggere al nemico; d'altronde debilitare un avversario con una pace troppo dura comporta spesso il farsi un nemico permanente e nel fornire agli altri giocatori una ghiotta occasione di attaccare uno Stato in chiara difficoltà, guadagnando prestigio facile. In Empires spesso il nemico di oggi è il possibile alleato di domani, e anche gli scenari più brevi danno tempo sufficiente per numerosi riallineamenti. Il gran numero di stati indipendenti fornisce ampio materiale di scambio e il regolamento spesso fornisce azioni comuni da parte di Potenze alleate, cosicché il giocatore fantasioso ed intrapendente può escogitare ingegnose soluzioni diplomatiche.

L'azione delle varie Potenze si "indirizza" attraverso incentivi e possibilità conferite dalle Questioni Nazionali (Tedesca, Italiana, Polacca ed altre minori) nonché dalla possibilità di raggiungere o perdere lo status di Potenza dominante; questi indirizzi, inoltre, sono spesso fonte di contrasti e relative opportunità.

Considerazione a parte merita l'aspetto economico, che è molto curato. Anche in Empires "c'est l'argent qui fait la guerre", e i giocatori amministrano stati con economie diverse, più o meno ricchi di denaro e di potenziale umano, per costruire e manovrare eserciti e flotte.

E' anche possibile "manipolare" l'economia per guadagnare prestigio, riducendo le spese militari e la coscrizione dei cittadini, oppure perdere prestigio ma potenziare lo sforzo bellico nei

momenti in cui la patria in pericolo necessita di uomini e denari.

IL SISTEMA MILITARE

La guerra, nonostante l'evoluto sistema diplomatico, è un evento molto ricorrente in Empires, infatti vincere battaglie, guerre ed assedi è il modo più diretto per aumentare il proprio prestigio. Il sistema di movimento è semplice e considera rifornimenti ed "ospitalità" delle regioni attraversate, nonché le proverbiali marce forzate, inoltre la divisione della mappa in zone rende ogni situazione strategica unica.

Il sistema di combattimento è azzeccatissimo: l'abbandono di un sistema di "rapporto" elimina l'ansia di raggiungere il "mitico" 3-1 e fa sì che ogni uomo sia utile in battaglia. La varietà del terreno ed il fatto che la consistenza del nemico sia ignota, costringe i giocatori a raggruppare tutte le forze disponibili per la battaglia. Altro fattore importantissimo è il morale delle truppe: un pugno di uomini della Guardia Imperiale avrà probabilmente ragione di un'orda di miliziani, anche se a costo di gravi perdite. La cavalleria e l'artiglieria hanno un grande peso nell'esito delle battaglie, ma soprattutto l'abilità dei comandanti è un fattore cruciale. Durante ogni battaglia il giocatore è chiamato a scegliere, contemporaneamente e di nasosto dal suo avversario, la tattica che i suoi prodi seguiranno, scelta che spesso è decisiva. L'evolversi della battaglia può richiedere poi decisioni, quali la richiesta di soccorso a truppe vicine, l'assalto della guardia e altre. In sintesi un sistema efficace e

divertente che rende ogni battaglia unica e incerta, ed anche molto sanguinosa. Così non è raro che l'esito di una guerra dipenda da una sola Grande Battaglia. Un unico appunto da muovere al sistema è che la risoluzione di una battaglia richiede l'uso di una calcolatrice tascabile.

Infine una caratteristica di Empires è la sua lunghezza.

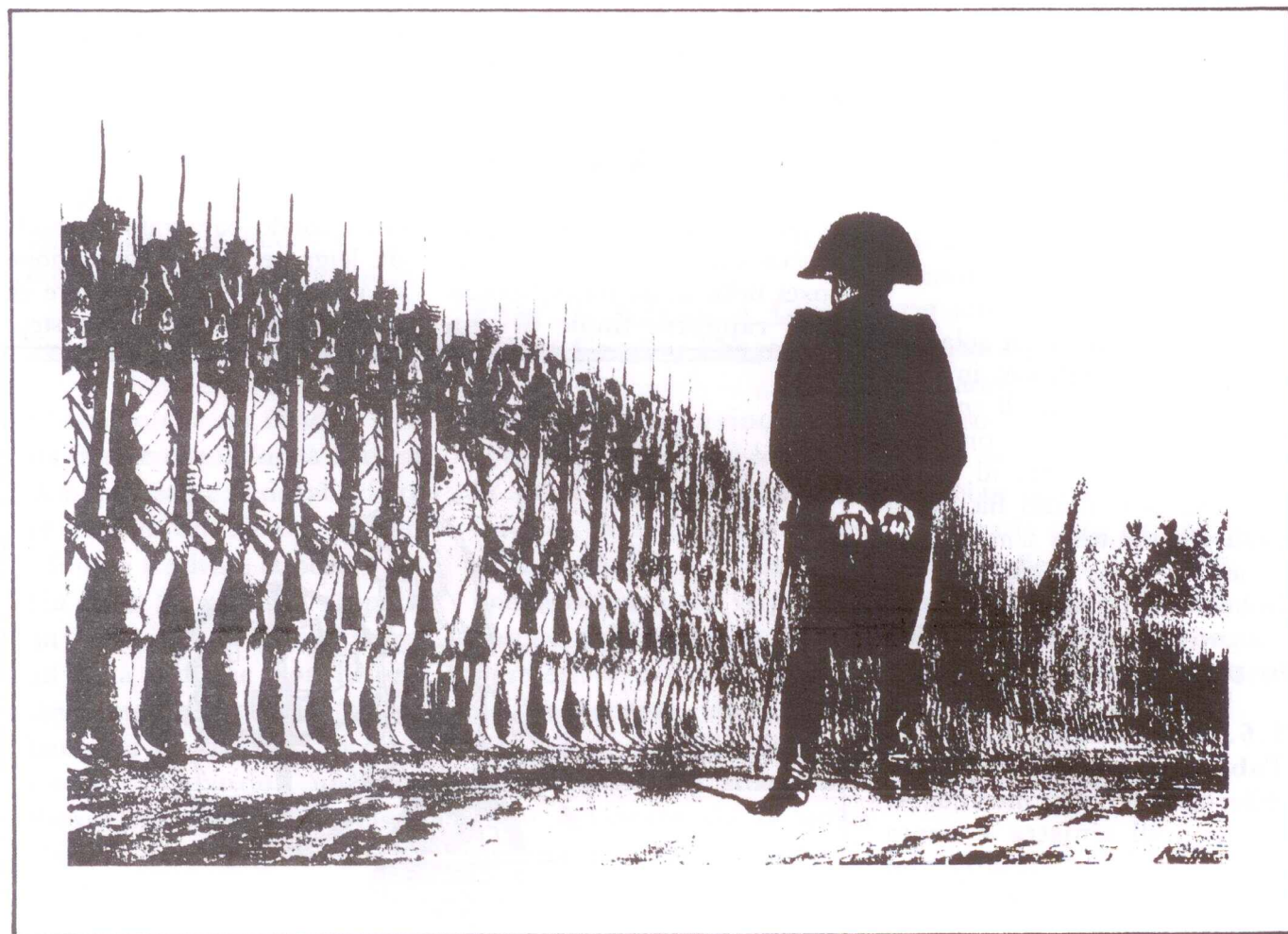
Una partita media può richiedere molte sedute e durare da uno a tre mesi, considerando una-due sedute a settimana (anche se vi sono tre scenari che possono essere giocati in una sera).

Questo un aspetto molto positivo perchè consente da un lato di ponderare sulle svolte da compiersi e dall'altro di contat-

tare "segretamente" gli altri giocatori che sono essenziali in un gioco come questo.

Se avrete occasione di giocare vi scoprirete ad attendere ansiosamente la prossima "seduta" e ad immaginare intrecci diplomatici da proporre immediatamente ai vostri alleati e potenziali amici.

Domenico Licheri



ALEXANDROS

Gli Errata

Questo è un articolo sulle errate per **Alexandros**, fino ad ora pubblicate sulla rivista "COMMAND"

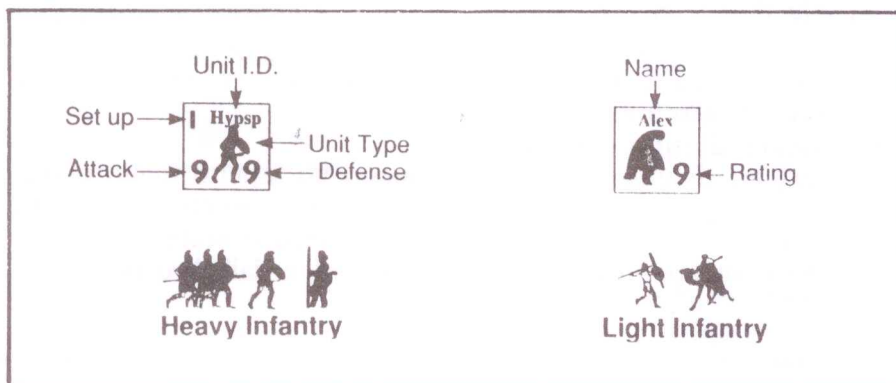
Counters. Sostituire uno degli originali carri persiani con l'apposito segnalino pubblicato in Command 11 (è un 4-1).

5.4. Province persiane (cambio). All'inizio del gioco tutte le provincie sono controllate dai persiani. In qualsiasi momento un'unità macedone si trovi sola in una provincia, questa diventa controllata dai macedoni. La provincia rimane macedone finché un'unità persiana non si trova da sola nel territorio in questione; in caso di presenza di unità di entrambi i contendenti, il controllo della provincia spetta al giocatore che per ultimo ha avuto unità da sole nella zona contestata.

Notare che il macedone non ha bisogno di lasciare unità indietro per mantenere il controllo.

5.6. Rhodian Alliance Table (cambio). Le intestazioni delle colonne sono invertite: la colonna di sinistra è usata quando non c'è alleanza con Rodi, la colonna di destra quanto è in atto un'alleanza con Rodi.

10.6. Battle Line (chiarimento). Se la prima linea manca di unità a causa di perdite durante una battaglia e ci sono unità nella seconda linea almeno una di queste deve muovere in prima linea durante la prossima fase di movimento. Questo vale per unità di entrambe le parti, non solo per la parte che muove. La prima linea non può

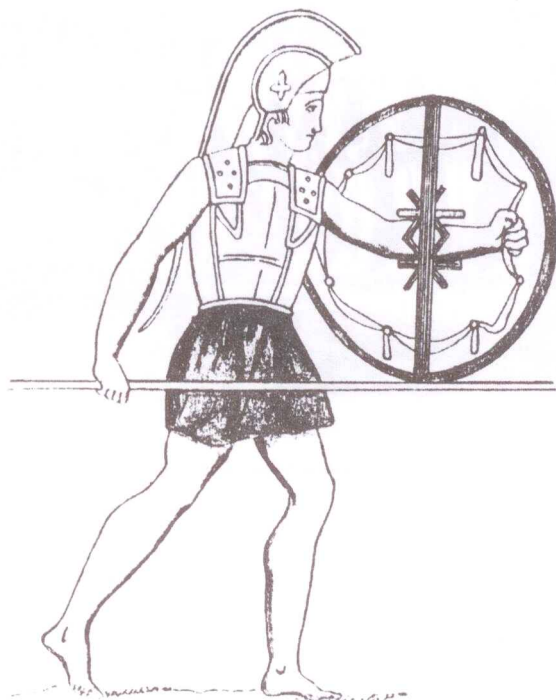


essere vuota se vi sono unità nel box.

10.15. Flank and rear attacks (aggiunta). Opzionale: in qualsiasi momento una unità è attaccata da due differenti boxes nello stesso turno, spostare il rapporto finale di una

colonna verso destra per ogni attacco.

11.2. City Garrison (cambio). Cambiate la seconda frase del secondo paragrafo in modo da leggere: "Una guarnigione di una città deve consistere di un'unità di fanteria (non step)



per ogni Wall Marker nella città".

12.11 Macedonian recuperations (nuova regola). Opzionale. La riduzione della falange macedone da 8-8 a 7-7 in combattimento rappresenta la fatica e la disorganizzazione più che perdite reali, poichè la corazza dei soldati e la stretta formazione prevenivano pesanti perdite, a meno che la formazione venisse smembrata.

In qualunque turno in cui una falange da 7-7 non ha partecipato ad un combattimento, assedio, minore o tactical board, si gira da un lato 8-8; ciò non costa alcun punto rimpiazzo.

14.3 Barbari ed arabi (cambio). In ogni turno segnato con una B maiuscola c'è la possibilità di una incursione barbarica; lanciare un dado per determinare la zona del raid.

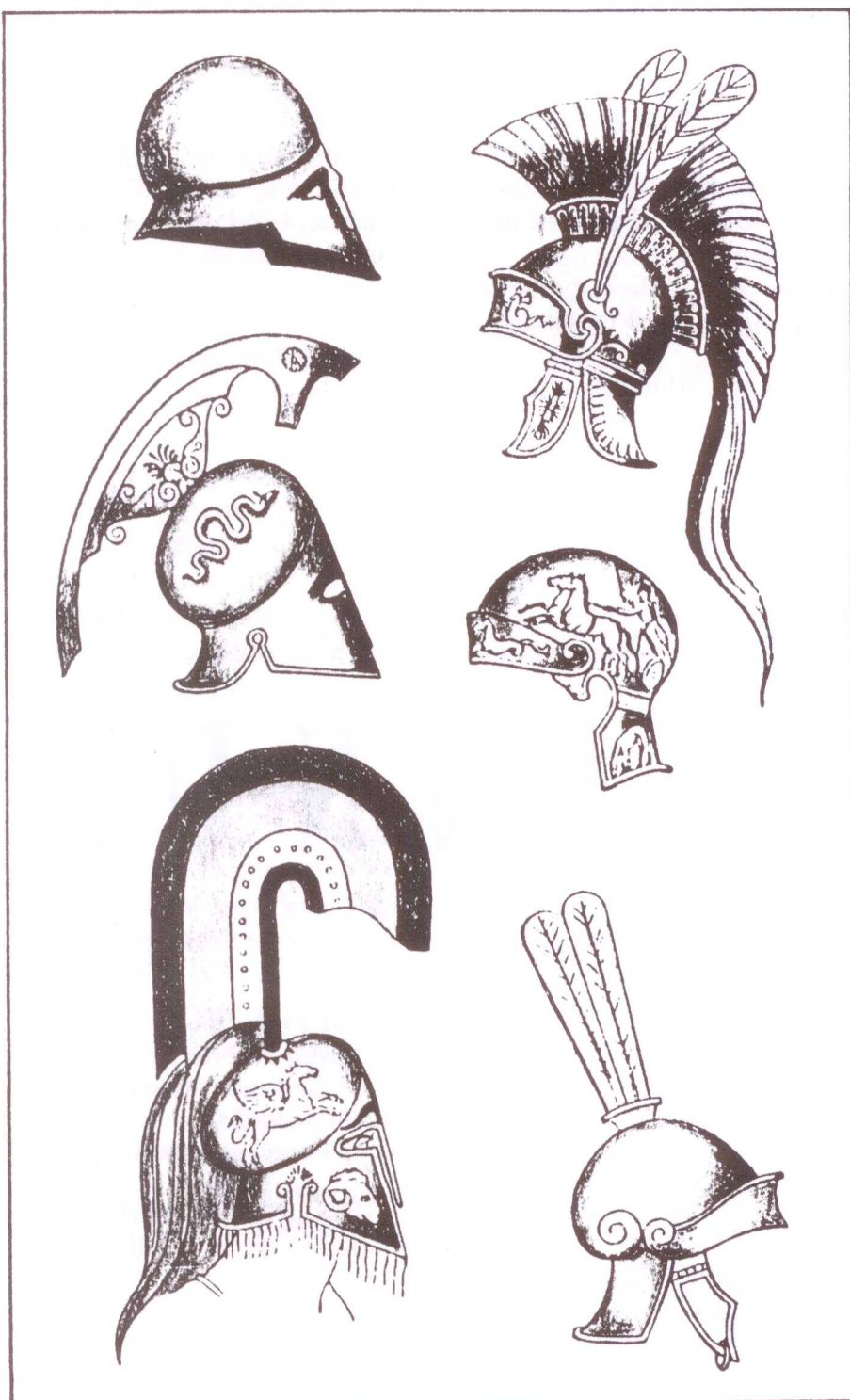
15.8; Tesoro persiano (aggiunta). Quando i macedoni hanno catturato due tesori, il persiano perde i suoi rimpiazzati primaverili; quando il macedone ha catturato tutti e quattro i tesori, il persiano non può più rimpiazzare i suoi arcieri a piedi o la guardia reale, e non può più arruolare mercenari greci.

Counters supplementari. Due counters supplementari per la 14-3 si trovano su 1 # 13.

E questa è l'errata per le varianti di Alexandros, pubblicate sul #14 di Command, Command 15.

SUCCESSORI

1.5. Game length (cambio). Tutti gli scenari vanno dall'estate del 323 all'inverno del 311 (incluso) a meno che i



giocatori scelgano di estendere il gioco fino all'inverno del 301.

XENOPHON

3.2. Unit placement (cambio). Cambiate il set-up dell'esercito reale come segue:

Babilonia: un tesoro, un muro, tre carri sciiti, due [4]-1 arcieri

persiani, tre 3-2 fanteria persiana;

Echatana: Artaserse, Famiglia reale, 6-7 guardia reale, un [4]-1 arcieri persiani dahae, massagetae, quattro 6-4 di cavalleria pesante.

Il resto del set-up rimane lo stesso.

8.1. Rinforzi (aggiunta). L'elenco dei rinforzi è stato omissso dalla Turn Record Chart. Questi sonio:

Rebel Army (Ciro)

Estate 401: 2x3-2 peltasti greci, 2x2-1 fanteria

Estate 400: 3x6-7 mercenari greci (opliti) 2x3-3 cavalleria.

Royal Army (Artaserse)

Autunno 401: 4x3-3 di cavalleria persiana, 3x3-2 di fanteria persiana; 1x [4]-1 di arcieri indiani;

Autunno 400: 2x5-4 di cavalleria indiana, 3x4-3 di fanteria indiana, 4x2-1 di fanteria persiana.

Primavera 399: 4x3-2 di cavalleria barbarica, 3x[4]-2 di arcieri indiani, 3x2-1 di fanteria persiana.

N. d. R.

Tutti gli interessati possono richieder-ci le fotocopie delle varianti apparse su "Command" n.14 inviando un francobollo per la risposta.

ANNUNCI

Vendo seguenti giochi usati:

"SICILY"
(S. & T.) No.89

"OPERATION GRENADE"
(S.& T.) No.84

ERCOLANO Giuseppe
Via degli Aranci 67 -
80067 SORRENTO (NA)
Tel.081/677230

Cerco avversari per:

BLUE & GRAY
(TSR)

NAPOLEON LAST BATTLES
(SPI-TSR)

NAPOLEO AT WAR (SPI)

CROMWELL VICTORY
(S. & T.)

ROSSI Federico

Via Cristo Risorto 12,
20062 Cassano d'Adda (MI)
teL.0363/360343

Vendo i seguenti giochi:

"GUNSLINGER" (A.H.)
Tradotto - nuovo £. 30.000

"NAPOLEON AT BAY"
(A.H.) Nuovo £.60.000

"FORTRESS EUROPA"
(A.H.) Usato -
Tradotto £. 40.000

"SQUAD LEADER" Usati

"CROSS OR IRON"
Usato,

"CRESCENDO OF DOOM"
Nuovo -
Tutti tradotti - in blocco
£.100.000

"WELLINGTON vs. MASSENA"
(Wargamer n.43)
Nuovo £.35.000

"NAPOLEON AND THE ARCHDUKE CHARLES: ASPERN-ESSLING" (Wargamer n.49)
Usato £.25.000

CAFARO Bruno
Via Pomezia, 44
00183 ROMA
Tel. 06/7097996

Cerco avversari per

"ADVANCED 3rd REICH"

CASSINA Giorgio
Via Papa Giovanni XXIII, 7
10086 Rivarolo Canavese (TO)

LE LEGIONI

Seconda parte

LEGIO III CYRENAICA "lo scudo del deserto"

Fu legione che fece parte sicuramente dell'esercito di Lepido e che Augusto mantenne in servizio. Molto probabilmente il suo nome deriva dal fatto che prima di essere inviata in Egitto, trascorse qualche tempo di guarnigione in Cirenaica.

Nella provincia egiziana rimase per molti decenni, anche se non sappiamo all'inizio in quale località fosse dislocata. E' certo che, dai tempi di caligola, era stanziata a Nicopolis, in un campo che divideva con la XXII Deiotariana.

Nel 63 provvide a reprimere una sollevazione dei Giudei di Alessandria. Nel 69 giurò fedeltà a Vespasiano ed inviò un distaccamento di 1.000 uomini per rinforzare l'esercito di Tito impegnato contro i Giudei. Dopo essersi distinti all'assedio di Gerusalemme, i suoi legionari vennero rinviiati in Egitto.

Durante il regno di Adriano, intorno all'anno 107, fu inviata di guarnigione a Bostra (Bosra ech, Siria), nell'Arabia Nabatea che era stata conquistata dalle armi romane nel 106.

Pochi anni dopo partecipò alla repressione di un'ennesima ribellione dei Giudei (114-115); ancora nel 132 inviò distaccamenti in Palestina; sotto Antonino Pio in Mauretania e, durante il regno di Caracalla



operò contro i Parti.

In età tardo imperiale era sicuramente dislocata ancora a Bostra.

Emblema : sconosciuto.

Comandanti (praefecti):

Liternio Frontone nel 69-70, guidò i distaccamenti della III Cyrenaica e della XXII Deiotariana nella guerra giudaica di Tito;

T. Suedio Clemente, nel 79;

Q. Licinio Proculo, nel 90;

Castricio Proculo sotto Domiziano;

L. Genucio Prisco, nel 99.

LEGIO V ALUDAE "le allodole"

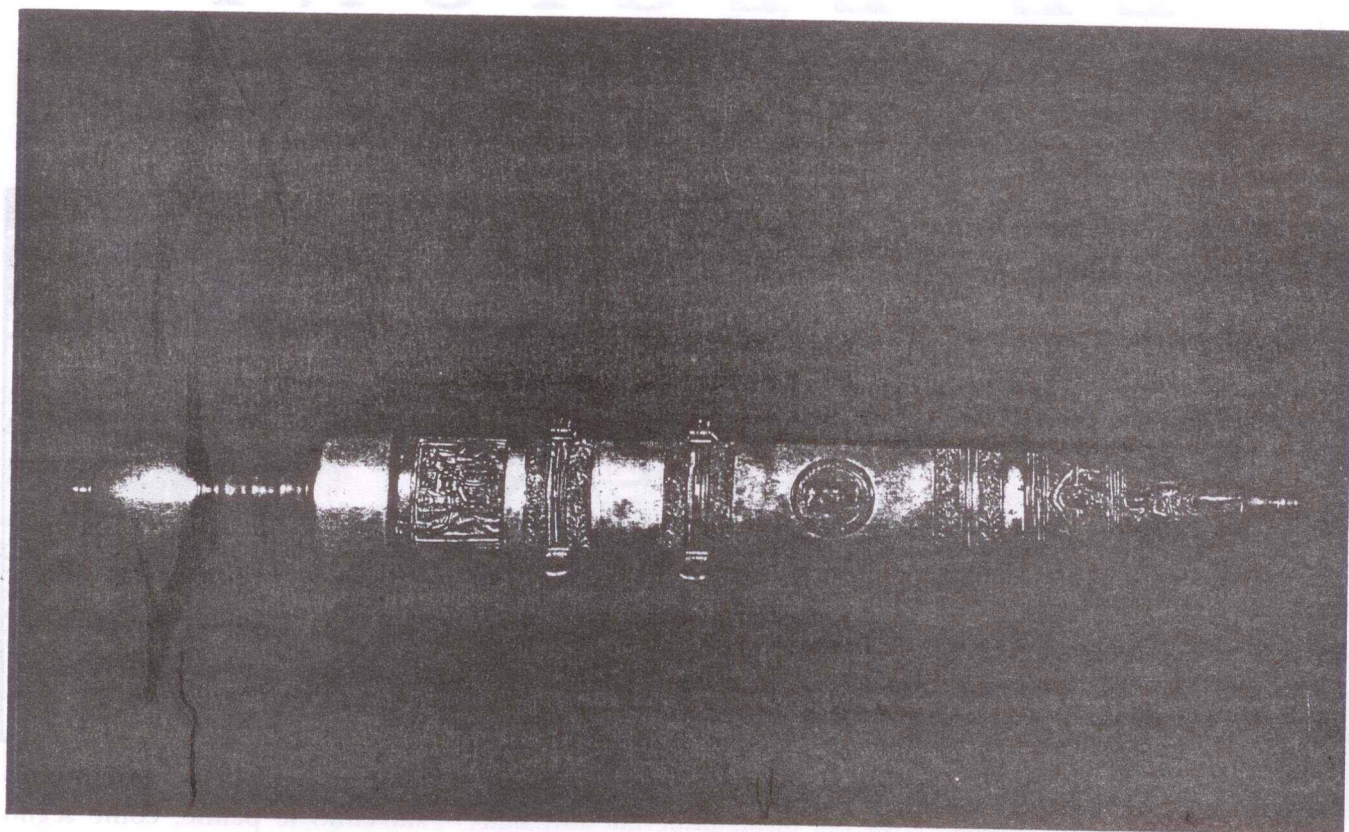
Nel 51 a.C. fu reclamata da Cesare nella Gallia transalpina senza che fosse assegnato immediatamente né il numero né la cittadinanza ai legionari. Dovette il suo nome alle alaudae, la allodole dal ciuffo: forse

i suoi soldati ne portavano sull'elmo le penne, come segno distintivo, oppure avevano in dotazione un elmo con la cresta più alta dell'usuale, a somiglianza delle allodole.

Durante la guerra contro Pompeo, si batté nel 48 a.C. nei balcani e nel 47-46 in Africa, a Tapso. Durante questa battaglia si comportò tanto brillantemente contro gli elefanti del re Giuba di Numidia, da ottenere da Cesare l'adozione dell'elefante come proprio emblema.

Fece parte, dopo la morte del suo fondatore, dell'esercito di Antonio per cui operò a Filippi nel 42 e nel 31 ad Azio: dopo la sconfitta fu inglobata nell'esercito di Ottaviano.

Se fu stanziata successivamente in Spagna, partecipò alla definitiva sottomissione della penisola. Sicuramente, ancora in epoca augustea, fu destinata al confine renano con i quartieri ai Castra Vetera (Xanten).



Poco dopo la morte di Augusto, fu tra le legioni che iniziarono l'ammutinamento dell'esercito: i suoi centurioni furono fustigati e venne meno l'obbedienza ai tribuni ed al praefectus castrorum. Germanico, che pure era una figura molto popolare fra i soldati, per aver ragione dell'ammutinamento della V Alaudae, dovette far eliminare i più riottosi. In seguito la legione ai suoi ordini partecipò alle campagne contro i Germani.

Nel 21 d.C. prese parte alla repressione di una sollevazione nelle Gallie e nel 28 operò, comportandosi molto onorevolmente, contro i frisi, perdendo numerosi graduati.

Nel 69 acclamò imperatore A. Vitellio. La maggior parte della legione, accompagnata da alcune coorti ed ali ausiliare scese

in Italia e si batté valorosamente a Bedriaco ove sconfisse e mise in fuga la legio XIII Gemina. Alla notizia che Vespasiano era stato acclamato imperatore dalle legioni d'oriente, continuò a rimanere fedele a Vitellio, tanto da arrestare A. Cecina, suo vecchio comandante nella germania inferiore, e da giustiziare alcuni classarii per vendicare la diserzione della flotta ravennate. La sua avventura in Italia finì con la seconda battaglia di Bedriaco.

Nel medesimo tempo il resto della legione che era rimasto ai Vetera fu stretto d'assedio dai ribelli gallogermani di Civile. Arresosi per fame ed attaccato durante l'evacuazione, venne massacrato insieme ai superstiti della XV Primigenia.

Dagli anni 70 si hanno pochissimi indizi della V Alaudae, tanto che si pensa potrebbe essere sciolta da Vespasiano nel riordino dell'esercito. Forse però fu destinata in Mesia, partecipando alle perazioni di Domiziano contro i Daci: qui venne coinvolta nella sconfitta patita dalle armi romane sui monti della Transilvania. Smembrata e sbandata, la V Alaudae perse anche l'aquila e non fu più ricostituita.

Emblema: Elefante.

Comandanti (legati)

Cetego Labeone, nel 28;

T. Plauzio Silvano sotto Caligola, fu anche console nel 45;

Fabio Fabullo, nel 69.

"TUTTOSTORIA"

di Bruno Cafaro

Molto spesso accade che chi si avvicina ai Giochi di Simulazione prima o poi desideri saperne di più circa le situazioni da giocare, per cui inizia un pellegrinaggio nelle varie librerie e biblioteche di zona, per trovare pubblicazioni che abbiano notizie utili. Purtroppo la ricerca molte volte non dà i frutti sperati e spesso ci si deve accontentare o, addirittura, si deve lasciar perdere, e questo non succede solo nelle piccole città, ma anche nei grandi centri urbani come Roma, Napoli, ecc. ecc.

Fortunatamente per tutti noi esiste un'organizzazione di vendita per corrispondenza che si occupa esclusivamente di testi riguardanti la storia militare: sto parlando di "TUTTOSTORIA" che molti di voi già conoscono e di cui apprezzano il lavoro.

"Tuttostoria" fornisce a chiunque ne faccia richiesta il proprio catalogo, che rappresenta da anni un punto di riferimento essenziale per gli appassionati di storia e modellismo. Nell'ultimo aggiornamento (il n. 29) troviamo i libri proposti nelle seguenti sezioni: ARMI-ARTIGLIERIE ed ARMAMENTI - MEZZI CORAZZATI - WARGAMES - HOBBIES - TOYS - AVIAZIONE - MARINA - STORIA MILITARE - UNIFORMI - MODELLISMO - FERROVIE - MUSICA MILITARE - RIVISTE - VIDEO.

Mi sembra proprio che ce ne sia per tutti i gusti. Nel catalogo, visto che l'editoria italiana in materia è molto scarsa, si trovano in maggioranza edizioni INGLESI o AMERICANE; buone anche quelle in francese, specialmente per chi si occupa del periodo napoleonico, ed, infine, per gli irriducibili vi sono anche testi in tedesco, polac-

co o giapponese. Ottimi questi ultimi, quelli della serie "MODEL ART" in quanto, la grande abbondanza d'iconografia che comprende foto storiche, spettacolari foto a colori d'attualità, stupendi profili a colori ed al tratto, disegni quotati, ecc. sopperisce al fatto di avvalersi del testo che è esclusivamente in giapponese.

Ogni titolo è accompagnato in catalogo da una breve ma efficace presentazione del contenuto, cosa d'altronde indispensabile per poter decidere un acquisto per corrispondenza.

I prezzi, cosa da non sottovalutare, sono molto convenienti in generale e per di più si può approfittare dei numerosi "sconti speciali" che "Tuttostoria" abitualmente propone. Il servizio di spedizione, rapido e puntuale, soddisfa in breve il desiderio di chi, spedito l'ordine, è

ansioso di sfogliare i propri volumi ed è anche indice di serietà e buona organizzazione.

A questo punto non mi rimane che indicare, a chiunque fosse interessato, il modo di ricevere a casa il catalogo di "TUTTOSTORIA"; è semplicissimo, basta fotocopiare o ritagliare il tagliando qui sotto, compilarlo in tutte le sue parti e spedirlo a :

TUTTOSTORIA

Casella Postale 395
43100 Parma

e buona lettura a tutti.

SIMULAZIONI

Data _____

Spett.le *Tuttostoria*

Desidero ricevere gratuitamente una copia del vostro catalogo.

Grazie.

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Cap _____ Città _____

Firma _____

Associazione
Gli Amici di



Manifestazione di Milano

Venerdì, 24 aprile, ore 21.00: Tutto il Centro Sociale Garibaldi, sede sia dei Signori del Gioco che degli Amici di Camelot, è pervaso da uno strano nervosismo e da una controllata attività; sono i responsabili delle due associazioni ed i loro "fedelissimi" che si stanno preparando agli spostamenti necessari alla manifestazione che tra sabato e domenica sconvolgerà la città.

Ore 24.00: Chiuse ormai le sale destinate alla normale attività ludica, l'attività diviene frenetica e mentre alcuni soci provvedono alle pulizie generali ("Mio Dio, ma qui non pulivano da anni"!) altri spostano tavoli e sedie non solo da una sala all'altra ma persino tra un piano e l'altro! Grande merito va ad alcuni esponenti degli Amici di Camelot che, nel corso delle operazioni sono riusciti a recuperare materiale del Centro di cui si era ormai perso traccia da **MOLTO** tempo.

Sabato 25 aprile, ore 06.30: Ormai completamente esauriti da una notte insonne dedicato a giri di ispezione per il centro alla difesa dei continui attacchi dai "Tossici" di base nella piazzetta sul retro (loro tiravano siringhe, noi tiravamo frecce, ebbene sì, c'era un pò di confusione tra le parti), alla ripetuta proiezione della videocassetta dell'Enrico V (ormai promosso con Blade Runner al ruolo di Cult Movie) ed al consumo di innumerevoli caffè abbondantemente corretti dai

due alpini presenti nel gruppo, l'alba ci coglie ancora al lavoro. Il tempo che manca all'inizio della manifestazione è sempre meno e le cose da fare sembrano non avere fine.

Ore 09.00: La manifestazione ha inizio e subito si presentano i giocatori per le prime partite dei tornei. Il banco dell'accettazione viene sommerso invece da tutti coloro che non sono riusciti ad iscriversi in precedenza e vogliono comunque partecipare alle gare. Grande l'opera del Mizioli che riesce ad assorbire l'orda iscrivendola ed incanalandola verso i tavoli di gioco mentre lo Jaccarino difende l'ingresso interessandosi ai problemi di tutti.

Ore 12.30: Pausa rancio! L'Amico Fabio gira per la sala svolgendo un inestimabile servizio d'ordine e di vettoviaggiamento senza il quale tutta l'organizzazione finirebbe per fare tilt. Conclusa la prima fase delle eliminatorie, i giocatori si concedono infine una meritata pausa di riposo prima di reinvestire l'armatura o rientrare nel carro, a seconda del torneo, e riprendere i combattimenti. Superata la disorganizzazione iniziale, tutti i responsabili si guardano in faccia sorridendo; ad un primo censimento, gli iscritti sono oltre cento ed i curiosi hanno superato tale valore. Dal terzo piano, chiaramente distinguibili, si odono le grida di una squadra di "D & D" che ha finalmente sconfitto il malvagio stregone che sfuggiva loro da tutta la mattina.

Ore 15.00: Si sono finalmente concluse le eliminatorie del torneo di Combined Arms ed i nove giocatori sopravvissuti ai massacri iniziali (gli iscritti erano 27) si guardano già in cagnesco mentre cercano di riorganizzare i loro eserciti (le perdite subite nel corso delle partite precedenti non erano rimpiazzabili). Daniele Manfredonia, conosciuto come "Il mercenario bosniaco" per il suo rutilante abbigliamento, sente già tra le mani il trofeo "Orfani di Monrupino".

Alle sue spalle, il buon Armeli, iscritto al torneo di Tattica, ha già rieducato più di un avversario (altri 12 iscritti) e si avvicina a passi da gigante alla conquista del trofeo "Mastro Lindo" dopo aver eliminato, nelle semifinali anche la milizia tarantina capitanata dall'oscuro signore del Kraag.

Angelo e gli altri responsabili dei Signori del Gioco organizzano un estemporaneo torneo di Blue Max (GDW) mentre Cosentino dà vita al torneo di Abalone, così da attirare anche i neofiti e Natoli si scatena con alcuni amici a Circus Maximus (AH).

Ore 18.00: Ormai soddisfatti, gli organizzatori sorridono apertamente; solo io, che ho chiaramente sopravvalutato le mie capacità, continuo a saltellare da un tavolo all'altro nel tentativo di arbitrare contemporaneamente tre tornei e controllare i primi sintomi di psicopatia provenienti dal mancato riposo. Mentre Cosentino into-

na peana di vittoria per i 12 iscritti del torneo di Abalone e dal sotterraneo giunge il rombare dei motori dei Sopwith e dei Fokker, che si affrontano nei cieli di Francia, incredibili cozzi metallici provengono dai tavoli di Warhammer e di Battletech ove robot futuristici ed armate fantasy, si affrontano senza esclusione di colpi con mappe, pedine e miniature.

Ore 21.00 Fine della prima giornata! Le iscrizioni ai tornei vengono definitivamente chiuse e, mentre tutti i responsabili si ritrovano in birreria attorno a boccali di congrue dimensioni che vengono svuotati a velocità impressionante, si fanno le prime valutazioni sull'affluenza di pubblico e sugli andamenti dei tornei. Il conto dei visitatori ha ormai superato quota duecento e delle 18 squadre iscritte al torneo di "D & D", ben 6 hanno superato il turno di cui due a pieni voti. Finalmente, felici ed in evidente stato di alterazione alcoolica (già si levano i primi canti tra cui si distingue chiaramente l'inno delle trasmissioni), si rientra tutti in sede e, dopo aver stabilito nuovi turni di guardia per la notte, ci si rintana nei sacchi a pelo. A tale riguardo, un plauso va al "mercenario bosniaco" che si è sacrificato ed ha preferito la nostra compagnia a quelle della moglie e della figlia. Nella notte, ci hanno riferito, vagava per il centro, pistola alla mano, parafrasando Pozzetto con il mitico; *"Faccio la guardia e sparo PUM! A chi si avvicina ignaro, PUM!"*

I "tossici" ormai smalizzati dalla reattiva opposizione della notte precedente, fanno solo sparute apparizioni ed al buon Mizioli che si sente riportato ai felici giorni dell'Arma, bastano un paio di *"Altolà! Chi va là?! Documenti!"* per volgerli alla fuga.

Domenica, 26 aprile, ore 07.30 : La guardia ha ceduto nel corso della notte e veniamo tutti svegliati dal Moroni che, aperta la cancellata ed il portone con le sue chiavi, ci riserva un rude trattamento da caserma e tra moccoli ed imprecazioni degne di un Sergente Maggiore ci costringe ad uscire dai sacchi a pelo; da parte nostra, rispondiamo insulto su insulto. L'opera di pulizia, svolta con l'aiuto dello Jaccarino, che giunge mezz'ora più tardi, ci trova spossati e decisamente maldisposti: non ricordavamo che potesse essere così faticoso.

Ore 09.00: inizia la seconda giornata e siamo nuovamente impegnati nel vortice dei tornei. Grazie al fatto che la domenica la gente dorme sino a tardi, il numero dei visitatori è estremamente ridotto e ci permette di dedicare un'attenzione ben maggiore ai singoli tavoli di gioco. Dal piano superiore, la prima squadra iscritta al torneo di "Twilight 2000", impegnata in un'avventura ambientata in Algeria, apre le danze con una perfetta imboscata ad una colonna di predoni calabro-lucani.

Grande l'apparizione di Cosentino con la splendida Sabrina che si pone all'ingresso ad accogliere, con grande sorrisi, tutti i visitatori. La massa dei giocatori sopravvisuti, non avvezza a presenze femminili e tantomeno di tale bellezza durante le partite, tende a perdere la concentrazione. In più di un'occasione attacchi di Goblin sono stati fermati con l'intervento di carri armati Leopard e, se non fosse stato per l'instancabile arbitraggio, entrambi i giocatori sarebbero stati ben disposti a lasciar correre.

Ore 12.00: La massa dei visitatori è in continuo aumento e

gli orari dei tornei, per una serie di ritardi, tendono a sovrapporsi. Il posto va a farsi benedire ed i malvagi dicono che ciò può solo migliorare il mio profilo e quello di Moroni e Galimberti. Il Mizioli, incastrato al banco della ricezione, continua a tirare frecciatine malvage all'indirizzo di chiunque gli capiti sotto tiro.

La Johnny Reb dà vita ad un rapido minitorneo di "Matapan" che, come al solito raccoglie iscritti ed approvazione per la semplicità del regolamento ed il divertimento.

Ore 15.00: Evocato ventiquattr'ore prima, si materializza l'intero regno di Ranaan che, con Ulisse Provolo in testa, dà vita ad un appassionante avventura di "D & D" all'interno del Centro Sociale che trova il suo finale all'estern con un epico combattimento tra gli eroi ed i mostri. Grande successo di pubblico riceve la "Fata" che, abbigliata con body bianco ed una sopravveste azzurra, oltre a stivali da maliarda, risveglia gli sguardi concupiscenti di giocatori e visitatori i quali si affannano a chiedere se quella sia la norma e quali siano le modalità di iscrizione al club.

Ore 18.30: È fatta! I tornei si sono conclusi ed inizia la consegna dei premi da parte dell'Assessore allo Sport del Comune di Milano. Chiuse le porte e cacciati i ritardatari, ci si dedica alle operazioni finali di pulizia ed a quelle di chiusura della segreteria e quindi, come tutti i gruppi di nullafacenti che si rispettino, via di corsa a bere e a mangiare per festeggiare quello che si è rivelata come una delle più riuscite manifestazioni del periodo.

Oltre centocinquanta iscritti ai tornei e più di seicento visitatori hanno caratterizzato questa prima edizione della manifest-

zione di Milano che, siamo già tutti d'accordo, verrà replicata a novembre. Da parte nostra non possiamo fare a meno di augurarci una maggior presenza da parte dei nostri soci non solo di Milano ma di tutta la Lombardia e del Nord Italia in genere e ringraziare tutti coloro che ci hanno aiutato. Con questo non mi riferisco solo ai responsabili degli "Amici di Camelot" e dei Signori del Gioco ma, soprattutto, a tutte quelle ditte ed organizzazioni che hanno creduto in noi e si sono mosse spinte non già dalla fame di guadagno ma dalla sincera volontà di sviluppare questo nostro hobby; tra loro hanno spiccato la RIPA che ha sponsorizzato i tornei di "Warhammer" e di "Battletech" fornendoci tutte le scatole, i regolamenti e gli striscioni di cui avevamo bisogno, l'Assessorato allo Sport, ricreazione e tempo libero del Comune di Milano che ci ha fornito il patrocinio, il comitato direttivo del Centro Sociale Garibaldi che ha affittato l'intero edificio a questa manica di pazzi, senza aver paura dei possibili danni ed, infine, alla CAMELOT che ha chiamato amici e conoscenti offrendo loro spazi di vendita al fine di non essere costretti a pagare interamente le cospicue spese che una manifestazione di questo genere comporta.

Giacomo Fedele

Pordenone

1/2/3 MAGGIO

Partiamo da Milano venerdì, primo maggio, diretti verso Pordenone senza sapere cosa

troveremo una volta giunti. L'autostrada, come al solito è un deliquio di lavori e non riusciamo a superare un cantiere senza che ne appaia subito un'altro all'orizzonte. Stressati ai massimi livelli arriviamo nella ridente cittadina friuliana ove, ci rendiamo conto con sgomento, che tutti sono "lawful good"; guidano a 47 km/h, tengono sempre la destra ed usano le frecce anche per superare le auto in sosta....siamo ai confini della realtà!

Giunti infine alla palestra che ospita la manifestazione, veniamo subito accolti davanti al negozio "Il Barone Rosso" (un nome decisamente bene augurante, da Alessandro, Stefano e gli altri amici friulani che provvedono a ristorarci con un luculliano pasto accompagnato da abbondanti libagioni e po via verso nuove avventure (alla Nino Castelnuovo, insomma!)

Gli iscritti incalzano e gli amici, per inesperienza, non hanno provveduto a registrarli in precedenza così che ci troviamo subito sepolti dalle richieste di iscrizione. La procedura è rapidissima: nome, cognome, indirizzo e via al tavolo a giocare, la divisione in gironi verrà effettuata poi. Per fortuna da queste parti sono molto ordinati e si presentano direttamente a squadre complete, una cosa che da noi si verifica solo raramente.

Terminata la registrazione delle squadre ed iniziata quella dei singoli, mi prendo un meritato attimo di riposo che

impiego per aiutare Daniela, la proprietaria del negozio, sepolta dai clienti. Grazie al soccorso ed alla presenza di Stefano, anch'egli giunto prontamente, respingiamo la prima ondata ed ho il tempo di guardarmi attorno; tutti e dodici i tavoli sono occupati ed i visitatori si stanno divertendo; decisamente un successo!

Giunti a sera veniamo portati a spasso da Daniela e dagli altri organizzatori che, dopo averci riso in faccia all'affermazione di aver prenotato l'albergo, ci costringono a disdirlo e ci accolgono da amici a casa loro.

Anche il sabato si svolge alla stessa maniera e veniamo sommersi da tutti coloro che, impegnati il venerdì o scettici sulla manifestazione, non si erano presentati il giorno prima e che, sentite le voci sul primo giorno, non chiedono altro che di partecipare.

Alla domenica, tirate le somme, scopriamo che al torneo di "D & D" hanno partecipato 9 squadre (niente male per un piccolo centro), a quello di "Combined Arms" 12, ed a quello di "Tactica" 9. Fanalino di coda "Twilight 2000" con sole 3 squadre. Un totale di quasi 100 iscritti che ci hanno reso felici per l'aiuto prestatoci e ci hanno convinto a muoverci nuovamente in forze per la prossima volta.



CHE COS'È LA COORTE TIBERINA

La creazione della Coorte Tiberina nasce dall'entusiasmo e dall'amore per l'analisi storica, il modellismo ed il gioco da tavolo da parte di un folto gruppo di amici desiderosi di divulgare l'hobby del gioco di simulazione storica, del gioco di ruolo e del wargame.

La necessità di dare una seria risposta alla crescente e sempre più insistente richiesta di notizie ed informazioni storiche da parte di giovani e meno giovani, ha suscitato in noi lo stimolo necessario alla creazione di un polo umano, capace di attirare l'attenzione di tutti gli amanti di storia, militare e modellismo e di incuriosire chi ama passare piacevoli serate in compagnia, in maniera attiva, a volte da spettatori ma più spesso da protagonisti.

Il nostro obiettivo è quello di promuovere iniziative agonistiche e culturali nella nostra città e nell'intera regione, creando un punto d'incontro per far nascere nuovi momenti di ricerca, studio e convivialità.

COORTE TIBERINA PROPONE.....

VENERDI' LUDICI

Incontri e partite tra appassionati e neofiti, tornei interni e cittadini, simulazioni storiche, diplomatiche, economiche fantastiche da vivere intorno al tavolo.

SABATO CULTURALI

Conferenze, tavole rotonde, dibattiti, presentazione di libri e seminari storico-ludici, proiezioni di documentari e films storici, fantastici e fantascientifici.

ATTIVITÀ AGONISTICA

Organizzazione di tornei interni e cittadini; classifica cittadina e nazionale per i più accaniti appassionati.

- CAMPI ARCHEOLOGICI
- VISITE GUIDATE
- ESCURSIONI E VACANZE
- MOSTRE E FIERE
- CONVENTIONS ESTERE
- CONVENTIONS NAZIONALI

La COORTE TIBERINA

si riunisce ogni venerdì sera dalle ore 21.00 alle ore 1.00 presso l'Associazione Culturale:

"La Gramigna"

Via Gemmano 14 - Vitinia - Roma.

Per informazioni telefonare:

Stefano 06/7917470 - Manlio 06/540352 - Roberto 06/5370134 - Paolo 06/7822242



Dopo l'annuale Assemblea della nostra Associazione, svoltasi nell'ambito della Convention di Verona, e dopo aver partecipato all'incontro con i diversi Clubs per i lavori della Federazione, sono sempre più convinto della grande importanza che il nostro Club ricopre in campo nazionale sia per quanto riguarda la possibilità di far conoscere e giocare gli appassionati isolati, sia per la continuità e la serietà con cui si sta lavorando.

Purtroppo, in alcuni ambienti associativi, esistono nei confronti del TM errati preconcetti che né il tempo né i miglioramenti conseguiti negli anni sono riusciti far superare: di conseguenza mi sono ritrovato alla riunione dei Clubs interessati alla Federazione in un'atmosfera di ostilità latente che non ha contribuito a mettere ordine alla molta confusione esistente; il tutto a scapito della chiarezza e della tutela dei singoli Clubs. Conferma a questa brutta impressione è stata data quando, sul finire della riunione, si è velocemente letta ed approvata (solo dai Clubs che già fanno parte del gruppo di lavoro) una bozza di Statuto la quale si presta ad interpretazioni che non chiariscono i dubbi espressi in assemblea; sarà comunque mia cura pubblicarla, nella stesura ufficiale, per sottoporlo anche al vostro parere. Intanto nella speranza che qualcuno non rovinerà tutto ho preso tempo e deciso che il TM non aderisca, per il momento, all'iniziativa, anche se ribadisco l'interesse per la costituzione di un Organismo Federativo che sia veramente

espressione della realtà associativa italiana

Per ciò che riguarda più da vicino l'attività del nostro club c'è da segnalare che tutte le partite del trimestre sono state giocate per posta!

ELENCO PARTITE

Data	Giocatori	Gioco	Marca	Post
17.04.92	GIAMPAOLO-USANZA	N.L.B.	SPI/TRS	*
06.03.92	IBBA-TONINI	Panzer Leader	A.H.	*
26.05.92	GIAMPAOLO-NANNI	Russian Camp.	A.H.	*
26.05.92	GIAMPAOLO-NANNI	Russian Camp.	A.H.	*
28.05.92	GIAMPAOLO-NIGELLI	Russian Camp.	A.H.	*
09.06.92	BENNATI-GENTILINI	Panzer Leader	A.H.	*
24.06.92	CUOGHI-LARINI	Panzer Leader	A.H.	*
02.07.92	LA MACCHIA-BEZZI	Third Reich	A.H.	*
02.07.92	TROPIANO-BEZZI	Afrika Korps	A.H.	*
13.07.92	FOGGETTI-FAINA	Eylau	S.&T.	*
(Parità)				
03.09.92	NANNI-LO SARDO	Russian Camp.	A.H.	*
04.09.92	NANNI-LO SARDO	Russian Camp.	A.H.	*
13.09.92	CUOGHI-MERCURI	Panzer Leader	A.H.	*

Questa tendenza conferma la grande importanza che il gioco postale ha nella nostra vita associativa e di conseguenza è stimolo per nuove iniziative da affiancare ai tornei già in corso; chi ha idee e buona volontà si faccia avanti!

La votazione degli articoli apparsi nell'ultimo anno del "Notiziario del Torneo Master", indicano un crescente interesse per gli articoli storici. Vince infatti la Targa di riconoscimento il pezzo scritto da Claudio Bomba "Eserciti ed Armi della Guerra Civile Americana" con 18 preferenze; buono anche l'articolo di Stefano Marcolini, "L'esercito romano" (prima parte) con 16 voti e di cui potrete leggere il seguito nel prossimo numero. Sempre con 16 preferenze non sorprende il piazzamento di Nicola Quitadamo con il suo coinvolgente "Battle report" della partita a "Cobra (SPI/TRS)", ed infine gli intramontabili modenesi con "Operazione Barbarossa" (16 voti) macroscenari per l'insidabile "Panzer Leader" che gode sempre di un buon interesse da parte dei nostri lettori. Naturalmente un ringraziamento va a tutti gli altri soci che hanno collaborato rendendo possibile la pubblicazione di questa rivista.

Un caloroso benvenuto va al gruppo dei nuovi soci cagliaritari, ben sette in più, che grazie al lavoro svolto da *Oreste Nigelli* hanno costituito uno dei gruppi più numerosi all'interno dell'Associazione.

Conseguentemente alla costante crescita del numero di giocatori organizzati in piccoli Clubs o gruppi cittadini ho ricevuto molteplici richieste per la creazione di una nuova **classifica per le partite a giochi multiplayer** (vedi "Civilization", "Britannia", "1830", ecc.); sono pertanto lieto di comunicare l'entrata in vigore dal 1° Novembre 1992 di questa nuova classifica.

Ecco come funzionerà per il momento a **livello sperimentale**: In pratica tutti gli iscritti al TM, e quindi potenziali giocatori, partiranno, per quanto riguarda la nuova classifica, da una base di 100 punti. Per determinare il punteggio dopo ogni partita bisogna considerare il numero dei partecipanti; al vincitore, infatti, andranno tanti punti quanti sono stati i giocatori in partita, mentre i perdenti vedranno il loro punteggio diminuito di 1. Il sistema di classifica, come avrete notato, non tiene conto della differenza di punteggio tra i vari giocatori, in quanto in una partita multiplayer sono troppe le variabili che possono portare ad una vittoria. Inoltre per ogni partita disputata **si crea 1 punto**, che ho voluto intendere come "Bonus" per il solo fatto di aver giocato. In fondo la nostra associazione ha come scopo principale quello di far giocare i soci ed è giusto che si premia chi si impegna a vincere una partita con 5, 6 o 7 giocatori.

Esempio

Gioc. di part.	Punti	Ia p. vince A	Ila p. vince B	III p. vince C	IV p. vince D
A	100	104	103	101	101
B	100	99	103	102	101
C	100	99	98	102	101
D	100	99	98	97	101

Dal 1° novembre 1992 andrà in vigore anche un'altra classifica, relativa al gioco TRIDIMENSIONALE. Abbiamo, infatti, notato che negli ultimi anni, forse per la

scarsa produzione di boardgames, c'è una crescente fascia di giocatori che si sono avvicinati al Tridimensionale sia storico che fantasy. Ho quindi deciso di dare più spazio a questo tipo di Simulazioni sia con il riconoscimento di una classifica specifica, sia con una serie di articoli e recensioni che saranno pubblicate prossimamente, grazie anche all'aiuto promesso da *Marco Fogetti* che si è proposto di curare una rubrica fissa sull'argomento.

Anche nella classifica tridimensionale si partirà da una base di 400 punti ed al vincitore o ai vincitori, nel caso di gioco a squadre, andrà 1 punto, mentre al perdente/i verrà sottratto 1 punto. Es. In una partita a 3 (2 contro 1), andrà 1 punto ciascuno se vincerà la coppia, e ne perderà 1 il terzo giocatore; viceversa, se vincerà il terzo giocatore riceverà 1 punto e gli altri due lo perderanno.

Per quanto riguarda le dichiarazioni di vittoria queste sono in preparazione; nel frattempo si possono usare quelle in vigore specificando il nome dei giocatori, il vincitore ed il gioco o regolamento usato.

In chiusura non mi rimane che rinnovare l'oramai solito invito a collaborare con l'invio di articoli o proposte varie. Non mi resta che augurarvi **BUON DIVERTIMENTO!**

Bruno Cafaro

Per iscriversi al **TORNEO MASTER** occorre versare *£.30.000 sul C.C.P. 6539001 intestato a: **BRUNO CAFARO**, Via Pomezia, 44 - 00183 ROMA specificando la causale. L'iscrizione è valida per un anno da marzo al marzo successivo ed è comprensiva dei 4 numeri annuali di "SIMULAZIONI".

*Per chi è già abbonato a "Simulazioni", la quota da versare è di £. 5.000.

CLASSIFICA GENERALE

P.	NOME	PUNTI	N. PARTITE
1)	QUITADAMO N.	213	40
2)	DE FRANCESCO S.	210	53
3)	CUOGHI S.	197	244
4)	MONTAGNER S.	179	36
5)	BENNATI G.	175	19
6)	CRIPPA O.	172	12
7)	BATTILANI A.	160	28
8)	MERCURI G.	158	51
9)	DORIA A.	158	39
10)	CESARO M.	158	23
11)	USANZA G.	158	20
12)	TROPIANO A.	158	10
13)	SELVA P.	156	80
14)	GIAMPAOLO S.	153	14
15)	GIARONI A.	142	103
16)	GENTILINI R.	142	28
17)	COTTAFANI M.	141	22
18)	PRANDI C.	141	22
19)	DE BONI G.	140	31
20)	CAVARO B.	140	31
21)	CREMONA P.	138	91
22)	TAGLIAZUCCHI E.	136	188
23)	LIGUORI M.	133	13
24)	GAMBACURTA S.	132	18
25)	COSSETTINI S.	131	29
26)	FOGGETTI M.	131	6
27)	FERRARI F.	127	12
28)	MORGERA C.	124	14
29)	FAINA M.	122	66
30)	DE SCORDILLI T.	121	31
31)	COWLES M.	121	5
32)	IBBA G.	121	5
33)	AGNUSDEI G.	120	19
34)	ERCOLANO G.	120	15
35)	CHIAFFARINO L.	118	52
36)	LUCCHESI A.	118	15
37)	PEDRAZZI D.	114	3
38)	GUGLIELMO M.	113	4
39)	ARTIOLI P.	110	27
40)	ROSSI F.	110	4
41)	MATTIOLI P.	110	1
42)	GALLIANO A.	110	1
43)	BALESTRERI L.	109	61
44)	FERRO G.	107	49
45)	MARRADI F.	107	7
46)	LOMBARDI M.	106	102
47)	LAMENDOLA G.	105	30
48)	SALETTI D.	104	63
49)	GIUNTOLI E.	104	47
50)	PUGLIESE V.	104	4
51)	BELLACHIOMA A.	103	3
52)	BOMBA C.	101	21
53)	FILIPPICL.	101	10
54)	COHA A.	101	1
55)	CHIAPPE A.	100	4
56)	TESEI M.		983
57)	NANNI G.	97	5
58)	PICCOLI U.	96	1
59)	NIGELLI O.	94	1
60)	LARINI F.	93	3
61)	GRANATA E.	91	8
62)	TESTA U.	90	7
63)	LA MACCHIA C.	86	32
64)	MACCIONI G.	86	12
65)	TOSI A.	86	5
66)	CERONE M.	85	22
67)	TONINI R.	82	2
68)	DE DONNO L.	79	3
69)	LO SARDO G.	78	2
70)	BEZZI C.	73	21
71)	BISERNIA.	69	19
72)	LAMBERTI V.	69	13
73)	ROMANI R.	68	13
74)	NEGRELLI M.	66	6
75)	BAIOLETTI C.	34	28
76)	FATTORI A.	27	17

POSTALE

No.	Nome	Punti	Partite
1	TROPIANO A.	150	10
2)	GIAMPAOLO S.	138	14
3)	CRIPPA O.	130	3
4)	CUOGHI S.	128	7
5)	BENNATI G.	128	3
6)	CREMONA P.	120	10
7)	USANZA G.	119	9
8)	IBBA G.	119	2
9)	FOGGETTI M.	118	6
10)	DE BONI G.	118	4
11)	LIGUORI M.	118	4
12)	CAFARO B.	116	4
13)	NANNI G.	111	3
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)	MATTIOLI P.	110	1
20)	GUGLIELMO M.	110	1
21)	FERRO G.	110	1
22)	MERCURI G.	109	5
23)	PRANDI C.	109	3
24)	PEDRAZZI D.	109	3
25)	GAMBACURTA S.	104	2
26)	NIGELLI O.	103	6
27)	LUCCHESI A.	101	5
28)	GIARONI E.	100	5
29)	ROSSI E.	100	4
30)	FAINA M.	98	22
31)	SALETTI D.	96	7
32)	COHA A.	96	1
33)	CHIAPPE A.	93	2
34)	GENTILINI R.	90	5
35)	TESEI R.	90	3
36)	FILIPCIC L.	90	1
37)	ROMANI R.	90	1
38)	TAGLIAZUCCHI E.		901
39)	SELVA P.	90	1
40)	MAREGA R.	90	1
41)	PUGLIESE V.	90	1
42)	BAIOLETTI C.	89	1
43)	NANNI G.	85	7
44)	TONINI R.	82	2
45)	BISERNI A.	81	2
46)	LARINI F.	81	2
47)	BEZZI C.	78	3
48)	LA MACCHIA C.	76	11
49)	LO SARDO		762
50)	MACCIONI G.	74	3
51)	LAMBERTI V.	73	3
52)	NEGRELLI M.	55	6



Chi riceve SIMULAZIONI

NOMINATIVO	N° TESSERA	INDIRIZZO	C.A.P.	CITTA	TELEFONO
TORNEO MASTER					
ASGNUSDEI GIUSEPPE	PG 357	Via Osp. di S.Francesco, 30	06100	PERUGIA (PG)	075/5990915
ARTIOLI PAOLO	MO 345	Via Viterbo, 60	41100	MODENA(MO)	059/361283
BAIOLETTI CARLO	PG 335	Via Pallotta, 5/1	06100	PERUGIA(PG)	075/34124
BALESTRERI LUCA	FE 276	Via Ghiara, 15	44100	FERRARA (FE)	0532/760914
BARTOLI MARIO	PI 329	Via R.Fucini, 48	56127	PISA(PI)	
BATTILANI ANTONIO	MO 354	Via Lulli, 50	41100	MODENA(MO)	059/371685
BELLACHIOMA ANDREA	PG 472	Via P. Brazza, 21	06100	PERUGIA (PG)	075/70334
BENDINELLI FRANCESCO	PI 501	Vai C. Colombo, 48	56100	PISA (PI)	
BENDINI MARIO	PG 495	ViaMarsala, 28	06100	PERUGIA (PG)	
BENNATI GIORGIO	BO 374	Via G.A.Sacco 4	40127	BOLOGNA(BO)	051/243563
BETTI LORIS	FO 346	Via Novelli, 46	47037	RIMINI (FO)	0541/772926
BEZZI CLAUDIO	PG 410	Via S. Girolamo, 166	06100	PERUGIA (PG)	075/5730509
BISERNI ALBERTO	VA 262	Via Corsica, 20	21100	VARESE (VA)	0332/236238
BOI CARLO	CA 504	Via Botticelli, 7	09047	SELARGIUS (CA)	070/846264
BOMBA CLAUDIO	RM 222	Via Etruria, 14	00183	ROMA(RM)	06/778730
BONI VINCENZO	TO 493	Piazza Roma, 16	10064	PINEROLO (TO)	
BORSA ARNALDO	MI 489	Via Mons. A.Macchi, 38	21013	GALLARATE (VA)	0331/781293
CAFARO BRUNO	RM 202	Via Pomezia, 44	00183	ROMA(RM)	06/7097996
CAPPUCCINI MASSIMO	PR 452	Via degli Argini, 123	43030	PORPORANO(PR)	0521/251794
CAPUTO PIERGIORGIO	BO 498	Via Dagnini, 33	40137	BOLOGNA(BO)	051/6230116
CASSINA GIORGIO	TO 485	Via P. Giovanni XXIII, 7	10086	RIVAROLO CANAVESE (TO)	
CESARO MASSIMO	NA 300	Via degli Aranci, 37/4	80067	SORRENTO (NA)	081/8781805
CHIAFFARINO LUCA	RM 174	Via Staz. S.Pietro, 29	00165	ROMA(RM)	06/632947
CHIANTELLA GIOACCHINO	BO 453	Via Galeotti, 18	40100	BOLOGNA(BO)	
CHIAPPE ALESSANDRO	MS 207	Via Ingolstadt, 33	54036	MARINA DI CARRARA (MS)	0585/635064
CIANCHETTI GIANFRANCO	CA 502	Via Malta, 45	09100	CAGLIARI (CA)	070/657683
COHAANGELO	TO 171	CorsoDante, 19	10082	CUORGNÉ(TO)	0124/668230
CORNACCHIA MARCO c/o CORNACCHIA GIORGIO	MN488	Via A.Volta,4	46047	S.ANTONIO AL PORTO M.VANO (MN)	0376/396332
COSSETTINI STEFANO	UD 439	Via Brodiz, 3	33030	ROMANS DI VARNO (UD)	0432/775443
COTTAFARI MASSIMO	MO 344	Via Mauro Capitani, 168/2	41100	MODENA(MO)	059/336859
COWLESMURRAY	HN 002	6,Chafford Gardens West Essex CM 13	3NJ ENGLAND		
CREMONA PIETRO	MO 050	Casella Postale N. 60	41043	FORMIGINE (MO)	059/570824
CRIPPA OSCAR	MI 257	Via Cirene, 2	20096	PIOLTELLO (MI)	02/9210329 2.1032
CUOGHI SERGIO	MO 055	Viale Caduti sul Lavoro, 167	41100	MODENA(MO)	059/2813
DE BONI GIASONE	BO 234	Via Q.diMarzio, 18	41100	BOLOGNA(BO)	051/568977
DE CAROLI GIUSEPPE	NA 326	Via Vincenzo Bellini, 54	80135	NAPOLI (NA)	081/216533
DE DONNO LORENZO	FI 428	Via Giolitti, 4	50100	FIRENZE (FI)	055/691301
DE FRANCESCO STEFANO	PG 334	Via Amendola, 2B	06085	S.MARIANO CORCIANO (PG)	075/799202
DE LEO ROBERTO	CA 507	Via Todde, 8	09100	CAGLIARI	070/488540
DE PILLO ROBERTO	CH 470	Via Ettore Troilo,3	66034	LANCIANO (CH)	0872/710455
DE SCORDILLI TULLIO	TS 230	Via Vasari 14	34129	TRIESTE (TS)	040/420766
DONATI LUCA	RM 462	Via Pomezia, 8	001832	ROMA(RM)	06/774855
DORIA ALBERTO	PV 028	Via Ceva, 3	27100	PAVIA 4PV)	0382/473921
EGGERT FLAVIANA	TO 509	Via Curtatone, 16	10100	TORINO	
ERCOLANO GIUSEPPE	NA 299	Via degli Aranci, 67	80067	SORRENTO (NA)	081/8 772307
FAINA MAURO	LT 352	Via dell'Irto, 30	04100	LATINA SCALO (LT)	0773/43314
FATIGHENTI STEFANO	LI 466	Via C. Goldoni, 48	57125	LIVORNO (LI)	0586/899420
FATTORI ANDREA	UD 456	Via Franzolini, 12	33100	UDINE(UD)	0432/42317
FERRARO MAURIZIO	CE 474	Corso Aldo Moro, 201	81055	S.MARIA C.V. (CE)	0823/845131
FERRO GIANPIETRO	BL 057	Via Mas, 126	32030	CESIOMAGGIORE (BL)	0439/43453
FILIPCIC LUIGI	MI 338	Via Brunelleschi, 9	20092	CINISELLO BALSAMO (MI)	02/61290238
FILIPPETTI GIANLUCA	TR 477	Via Maddalena Patrizi, 10	05100	TERNI(TR)	0744/276296
FOGGETTI MARIO	SV 444	Corso Ricci, 10/38	17100	SAVONA	019/827338
FONTANELLI ANDREA	TV 499	Via L. Sartorio, 3	31100	TREVISIO (TV)	
FUNEDDA MARCO	NU 469	Via Giudice Guglielmo, 12	09100	CAGLIARI	070/480134
GALLIANO ANDREA	GE 487	Via Don V. Minetti, 10/37	16126	GENOVA(GE)	010/252558
GAMBACURTA STEFANO	PG 361	Via Campagnola, 24	06034	FOLIGNO (PG)	0742/50874
GENTILINI ROBERTO	BS 359	Via Paolo Veronese, 32	25124	BRESCIA (BS)	030/2304347
GIARONI ALFREDO	VA 163	Via Don C. Maesano, 12	21046	MALNATE (VA)	0332/428991
GIUNTOLIEDO ARDO	RM 201	Via Cardinale Agliardi, 16	00165	ROMA (RM)	06/633106
GOLA GIUSEPPE	RM 400	Via Liguria, 9	00053	CIVITAVECCHIA (RM)	0766/32294
GRANATA ENRICO	FO 231	Via E. Ruspoli, 4B	47037	RIMINI (FO)	770747

GRASSI MAURIZIO	AL 437	Corso Matteotti, 58	15048	VALENZA PO (AL)	0131/95223
GUGLIELMOMAURO	BL 037	Via De Stefani, 6A	32100	BELLUNO (BL)	0437/28207
IBBA GIANLUIGI	CA 490	Via Biasi, 24	09100	CAGLIARI (CA)	070/502014
LA MACCHIA CLAUDIO	GO 431	Via H. Tuma, 16	34170	GORIZIA (GO)	0481/20278
LAMBERTI VITO	SA 245	Corso Europa, 178	84050	MATINELLA (SA)	0828/984069
LAMENDOLA GIUSEPPE	RM 303	Via Paola Falconieri, 73	00152	ROMA (RM)	06/5348467
LARINI FABRIZIO	PR 478	Via Mascherpa, 24	43100	PARMA (PR)	0521/54085
LIGUORI MARIO	BS 200	Via Bramante, 204	25124	BRESCIA (BS)	030/221647
LO SARDO GIUSEPPE	PZ 479	Via Vaccaro, 91	85100	POTENZA (PZ)	0971/53819
LOMBARDI MARCO	RM 175	Via del Vignola, 44	00196	ROMA (RM)	06/3711796
LUCCHESI ANDREA	VR 272	Via Achille Sacchi, 15	37124	VERONA (VR)	045/917022
MACCIONI GIOVANNI	PV 348	Via D'Avalos, 22	27029	VIGEVANO (PV)	0381/89822
MARINO ANDREA	CA 506	Loc. Torre degli Ulivi B/160/209012	58100	CAPOTERRA (CA)	0701728453
MARRADI FRANCESCO	GR 455	Via Michelangelo, 6	21124	GROSSETO (GR)	
MARTIN REX	HN 001	c/o Avalon Hill 4517 Harford Road	43100	BALTIMORE (Md.) England	0521/983104
MATTIOLI PAOLO	PR 476	Via Gramsci, 31/2	27100	PARMA 4PR	0382/23269
MERCURI GIANCARLO	PV 029	Via dei Mille, 125D	10134	PAVIA (PV)	011/3196923
NORGERA CLAUDIO	TO 242	Via Tunisi, 62	09125	TORINO (TO)	070/308113
NAITZA STEFANO	CA 503	Via Gianturco, 5	16142	CAGLIARI (CA)	010/886069
NANNI GIORGIO	GE 451	Via Bonifacio 2/26	03100	GENOVA (GE)	0774/352843
NAPOLEONI FRANCO	FR 497	Via Giacomo De Matteis, 33	37100	FROSINONE (FR)	
NEGRELLI MARCO	VR 441	Via Ghetto, 26	09045	VERONA (VR)	
NIGELLI ORESTE	FG 328	Via Sirai, 19	05100	FLUMINI DI QUARTO S.ELENA (CA)	070/830917
PADRONETTI BRUNO	TR 463	Viale della Stazione, 41	05100	TERNI (TR)	0744/55179
PADRONETTI CARLO	PG 496	Viale della Stazione, 41	01010	TERMI (TR)	0744/55179
PAGLIARI FRANCESCO	VT 483	Via Belardinelli, 2	44100	BLEAR ~VT	0761/470169
PEDRAZZI DAVIDE	FE 457	Via Gallotti, 10	33033	FERRARA (FE)	0532/92827
PICCOLI UMBERTO	UD 491	Via Duomo, 48	50100	CODROIPO (UD)	
PIRRO PIERO	FI 492	Via D' Macci, 19	18100	FIRENZE (FI)	
PONTE DIEGO	IM 484	Via B. Gazzano, 26	00157	IMPERIA (IM)	06/4500689
PORRINI RAFFAELE	RM 212	Via Giulio Curioni, 40	40137	ROMA (RM)	051/6230734
PRANDI CLAUDIO	BO 315	Via Mezzofanti, 77	00153	BOLOGNA (BO)	
PUGLIESE VINCENZO	RM 373	Via Orti di Trastevere, 34	33100	ROMA (RM)	0432/33478
QUITADAMO NICOLA	UD 205	Via Bicinicco, 22/8	33078	UDINE (UD)	0434/8335518
ROMANI ROBERTO	PN 253	Via del Cristo, 8 - Fr. Gleris	00262	S.VITO TAGLIAMENTO	0362/360343
ROSSI FEDERICO	MI 458	Via Cristo Risorto, 12 2	44100	CASSANO D'ADDA (MI)	0532/94440
SALETTI DANIELE	FE 407	Via G.B. Canani, 20/A	10134	FERRARA (FE)	011/3175359
SALVATORE GIAMPAOLO	TO 424	C.so Unione Sovietica, 245	30122	TORINO (TO)	041/718461
SCANNAPIECO PAOLO	VE 500	Cannaregio, 2198	43100	CANNAREGIO (VE)	
SCARAMUZZA ROBERTO	PR 494	Via Ferrara, 17	00141	PARMA	06/8929739
SELVA PAOLO	RM 197	Via Val D'Ossola, 14	41058	ROMA (RM)	059/771770
TAGLIAZUCCHI ENRICO	MO 054	Via A. Plessi, 8	09127	VIGNOLA (MO)	070/668937
TERLIZZO PAOLO	CA 505	Via Boccardella, 14	47100	CAGLIARI	0543/64587
TESEI MASSIMO	FO 461	Via Ludovico Ariosto, 27	06034	FORLÌ (FO)	0742/67459
TESTA UMBERTO	PG 471	Loc. Carpello, 19/A	60019	FOLIGNO (PG)	
TOMBESI SIMONE	AN 495	Via dei Garofani, 13/B	34133	SENIGALLIA (AN)	040/578152
TONINI REMIGIO	TS 432	Via P. Nobile, 6	52030	trieste 4TS7	0575/360396
TOSI ALBERTO	AR 464	Via di Poggionondo, 9	96010	STAGGIANO (AR)	0931/882909
TROPANO ANGELO	SR 446	Via Urbinati, 15	25100	PALAZZOLO (SR)	030/381480
USANZA GIULIO	BS 235	Via del Molino, 41	09012	BRESCIA (BS)	070/28486
VENTURA ALBERTO	CA 508	Loc. Torre degli Ulivi B/160/1	00195	CAPOTERRA (CA)	06/3723679
VIGGIANO GIUSEPPE	RM 486	Via Sabutini, 17		ROMA (RM)	

AMICI DI CAMELOT

CLEMENTI EMILIO	Via Pietro Micca, 88	20025	LEGNANO (MI)	0331/544572
FEDELE GIACOMO	Via Cadore, 17	20135	MILANO	02/55193260
LEPERA SILVANA	Via Palmieri, 23	20100	MILANO	
MANFREDONIA DANIELE	Via Manfredo Fanti, 8	20030	PADERNO DUGNANO (MI)	02/99041198

COORTE TIBERINA

CAMPITELLI ROBERTO	Via Francesco Catel, 60	00152	ROMA	06/5370134
LIBERATI PAOLO	Via Calpurnio Fianma, 54	00175	ROMA	06/7614682
MARCOPOLI STEFANO	Via Giosué Carducci, 2	00043	CIAMPINO (RM)	06/6117470
MOCHI MANLIO	Via M. Musco, 42/A	00147	ROMA	06/5403252
PICCARIPAULO	Via P.Tola, 15	00179	ROMA	06/7822292

26-27-28 Marzo 1993

IANUA FANTASY

Quarta Convention Genovese dei Giochi
Simulazione, Ruolo e Società

Istituto Brignole (Albergo dei Poveri)
Piazzale Emanuele Brignole
GENOVA

EVENTI PROPOSTI:

Dungeons & Dragons, Il Richiamo di Cthulhu, Il gioco di ruolo di Dylan Dog, Advanced Dungeons & Dragons, I Cavalieri del Tempio, GiRSA, Axis & Allies, Blood Bowl, Battletech, Blue Max, ASL, Diplomacy, Civilization, Othello, Colorazione miniature, Gioco di ruolo su computer, Ruolo Vivo.

Ass. Genovese Giochi di Ruolo LABYRINTH - Vico Sant Antonio 5/3a - 16126 Genova
Per informazioni: Tel e Fax 010/887969; Tel 010/887991; Tel 010/218127



IANUA FANTASY '93

Foglio d'iscrizione

Da compilare chiaramente e completamente in stampatello, meglio se a macchina.

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Città _____
CAP _____
Telefono _____/_____

Sono iscritto al/ai seguente/i club/s di giocatori:

Ho versato la quota totale
di £. _____ tramite:

- 1) Conto Corrente Postale N°11736162 intestato a
A.G.G.R. Labyrinth - Vico Sant Antonio 5/3a -
16126 Genova
- 2) In contanti presso:
 - a) Labyrinth _____
 - b) Negozio (specificare) _____
 - c) in Convention _____
 - d) altro (specificare) _____

Desidero iscrivermi al torneo di Dungeons &
Dragons insieme a:

- 1) _____
- 2) _____

- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

Nome Squadra:

Nome Caposquadra:

_____, Tel. _____
Desidero iscrivermi (anche) ai seguenti tornei (in
ordine di preferenza):

1) _____ (versando £. _____)
eventualmente con: _____

2) _____ (versando £.5.000)
eventualmente con: _____

Mi dichiaro disponibile ad arbitrare i seguenti
giochi: _____

Desidero essere alloggiato per le notti di _____
Venerdì, _____ Sabato (a tal fine ho già versato la
quota di £. 20.000 come sopra), in un albergo di
categoria _____. Desidero una stanza ____
singola, ____ doppia, ____ tripla (in cui alloggerò
con le seguenti persone: _____).

Sono a conoscenza del fatto che questa mia vale
come domanda d'iscrizione all'Ass.G.G.d.R.
LABYRINTH. Il tesserino che mi verrà rilasciato

per l'ingresso in Convention varrà come tessera
dell'Associazione fino al 30 Aprile 1993.

Desidero comunicare agli organizzatori le seguen-
ti cose:

Data _____
Firma _____

Compilare in stampatello e far pervenire al più
presto a:

A.G.G.R. Labyrinth - Vico Sant Antonio 5/3a -
16126 Genova (GE),
oppure (via Fax) al numero 010/887969.

CONTATTI CON L'ORGANIZZAZIONE
Fax e segreteria telefonica: 010/887969

Chiara e/o Paolo Fasce: Tel. 010/887969
Bruno Ferraccioli: Tel. 010/501731 (ore pasti)
Alessandro Gatti: Tel. 010/292844
Ass. Labyrinth (esclusivamente dopo le 21.30):
010/295610
Dice & Dragons: Tel. 010/206928
Informations in English:
Marzio Spairani: Tel. 77.39.10/887991
Gianfranco Ruello: Tel. 77.39.10/877983
Chiara Ighina: Tel. 77.39.10/291788
Informations en Français:
Chiara e Paolo Fasce Tel. 19.39.10/88.79.69

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

AID

Luca Barontini

Via Marradi 103 - 57125 Livorno

PBM CHALLENGE

Pietro Cremona

C.P. 60 - - 41043 Formigine

"La Porta d'Argento"

Elisabetta **070/371302**

Andrea **070/272296**



KOPLUTS

Claudio Bezzi

Via S. Girolamo - 06126 Perugia

Tel. 075-5730509

**Associazione
Gli Amici di**



Via Piacenza 24 - Milano

Tel. 02/55185266



**Centro Sportivo Culturale
MARGHERA-CATENE**

Loriano RAMPAZZO

Via Valleselle 19/d
30175 Marghera (VE)

Tel. 041/932074



"CIRCLE OF CHAOS"

c/o ARCA ENEL

Via Cimarosa 9/3

17100 Savona

Tel. 019/827338

826239



Stefano Marcopoli

Via Carducci 2 - 00043 Ciampino (Roma)

Sede legale:

c/o Coorte Tiberina Snc

Via Conteverde, 43/a - 00185 Roma



Bruno Cafaro

Via Pomezia 44 - 00183 Roma

Tel. 06/7097996



Via Pio X, 104 - 36015 Schio (VI)
Tel. 0445/522859 - 041/950762