SIMULAZIONI

Anno II N. 7/8 - Luglio - Agosto - Settembre - Ottobre - Novembre - Dicembre 1993

TRIMESTRALE DI:

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

NUMERO DOPPIO

In questo numero: "NAPOLEON AT LEIPZIG": VARIANTE
"WARHAMMER" IV ED. , "HACKER": RECENSIONI
SCENARI DI "ALESIA (AH)", "AIR FORCE"
"LA BATTAGLIA DI MALO-JAROSLAVETZ": STORICO
ed inoltre: uno splendido racconto di "ASL"

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 - C.P.W. CLUB PLASTIMODELLISMO WARGAMES - AICS CLUB "ARGONAUTI" - LORD OF DRAGON - RILL - OMNIA

G I O C H I A M O ?

Eccovi un elenco dei Club e delle Associazioni che si interessano di giochi di simulazione e che operano in Italia di cui siamo a conoscenza oltre, naturalmente, a quelli che collaborano alla rivista e che sono riportati in ultima di copertina

SIGNORI DEL GIOCO
C.P. 147 - 20017
RHO (MI) 02/9245837

A.B.M.
Associazione Boardgame Militari
c/o Daniele Dal Bello
viale Firenze, 170/B
06034 Foligno (PG)
0742/22742

LABYRINTH
Ass. Genovese Giochi di Ruolo
vico S. Antonio,5/3A
16126 Genova
010/295610

Club dell'ESAGONO
c/o Angelo Dolci
rotonda Montiglio, 14
25100 Brescia
030/392063

A.W.A.M.
As. Wargames Alto-Milanese
via Redipuglia, 26
Busto Arsizio (MI)
628029

Dimensione Gioco
c/o "Lo Specchio"
via Palareti, 1
Forlì
0543/32435

C.P.W.
Club Plastimodellismo Wargame
c/o Bonaccorsi Giuliano
v.le I. Nievo,27
57100 Livorno

Circolo Culturale
GIUSEPPE GARIBALDI
salita nuova N.S. del
Monte,16r
Genova

PARCO DELLA VITTORIA
via Giulia di Barolo, 11/G
Torino

IL DADO E' TRATTO
c/o Luca Moretto
via Amedei, 5
20123 Milano
02/8052371

I CAVALIERI dell'ESAGONO
c/o Società Scacchistica
Triestina
via Beccaria, 6
34133 Trieste
040/764433

AVALON
Centro Ricreativo Culturale
via Morosini, 14
Milano
02/5510831

CIRCOLO PICKWICK
via Fiumesino, 12
60015 Falconara (AN)
C.P.816 071/914209

Club RISIKO! Catenese
c/o Giovanni Grillo
v. Madonna delle Lagrime, 41
95040 Trappeto (CT)

Circolo OVERLORD
c/o UISP
via Loredan, 26
Padova
0499/8071896

Circolo PEGASUS
P.zza Regina Margherita, 7
67100 L'Aquila
0862/61051

DRAGON'S LAIR
c/o luigi E. Rocco
Riv. Chiaia, 25/e
80121 Napoli
081/7644290
Andrea Mosconi
via 11 Febbraio, 2
27100 Pavia
0382/25830

DOPPIO GIOCO
c/o Alessandro Gardini
via Coppoletti, 20
29100 Piacenza
039/4586500

L'HOBBIT
c/o Andrea Da Re
via Padova, 211
44100 Ferrara
0532/464596

VARESE WARGAME
c/o Alberto Biserni
via Pagliano, 18
Varese
0332/265498

SIMULAZIONE e FANTASY
c/o Fabrizio Ferrari
via S. Pietro Martire, 10
42100 Reggio Emilia

HOMO LUDENS
c/o Antica Osteria da
Codroma
Dorsoduro 2540
30100 Venezia
041/5204161

AGONISTÌKA
c/o Roberto Flaibani
via Pisacane, 6
00152 Roma
06/5899287

OB-BIT Club
via Benedetto XIII, 3
70100 Bari
080/5227128

Circolo OSCURITA'
via S. Martino, 12
90100 Palermo
091/6257664

LORDS of DRAGONS
via Borgomanero, 2
10145 Torino
011/7711696

ARGONAUTI Club
c/o Ass. Italiana Cultura e
Sport
via Codussi, 22
24100 Bergamo

Associazione
PRIMAVERA 1901
c/o Antonio Mascolo
via S. Cesareo, 61
80067 Sorrento (NA)
081/8771707 fax 8782194

Club HIGHLANDER
c/o Pub Olimpus
via di Giardinetti, 105/106
Roma 06/2025326

3d6
Associazione Culturale Ludica
via P. Marchisio, 16
00169 Roma

Associazione FAIRIES
c/o Mario Villani
P.za S. Agnese, 2
L'Aquila 0862/635007

SIGIS
via Taro, 35
00199 Roma
06/8413365 fax 8413364
Rivilgersi a Fatima Micheli

La SOCIETA' APERTA
via Tiburtina Antica, 15/a
00100 Roma
06/4462405

Club 3M
c/o Centro Civico
Quart. S. Agnese
via Viterbo, 82
41100 Modena
059/334069

PLAY ACTION
c/o Daniele Pagnutti
via Tripoli,16
35141 Padova

SIMULAZIONI

ANNO 2 - N° 7/8 1993

SOMMARIO

"The Game Spettacular II"
pag.4

"WARHAMMER IV Ed."
Recensione
pag.8

"La Battaglia di Malo-Jaroslavetz"
Storico
pag.12

"Napoleon at Leipzig"
Variante
pag. 21

ANNUNCI
pag.33

"ASL"
Racconto
pag.34

"HACKER"
Recensione
pag.55

"AIR FORCE"
Scenari
pag.57

"Notizie AHIKS"
pag.59

"Alesia (AH)"
Scenario
pag.60

EDITORIALE

Con questo numero doppio del 1993 si conclude il secondo anno della rivista "SIMULAZIONI".

Il bilancio di questi due anni è estremamente positivo, infatti in questo numero diamo il benvenuto a ben cinque nuove Associazioni che hanno aderito alla nostra iniziativa, raggiungendo così il ragguardevole numero di quindici!!

*Le Associazioni a cui diamo il benvenuto sono le seguenti:AICS Club "ARGONAUTI" **"RILL"; Club Plastimodellismo Wargame, "C.P.W." "Lords of Dragon"; "OMNIA"** e **"Le Granadier"**; di alcune troverete gli indirizzi e le informazioni all'interno per le altre vi consigliamo di contattarle personalmente.*

*Un altro riconoscimento al buon lavoro che stiamo svolgendo ci viene da una ragguardevole fonte d'oltreoceano, si tratta niente di meno che della prestigiosa rivista ufficiale dell'Avalon Hill **"The GENERAL"**, che sull'ultimo numero parla di "SIMULAZIONI" come della rivista Europea più importante nel settore della simulazione storica!!! Naturalmente il merito di questo successo è principalmente il vostro, grazie agli articoli che ci inviate e che sono tutti di notevole interesse e competenza. Ringraziamo quindi tutti gli autori e rinnoviamo l'invito a continuare così e ad inviarci i vostri lavori.*

*Considerati i risultati e la "politica" intrapresa dalla redazione, riteniamo che questo sia il momento favorevole per un ulteriore salto di qualità, e per questo abbiamo deciso che la rivista debba avere una veste ufficiale ed una frequenza maggiore. Per realizzare questo ci siamo affiliati ad una altra grossa realtà editoriale Italiana del momento: la rivista **"FERRO & FUOCO"**.*

Con questa collaborazione abbiamo l'ufficialità di un Direttore Responsabile, l'iscrizione al Registro Nazionale della Stampa e l'Associazione all'USPI Unione Stampa Periodica Italiana.

L'accordo prevede l'invio bimestrale delle due riviste rilegate distintamente, in modo da mantenere ognuna la propria personalità e la propria sfera di interesse, infatti su "Ferro & Fuoco" saranno pubblicati tutti gli articoli riguardanti i giochi di ruolo, mentre su "Simulazioni" potrete continuare a trovare gli articoli che riguardano specificatamente le simulazioni storiche. Chissà che non nascano nuove passioni?!

Il progetto prevede anche la pubblicazione di alcuni giochi o pedine aggiuntive da allegare alle riviste, sul modello dei prodotti Americani, il che ci confermerebbe al TOP della editoria Europea del settore.

Un numero di "Ferro & Fuoco" sarà inviato gratuitamente a tutti gli abbonati di "Simulazioni" in modo che possiate constatare la validità del prodotto; naturalmente sul numero che vi sarà inviato non troverete ancora il nostro spazio, ma avrete modo di leggere altri interessanti articoli presentati con buona veste grafica.

Gli articoli e tutto il materiale che intendete farci pervenire, lo dovrete continuare a spedire al vecchio indirizzo, dove provvederemo a controllarlo e, se necessario, a corredarlo con illustrazioni e tabelle.

Il costo dell'abbonamento per il 1994 è di £.30.000 da effettuarsi a mezzo Conto Corrente Postale n°65393001, intestato a: Bruno Cafaro, via Pomezia 44 - 00183 Roma. E' inutile ricordarvi che per poterci permettere di lavorare bene è necessario che provvediate in tempi rapidi al rinnovo.

Per il momento è tutto, non ci resta quindi che augurarvi un "Fortunato 1994" ed un arrivederci a presto sul prossimo numero di febbraio.

La Redazione
Stefano Marcopoli &
Bruno Cafaro

Onward to Games Spectacular II!

sponsored by 999 Games

"A major European Games Show with Wargaming as a main theme"

Per il secondo anno consecutivo Eindhoven (La "patria" della Philips) è stata il luogo di ritrovo di una Convention veramente "Europea": giocatori Americani, Tedeschi, Inglesi, Belgi, Francesi, Italiani e, naturalmente, Olandesi, si sono dati appuntamento per questa Convention, divenuta ormai la più importante in Europa ed organizzata in maniera più che professionale da *Michael Bruinsma*, titolare di **"999 Games di Amsterdam"**.

Dal 29 al 31 di Maggio ***"The Games Spectacular"*** è stato frequentato da più di 3.000 giocatori; una quarantina di espositori, molti nomi "famosi" del Wargame internazionale e vari giornalisti, TV, ecc. ecc.

Rispetto all'anno scorso la superficie a disposizione era triplicata (9.000 mq.) ed il programma prevedeva una serie di iniziative ben bilanciate nelle quattro "branche":
*Giochi di Simulazione;
*Role Playing;
*Tridimensionale;
*Giochi da Tavolo per Famiglie.

I punti dolenti, come vedremo in dettaglio, sono sempre i soliti di tutte queste nostre "Conventions"
a) Ingresso ed Iscrizione,
b) Tornei.

A questo punto credo che, vista l'importanza assunta da queste Conventions, i maggiori Clubs e/o Organizzazioni europee dovranno finalmente riuscire a prendere insieme decisioni "strategiche" a beneficio di tutti i giocatori ed affinchè nessuna...branca del nostro hobby venga "svalutata" rispetto alle altre.

Ho avuto anche occasione di parlare con i Presidenti di alcune Associazioni Europee del mio progetto "T.E.P." (Torneo Europeo Permanente per il gioco competitivo di simulazioni storico/politiche o finanziarie) e tutti sono stati d'accordo per continuare insieme il dialogo, purchè nessun tipo di "Organismo" cerchi di sopraffare l'identità del singolo Club.
Ma....bando alle chiacchiere e passiamo ai fatti:

Sabato 29.05.93 - ore 13.00

La porta del "Het Beursgebouw" avrebbe dovuto essere già aperta, ma sfortunatamente gli oltre 400 giocatori in attesa dovevano ancora pazientare, spingendo le

file più avanzate contro le 5 porte a vetri mentre strani mostri (orchi, diavoli, stregoni, ecc) facevano gesti minacciosi dall'interno con le loro clave, spadoni, asce, ecc. (tutto rigorosamente verificato di spugna plastica!!!).

Naturalmente ho ripensato con nostalgia alle due ore di coda della Ver-Con-'92, dove almeno si era formata una fila compatta e si poteva persino leggere il giornale: mi domandavo anche se i "mostri" all'interno non si sentissero "belli" al vedere quelle faccie spiaccicate contro i vetri...

Verso le 14.00...finalmente un'anta di una porta viene aperta e così tutti, in circa un'oretta, possiamo sperimentare le sensazioni del dentifricio quando viene spremuto dal tubo (peccato solo che non abbia potuto avere indirizzo e telefono della bella ragazza davanti a me contro la quale sono stato spintonato per circa mezzora...).

Per la "modica" somma di 20 fiorini (16.000 lire circa) ottengo il "pass" per i tre giorni della manifestazione e mi avvio a passo sicuro verso la grande sala...per andare subito a sbattere contro l'eterno "logorroico" Richard Berg, il quale riesce a concentrare in circa 60 minuti 3 giorni di chiacchiere di una normale comare modenese. Il nuovo modulo "*S.P.Q.R.*" sarà pronto tra breve, ma, quel che è peggio, ahimé, vengo a sapere che ha già preparato la 2^ edizione delle "*Battaglie di Alessandro*" (no, no, bisogna ricomprare tutto, perchè anche le unità saranno completamente rifatte!!!) e di '*S.P.Q.R.*" (qui almeno le unità restano uguali).

Ragazzi, non c'é speranza: finchè esisteranno i business attuali i nuovi moduli usciranno al ritmo di uno ogni 3/4 mesi!!!

Con la promessa di fargli autografare la mia copia di "*S.P.Q.R.*" mi libero di Richard e parto alla ricerca di un tavolo libero, che occupo dopo due lanci da "6" contro un "D+D" (che muore e precipita nel girone sottostante). Posati infine i miei affari (18 scatole....voglio vedere se non trovo avversari...) torno nell'area sottostante per un'occhiatina al resto.

G.M.T: No, Richard Berg non c'è ancora e posso andare a vedere....puh....mi becca alle spalle e, due minuti dopo, sono il felice possessore dei numeri 1+2 di "*C3I*" (la rivista "in house" della G.M.T.

Columbia Games: Accanto a G.M.T. trovo il...corposo Tom Dalgleish che sta iniziando un paio di Olandesi alle gioie di "*East Front*" e "*West Front*":
-no, no, non si devono accumu - lare più cubetti, uno sull'altro: servono come unità....- sono le ultime parole che sento, mentre mi concentro sulla novità: "*East Front*" è ora anche un dischetto IBM, molto, molto ben fatto, con grafiche uguali a quelle del gioco in scatola "7+" alla COLUMBIA per questa iniziativa.

G.D.W : Frank Chadwick doveva essere dei nostri, però non l'ho visto - Ho visto invece la *novità: "Traveller: The New Era"*, e siccome non è il mio pane sono passato allo stand successivo, quello di **The Gamers**, dove un giovanissimo (ed elegantissimo) Dean Essig illustra le sue novità:
"*Afrika*" (Serie Standard Combat);
"*Austerlitz*" (Serie Napoleonic Brigade).
Grafica eccellente...ma poco tempo per ascoltare.

Clash of Arms: Vedeva un Ed Humbler (ormai veterano di questa Convention, come Berg) con un altro tavolo da ping-pong...oops...pardon, con un'altra delle sue iper-maxi-battaglie napoleoniche in corso di test: ma, non avendo ancora in casa una sala da biliardo su cui posare l'ultimo "nascituro" della serie "La Battaille..." sono passato oltre.

G.H.Q. - Micro Armour:
Presentava due stupendi diorami (fatti con esagoni 10x10 di polistirene, decoro, ecc.)per fare meglio apprezzare i suoi modelli (è la parola giusta) in scala 1:285 (terrestri) e 1:1200/2400 (navali).

Due scenari sono stati giocati durante la Convention: "*1939: La Russia invade la Finlandia*" (diorama sotto una coltre spessa di....neve).
"*1943: Lo sbarco dei Marines a Tarawa*" . Stupendo!

Jeux descartes invece esponeva i suoi ultimi nati:
- **Grand Strateges** (guerre napoleoniche, di cui ho già parlato, su Simulazioni n. 2)
- **Dune - Civilization - Res Publica** (rifacimento, su licenza A.H. degli omonimi giochi, con l'inclusione degli scenari aggiuntivi, errata, ecc.) Peccato non sia troppo diffuso in Italia.

Eurogames metteva in mostra i nuovi nati della serie "*Redstar,*

Blackcross": Moskva, Kharkov, Kursk; il sistema è molto valido (è stato usato per il Campionato francese 1993) e la grafica ottima.

Ludodelire aveva organizzato un corso di "*Formula De*" (Campionato di Formula 1: assolutamente da acquistare!!) e di "*Full Metal Planet*" (idem come sopra).

Inutile scendere in altri dettagli su tutti gli stands di miniature metalliche (storiche o di fantasy), quelli con i regolamenti per il gioco tridimensionale, quelli del gioco postale (PBM elettronico, tipo Flying Buffalo. A proposito, ho visto il kit di *"El Mitico"* con stupenda mappa a colori , regole interessanti, foglio postale super-chiaro! Qualcuno sa se si gioca già anche in Italia?).

Uno stand inglese esibiva un baffuto "Sergente" con la riproduzione esatta di una divisa coloniale (un cartello mostrava tutti i particolari...): ovviamente si vendevano cimeli storico/militari (originali o copie).

Quattro o cinque stands erano pieni di maschere, costumi ed armi per il gioco di ruolo "Grandeur Nature" ed i mostri visti all'ingresso spiegavano in pratica come risolvere i combattimenti.

I tornei organizzati dal "Games Spectacular" erano parecchi e...tutti pieni di partecipanti (per la maggior parte Olandesi). Fra gli altri ho notato:
-"Risk" (finale Olandese)
-"Stratego" (Campionato Olandese Open)
-"Abalone" (con "palle" giganti)
-" S.P.Q.R."
-"Third Reich" (4^ edizione)
-"A.S.L."
-"Diplomacy"

Per l'anno prossimo probabilmente si farà qualcosa di meglio anche a livello "Promozionale" per il Board Game: vedremo come riusciremo ad accordarci con gli altri Clubs Europei.

Numerosi seminari hanno accompagnato la manifestazione: Donald Featherstone, si, si, the big "Old", parlava di Wargame tridimensionale; George Nazfiger sul Napoleonico; Richard Berg (chi ne dubitava?) sul sistema "Great Battles" ecc.ecc.

Quanto a me....ho cercato di tenere alto il nome dell'Italia in parecchi scontri: sgominati in rapida successione 3 avversari (un Belga, un Olandese ed un Tedesco) ad "Up Front" (con i....Russi!!!), ho avuto un momento di appannamento (vittoria del Tedesco nella rivincita di "Up Front") con un crescendo di vittorie a "Russian Campaign" (contro un Olandese), "Ancients" (contro un Francese) e "Diplomacy" (contro un'alleanza Belga-Olandese!!!).

Confesso di essermi divertito moltissimo nella parte di "Cesare" in un gioco basato sulle avventure di "Asterix" (vinto da un ragazzino di 10 anni) che faceva panorama mentre ho subito un tracollo finanziario a "1830" (Mai più la New York-New Haven!!! Viva B+O e P.R.R.).

Per cavalleria (??) ho...fatto vincere una gentile signorina ad "Abalone" (ma la sconfitta mi pesa ancora oggi) ed un truculento Olandese (in divisa zarista!?!?!?) a "Stratego" (ma quanti generali aveva: 3? Ma forse sono io che invecchio e la mia memoria peggiora...a meno che non abbia applicato la regola "Diplomacy" dell'"Olandese volante"!!!).

Tutto sommato...una esperienza molto interessante: l'anno scorso mi ero un po' annoiato, ma quest'anno è finito tutto troppo presto.

Peccato che i tornei siano stati mal organizzati e pubblicizzati (4 giocatori a "3rd Reich"; 1 tavolo a "Diplomacy"; 3 tavoli a "S.P.Q.R"....): il solito punto dolente di tutte le Conventions.

- Le ditte organizzatrici non hanno i mezzi (e forse l'interesse) per preparare tutto, mentre i giocatori...vorrebbero trovare tutto pronto subito. Io credo che solo attraverso una collaborazione fra Clubs si potrà risolvere il problema. Per l'anno prossimo ho già iniziato i contatti e, durante l'inverno, speriamo di accordarci: l'organizzazione sarebbe ben lieta di darci mano libera! Vedremo.

In sommario...un invito a tutti voi. Cercate di esserci l'anno prossimo! Per arrivare, occorre contare su 10-12 ore di auto (auff!) e un po' più in treno (ma si può dormire la notte!!!)
I prezzi sono buoni:
- 20 fiorini (£ 16.000) per l'ingresso;
- 25 fiorini (£ 80.000) per una notte in hotel a 5 stelle (colazione compresa): oppure:
- 30 fiorini (£ 24.000) all'hotel dei giovani:
- 3 bars (di cui uno con selfe ser-

vice) all'interno a prezzi "normali".

Il palazzo si trova a 30 secondi dalla Stazione (15 minuti dall'autostrada).
Eindhoven non offre gran che al turista, salvo un enorme quartiere trasformato in Shopping Center (dischi, software, elettronica sono a buon prezzo).

Se poi qualcuno è appassionatro di moto e look "Heavy Metal"....sempre nello stesso periodo c'è la "loro" Convention (sacchi a pelo, birra e trucco pesante) capelli verdi o viola....sono però d'obbligo).

Il primo anno eravamo 2 Italiani (io e un amico dei "Signori del Gioco"), quest'anno 3 (tutti di Modena, "Club 3M", ma...venuti ognuno da solo ad insaputa degli altri): speriamo di formare una...sporca dozzina l'anno prossimo

Pietro Cremona.

Lords of Dragon

Associazione giocatori di ruolo

L' Associazione Torinese giocatori di ruolo ***"Lords of Dragon"*** *è stata fondata nel 1986 da tre studenti liceali e dopo un'attività pressochè ininterrotta conta attualmente duecento soci a Torino e nei piccoli centri della provincia.*

La nostra attività si basa soprattutto sull'organizzazione di tornei e dimostrazioni, sui servizi per i soci e nella pubblicazione della fanzine "Gateway", il cui primo numero è disponibile da Novembre.

Nel settore torneistico i "Lord of Dragon" tengono annualmente tornei di "Talisman" (probabilmente l'unico in tutta Italia) e "Battletech", oltre a sperimentazioni disuccesso variabile come "Civilization" e "BoodMaster", mentre nei giochi di ruolo curiamo le selezioni regionali di "Dungeons & Dragons" ed " Il Richiamo di Cthulhu". In effetti l'Associazione riceve molte proposte di organizzazione di selezioni locali di tornei, ma preferisce selezionare le manifestazioni con maggiore possibilità di successo. A questo proposito siamo sempre in cerca di Associazioni piemontesi disponibili ad organizzare selezioni locali nelle proprie città e preghiamo gli interessati di contattarci direttamente.

Nel campo dei servizi ai soci, oltre ad una ludoteca con giochi di ruolo, giochi da tavolo e riviste (inseriamo regolarmente anche materiale francese), l'Associazione offre ai soci sconti in parecchi negozi specializzati, uno sconto per la partecipazione a tornei ed iniziative organizzati dai "Lords of Dragon" o da Associazioni con cui esiste un rapporto di collaborazione, la possibilità di raccogliere giocatori per una campagna (o viceversa essere inseriti in campagne già esistenti) e la fanzine "Geteway", gratuita per i soci. "Gateway" è la fanzine ufficiale della nostra associazione (prende il posto di "Rune") e contiene numerosi articoli su un determinato tema (nel primo numero si parla di "Battletech", il secondo sarà dedicato invece a "Cyberpunk"), notizie e attività editolriali, una feroce pagina di satira ed infine tutte le informazioni sull'attività associativa. La fanzine è anche disponibile ai non soci per un prezzo estremamente basso, ed è repereibile direttamente in alcuni negozi specializzati.

L'iscrizione all'Associazione costa £.10.000 per dodici mesi, denaro facilmente recuperabile dopo un paio di acquisti in negozi convenzionati che offrono uno sconto variabile dal 10% al 30%.

Per ulteriori informazioni rivolgersi al nostro indirizzo.

Via Cibrario 6, 10144 Torino. Telefono (011) 488758.

WARHAMMER

"WARHAMMER FANTASY BATTLE" IV Edizione

di Maurizio Ferraro

Warhammer

Fantasy

Battle

(WFB d'ora in poi) è un gioco di battaglie tridimensionali, della Games Workshop, ambientato in un mondo di fantasia popolato da umani, elfi, orchi, nani e tanti altri piccoli e grandi orrendi mostriciattoli. WFB è nella realtà, sicuramente, il gioco tridimensionale fantasy con il maggior supporto e disponibilità di accessori reperibili sul mercato e per tale motivo risulta il gioco più giocato ed anche più diffuso in Italia, oggi disponibile anche nella versione in Italiano!!!

Il regolamento, ormai giunto alla IV edizione, è stato presentato nell'autunno scorso e rispetto al precedente risulta essere una versione più semplice e di migliore consultazione.

La megaconfezione standard, alla quale ci ha ormai abituato la casa inglese, contiene, oltre al manuale di regole, circa 100 miniature in 25mm. di plastica di ottima fattura, edifici in cartoncino, una decina di dadi, diverse carte e contrassegni, un bestiario ed una army list, insomma tutto ciò che serve per poter iniziare a giocare.

Il Regolamento base, notevolmente semplificato rispetto al precedente, tanto da far supporre la successiva uscita di una *"Advanced Version"*, è probabilmente stato realizzato con lo scopo, non tanto nascosto, di allargare la massa di appassionati grazie anche alla notevole cura con cui il tutto è stato realizzato: accurato background, esempi, foto a colori di diorami (molto accattivanti), grafici, guida alla colorazione delle miniature sono tra gli spunti presenti.

Il Gioco: La successione delle azioni dei due giocatori è fatta per turni che comprendono le seguenti fasi: *movimento, tiro, mischia e magia.*

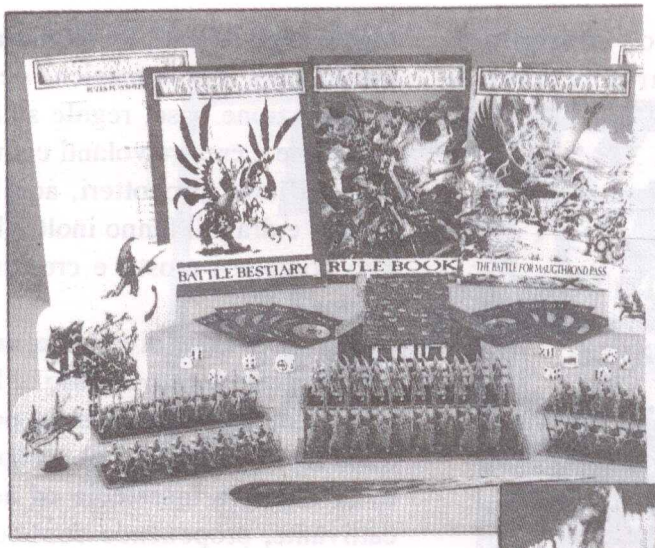
Ogni turno del singolo giocatore comprende l'intera sequenza di azioni che, tranne per la magia che è possibile utilizzarla anche nelle fasi dell'avversario, dovrà essere completata prima di rendere attivo l'avversario.

Il movimento consentito delle miniature varia da unità ad unità ed è regolato in base all'Army List compresa nel gioco base (più complesse e complete Army List vengono anche pubblicate periodicamente).

Ogni personaggio è caratterizzato da un movimento base che può essere alterato dal terreno o dalla particolare azione che si è scelto di compiere (es. carica, o marcia),dalla capacità di combattimento, di tiro, di forza, resistenza, leadership, dal numero di attacchi e punti ferita.

Per i singoli personaggi la **fase di tiro** viene risolta in base alla loro capacità balistica, alla distanza ed al terreno; mentre per le artiglierie (cannoni e mortai) il tiro è regolato da regole particolari.

La mischia viene combattuta tra le miniature che si fronteggiano, a tal proposito è importante la dimensione delle basette che variano da razza a razza (es. gli umani ed i nani usano basette da 20mm. di lato, mentre gli orchi sono montati su basette da 25mm.). Confrontando la capacità di combattimento sulle apposite tabelle si vede se il colpo viene arrecato, quindi se viene inflitto il danno, quindi il tutto viene risolto con un nutrito lancio di dadi.



La fase magica, che crea una forte componente aleatoria al gioco, nella confezione base è solo accennata, esiste però una scatola: *"WARHAMMER MAGIC"*, che complica la vita, si fa per dire, rendendo disponibili agli eserciti oltre 100 incantesimi, stendardi, spade, asce ed anelli magici, alcuni vincolati nell'uso ad opportune razze. Anche qui c'è una valanga di carte e ammeniccoli vari che rappresentano una vera miniera di materiale.

Per rappresentare sul campo tutto questo incredibile mondo la Games Workshop, con le sigle *"CITTADEL"* e *"MARAUDER"*, vende centinaia di blister e scatole di miniature in piombo ed in plastica, oltre a vari pezzi di artiglieria, vere e proprie statue di mostri, chimere, viverne, grifoni e.....spazio alla fantasia.

Tutto questo materiale è decisamente ben fatto e curato nei minimi particolari, unica nota negativa consiste solo nel prezzo che è pittosto elevato.

Il vasto mondo fantasy di "Warhammer", ha avuto recentissimamente una ulteriore espansione. E' infatti nei negozi specializzati dall'aprile 1993 "

"MAN O' WAR" (MOW), un supplemento in scatola che consente di ricreare battaglie navali nel più noto mondo fantasy. Per giocarlo non è necessario possedere o conoscere WFB: lucenti *navi bretoniane* possono scontrarsi con i bizzarri colossi degli *orchi*, le enormi arche degli *elfi neri* o con i sottomarini o le corazzate degli ingegnosissimi *nani*.

Uno dei "segreti" di questo gioco è la sua semplicità!

Per imparare a giocarlo non occorrono più di dieci minuti, le regole base, nonostante la mole del regolamento che comprende un gran numero di *Army List*, sono assai poche.

Le navi possono avere 3 tipi di movimento: a vela, che naturalmente è condizionato dalla direzione del vento e che viene determinato all'inizio di ogni turno; a remi o a motore.

Ogni razza predilige un tipo di navigazione o una combinazione di essi. Per l'attacco ogni nave ha un particolare tipo di armamento che può comprendere uno o più cannoni, catapulte, missili o arieti con cui speronare le navi avversarie, e naturalmente è consentito anche l'abbordaggio!

Ogni nave possiede una scheda su cui annotare le varie caratteristiche specifiche e sulla quale sono riportate le parti che possono subire danni che rendono inabili alcune funzioni della nave ad esempio se viene colpita la locazione di un cannone, quel cannone non sarà più in grado di sparare. Colpire una locazione già colpita in precedenza provoca un *colpo critico* con il quale è possibile l'affondamento della nave.

Diverse altre schede, con le quali è corredato il gioco, consentono di avere sempre sott'occhio le caratteristiche di movimento, fuoco e regole speciali, evitando così noiose ricerche sul regolamento.

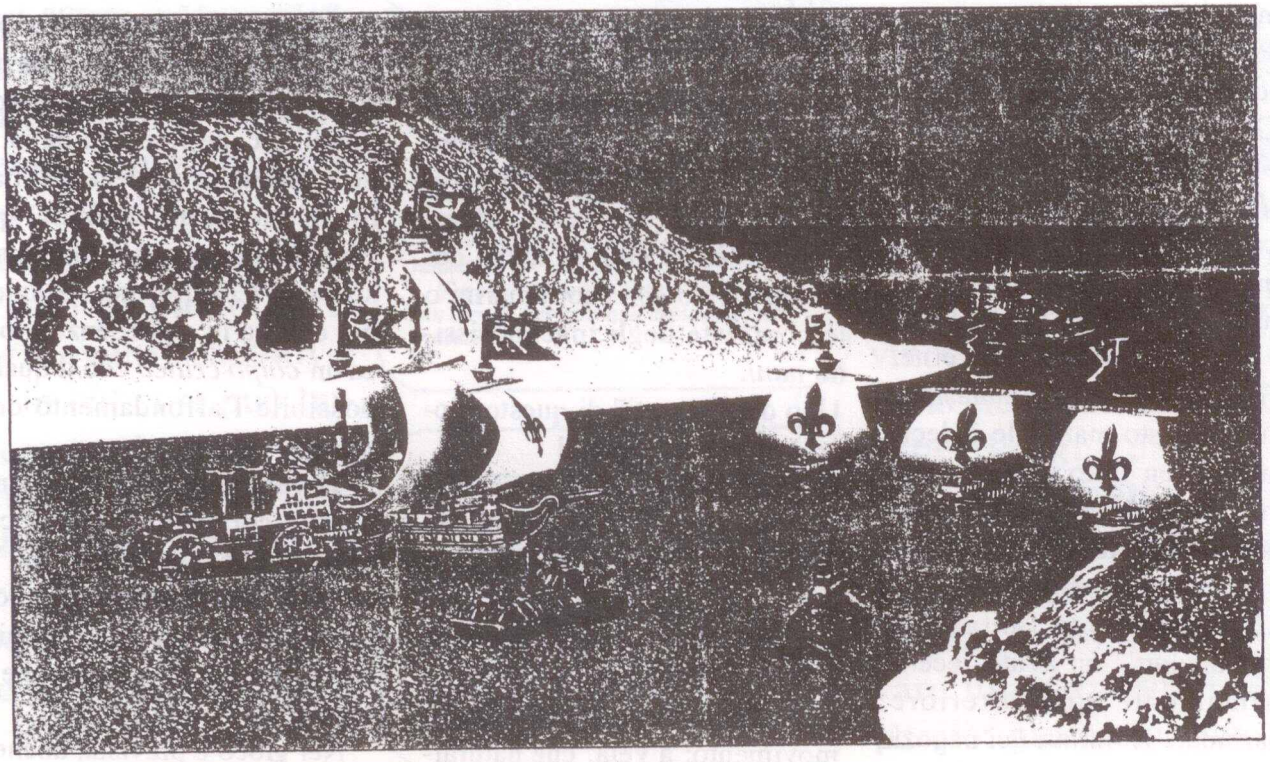
Nel gioco è prevista, anche se non indispensabile, la Magia che

aggiunge una ulteriore componente aleatoria alla partita.

La confezione base comprende 12 modellini di navi di Wargallery, che possono essere incollate e dipinte; numerose schede di vario tipo; due mazzi di carte; numerosissimi caunters; diverso materiale coreografico tipo scogliere, fortezze, zone sabbiose, isole ed altro ancora. Naturalmente questa è la dotazione base, ma per "provarci veramente gusto" consiglio di comprare a parte le navi di piombo, piuttosto care in verità, ma di sicuro effetto. Ed inoltre, da aprile ad oggi, la GW ha pubblicato due espansioni: **"Plaugue Fleet"**, che contiene le regole per le flotte Caotiche di Tzeentch, Khorne, Skaven, Chaos Dwarves ed altre, le carte per la magia caotica, nuove schede per le navi ed altre scenografie; "Sea of Blood" con regole sugli Alleati, un miglioramento sulle regole magiche della confezione base, regole sulle macchine e creture volanti come mongolfiere, girocotteri, aquile giganti e draghi; fanno inoltre la loro comparsa mostri e creature marine.

Il gioco è assai divertente, anche se molto legato al caso, e la GW lo supporta, come è sua politica fare con tutti i suoi prodotti, in maniera massiccia ed accattivante, proponendo continue espansioni e nuove miniature, inoltre la GW, ha pubblicato anche una rivista ufficiale: **"White Dwarf"**, in cui presenta, in ogni numero, varianti, opzioni, nuove miniature e scenari di gioco, il tutto riccamente illestrato con foto a colori!

Ed allora cosa aspettate per costruirvi il vostro "mostruoso esercito"?



Un galeone Bretoniano è speronato da una corazzata di nani

L'OMNIA CLUB è nato come un gruppo di appassionati che per gioco e divertimento ha lanciato la scommessa di impiantare un polo di riferimento per il gioco, ed adesso per il fumetto, in una zona assolutamente *"vergine"* come il casertano. Nato come gruppo di tre persone adesso ne conta oltre cinquanta!!!

Assieme agli appassionati di boardgame storici, di giochi di ruolo e di wargame tridimensionali si sono avvicinati al progetto anche grandi appassionati di fumetto originale americano, Manga e Animè e giovani disegnatori per far nascere così quello che noi vorremmo che fosse un circolo policulturale. Nella nuovissima sede infatti è possibile trovare insieme ai giochi più noti, fumetti d'importazione americani e giapponesi, card e miniature in plastica ed in piombo ad esclusiva disposizione dei soci. Abbiamo già organizzato diverse manifestazioni tra cui in settembre una eliminatoria provinciale del Torneo Regionale di *"STARQUEST"* da noi promosso per avvicinare anche i più assoluti neofiti. Pubblichiamo periodicamente una fanzine essenzialmente dedicata ai boardgame, wargame ed al roleplaying di oltre 50 pagine (di cui in settembre è uscito il terzo numero) con articoli contenenti nuove regole, addenda, novità, missioni, recensioni e notizie su tutto il mondo del gioco "adulto", insieme anche ad un breve fumetto. Per informazioni od altro:

OMNIA CLUB giochi & fumetti
via Acquaviva n°124
Caserta
oppure Maurizio tel. 0823/845131 (19,30 - 20,30) o Franco tel. 0823/841471 (ore serali).

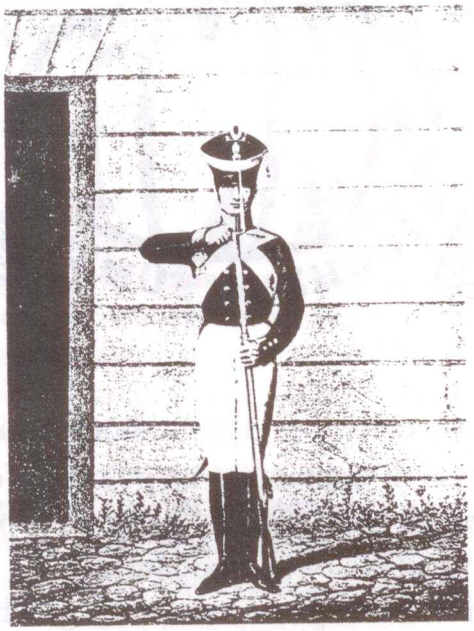
La Battaglia di Malo-Jaroslavetz

a cura del Gruppo Wargamer "LE GRENADIER"

Eventi storici antecedenti la battaglia di Malo-Jaroslavetz.

Dopo la conquista di Mosca, Napoleone aspettò ben 35 giorni sperando che lo zar Alessandro si facesse vivo per iniziare un armistizio. L'insuccesso della sua seconda delegazione ritornata a Mosca il 17 ottobre, convinse Napoleone che il suo sistema di guerra, ampiamente valido fino ad allora contro le altre Nazioni Europee, si era rilevato impotente di fronte ai metodi usati dai russi che si ritiravano evitando il combattimento e lasciando davanti all'esercito invasore solo terra bruciata. L'imperatore quindi si trovò di fronte a tre soluzioni: o avanzare ulteriormente (e morire), o rimanere a Mosca (e marcire), o ritirarsi (l'unica possibile) a sud verso Kaluga attraverso zone ancora fertili e non devastate per dirigersi poi ad ovest di Smolensk, sede di grandi depositi di viveri, munizioni e rifornimenti, per svernare e poi continuare la guerra in primavera.

La sconfitta di Vinkovo, subita da Murat (che aveva il compito di sorvegliare i Russi ma che invece era stato colto di sorpresa da Kutuzov), anticipò di un giorno la decisione di Napoleone di abbandonare Mosca e così la mattina del 19



Moschettiere russo del 1812 in tenuta invernale

Ottobre, la "Grande Armata" composta da 95.000 uomini, 300 cannoni e circa 40.000 carri ed altri mezzi di trasporto carichi di bottino, feriti e gente di tutti i tipi, lasciò Mosca incontro al suo destino. *"Sembrava una carovana, un popolo di nomadi o piuttosto uno di quegli eserciti dell'antichità che tornava con schiavi e bottino dopo una grande scorreria."* (Philippe Paul De Ségur - Storia di Napoleone e della Grande Armata nell'anno 1812 - Vol.II - pag. 96)

Per nascondere le sue vere intenzioni a Kutuzov, Napoleone spedì parlamentari con nuove offerte di armistizio, ed ai suoi generali disse che si metteva in marcia per attaccare il fianco sinistro dei Russi e riprendere l'offensiva. Così facendo l'Imperatore sperava che questa notizia arrivasse a Kutuzov e che la paura lo inducesse a ritirare le proprie truppe ancora più verso est dal luogo dove si trovavano ora. cioè nel campo trincerato di Taroutino a 100 Km. a sud di Mosca. lasciando così aperta la strada che portava a Smolensk attraverso Kaluga. Il grosso della Grande Armata francese diretto da Mosca lungo la vecchia strada per Kaluga che passava per Desna, fu quindi fattto piegare a ovest, attraverso Troitskij, per raggiungere la strada nuova in direzione di Malo-Jaroslavetz.

In questa località vi era un importante nodo stradale che avrebbe permesso a Napoleone di scegliere tra le due strade che portavano a Smolensk, cioè via Medouin o via Kaluga. Per coprire questre mosse iniziali, fu ordinato a Mortier di rimanere a Mosca fino al 23 ottobre a protezione della retroguardia. In quella data Mortier avrebbe dovuto far saltare il Cremlino e quindi dirigersi verso Vereya e servire da collegamento tra l'armata principale diretta ad ovest e l'8° Corpo d'armata di Junot, che si trovava in quel momento a Mozajsk, lungo la strada per Borodino. Contemporaneamente al movimento iniziale dell'armata principale, il 3° Corpo di Ney avrebbe dovuto avanzare verso il fiume Moistra in funzione di copertura, per as-

sumere poi il ruolo di retroguardia. La ritirata iniziò il 120° giorno di guerra. Dapprima tutto andò bene anche se la velocità di marcia venne rallentata dai carriaggi. Occorsero infatti ben cinque giorni per coprire i primi 100 Km., mentre in tempi migliori sarebbero bastati quattro giorni. Dopo due giorni di pioggia intensa, il tempo migliorò, ma le notti erano già fredde. Kutuzov fu informato della partenza di Napoleone nello stesso giorno in cui avenne, poichè la sua cavalleria, notevolmente superiore, gli forniva ogni sorta di notizia. Ma il generale russo sembrava caduto in letargo, infatti, come non fu fatto nulla per sfruttare la vittoria di Vinkovo, ugualmente il giorno 19 ottobre, non fu operato alcun tentativo per bloccare la strada della ritirata a Napoleone. Le truppe di Doctorov lasciarono Taroutino solo il giorno 22 ottobre seguendo da vicino la colonna di Napoleone per poi portarsi improvvisamente avanti nel tentativo di occupare il nodo stradale di Malo-Jaroslavetz prima che il 4° Corpo d'armata di Eugenio (alla testa della colonna suddetta) potesse occuparlo.
Kutuzov quindi fece muovere il resto del suo Esercito senza troppa fretta, per coprire il movimento delle truppe di Doctorov, giungendo solamente verso l'una del pomeriggio del 24 ottobre a Malo-Jaroslavetz.

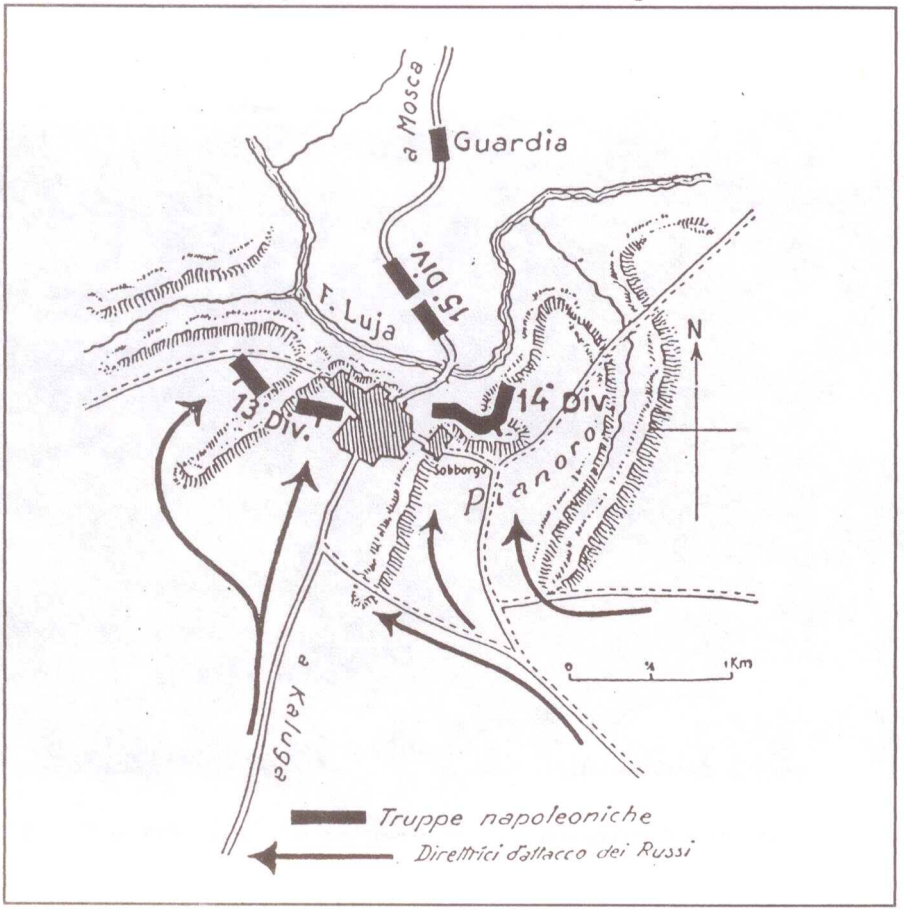
LA BATTAGLIA

La sera del 23 ottobre il Generale Delzons, Comandante della 13^ Divisione di fanteria francese del 4° Corpo d'armata di Eugenio trovò Malo-Jaroslavetz sgombra di truppe Russe salvo qualche reparto di Cosacchi che presto disperse.
Delzons non ritenne opportuno collocare la sua intera divisione nella città alta oltre un fiume ed una strettoia sull'orlo di un dirupo, nel quale un attacco di sorpresa notturno avrebbe potuto gettarla. Delzons quindi distaccò due soli battaglioni per occupare la città e tenere sotto osservazione l'altopiano.

Il terreno dove si sarebbe svolta la battaglia ci viene così descritto: "*...dopo aver passato il fiume Louja attraverso uno stretto ponte di legno si accede alla città da una strada che si inerpica su una collina scoscesa interrotta da balze e forre, più oltre si trova un altopiano circondato da boschi dai quali sbucano tre strade; una di fronte che viene da Kaluga e due a sinistra che vengono da Lectas Kova (Taroutino), campo trincerato di Kutuzov ed una che si dirige su Medouin*".

La notte stava per finire, erano le quattro e nei bivacchi di Delzons, eccetto poche sentinelle, tutti dormivano ancora, quando improvvisamente i Russi di Doctorov uscirono dai boschi circostanti e subito quattro reggimenti di cacciatori Russi in avanguardia respinsero senza fatica i due isolati battaglioni Francesi dislocati nella città facendoli ritirareprecipitosamente verso la pianura e lungo il fiume.

Subito dopo Doctorov fece mettere in linea alcune batterie di artiglieria, ai due lati estremi della città al fine di colpire il ponte e impedire alle truppe di Delzons il ritorno offensivo. Frattanto il Viceré Eugenio che si trovava con il grosso delle sue forze a pochi chilometri da

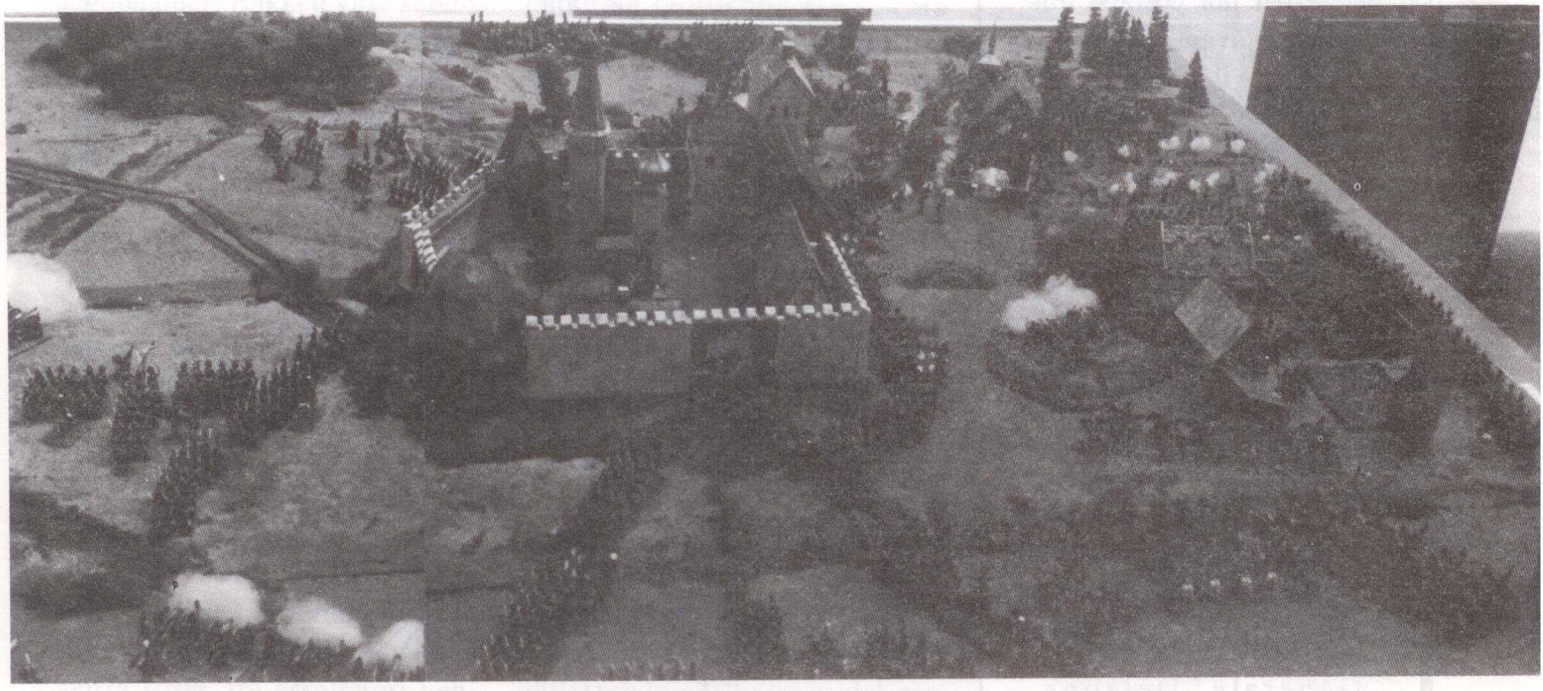


Malo Jaroslavetz, venne informato degli eventi e si preparò per dar man forte a Delzons. Alle prime luci dell'alba la situazione divenne più chiara e si cominciava ad intravvedere le nere e lunghe colonne di Kutuzov che giungevano dalle strade di Lectas Kova e Kaluga, lasciando dietro di loro dei fortini, approntati al momento, difesi da terrapieni e numerosi cannoni. Intanto Delzons era sottoposto ad un nutrito fuoco d'artiglieria proveniente dall'altopiano senza che per i francesi fosse possibille rispondere, per la difficoltà del terreno e la mancanza d'artiglieria. La situazione era diventata insostenibile ed ogni esitazione procurava nuove perdite. Bisognava uscirne con una rapida rititrata o con un attacco impetuoso, ma purtroppo, la via della ritirata si trovava oltre lo schieramento russo, ed il Viceré subito ordinò l'attacco. I Russi avanzando giù dall'altopiano si trovavano sulla strada incassata, che dalla città conduce al ponte, forti della posizione dominante, ma Delzons li attaccò senza esitazione a testa bassa alla baionetta.

I Russi non ressero l'impeto e vennero sbaragliati e respinti. I Francesi si ritrovarono ad inseguirli sulle alture e nella città non avendo che pochi edifici ancora da conquistare, ma ormai stremati esitarono ed allora Delzons per incoraggiarli con l'esempio, si fece personalmente avanti ma una pallottola lo colpì e lo uccise. Il fratello a questa scena si buttò su di lui per salvarlo e proteggerlo ma cadde anche lui. L'eroico Delzons fu sostituito da Guilleminot, che intelligentemente mandò cento granatieri in una vicina chiesa e nell'annesso

Il Generale Delzons

cimitero, e subito i granatieri aprirono delle feritoie nei muri per sparare sui Russi. La chiesa, situata a sinistra della strada maestra, la dominava. A questa, in gran parte si dovette la vittoria. Per cinque volte, in quella giornata, quella posizione fu oltrepassata dalle colonne



Dioramama della battaglia di Malo-Jaroslavetz eseguito dal GRUPPO WARGAME "LE GRENADIER" con figurini da 25mm.

Russe che inseguivano i Francesi esausti, dopo che li avevano a loro volta respinti, e per cinque volte le precise e tempestive scariche di moschetteria che colpivano le colonne sui fianchi ed alle spalle fecero tentennare e rallentare l'impeto delle reclute Russe, quando poi i Francesi ripresero l'offensiva, grazie a quella posizione, le colonne Russe si trovavano tra due fuochi ed il successo degli attacchi Francesi fu assicurato.

I Russi venivano continuamente rinforzari mano a mano che le truppe di Kutuzov giungevano sul campo di battaglia ed un loro ennesimo attacco respinse Guilleminot fino al ponte; dove finalmente Eugenio accorso con le riserve lo raggiunse, ma il Viceré impegnò negli scontri le unità disponibili con pochi reparti alla volta non ottenendo alcun risultato e infine si convinse ad inpiegare tutta la 14^ Divisione del Generale Broussier e per la terza volta i Francesi raggiunsero le alture della città.

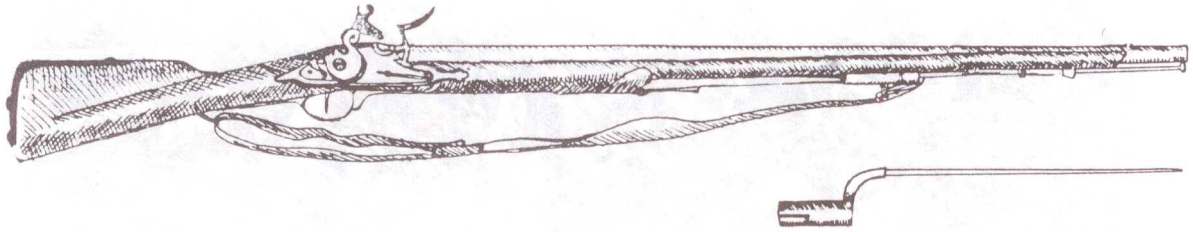
Oltrepassate le ultime case e giunti nella pianura, i Francesi vennero investiti dal fuoco della intera armata di Kutuzov e sbigottiti tentennarono e ripiegarono abbandonando le posizioni così tenacemente e sanguinosamente conquistate.

Frattanto alcune granate di obici cominciarono ad incendiare gli edifici di Malo-Jaroslavetz per la maggior parte di legno e così le truppe sfuggite al tiro dei Russi si ritrovarono nel fuoco delle rovine. Allora le reclute Russe esaltate da questa vista si accanirono su quegli infelici ed i Francesi superstiti, indignati, si buttarono in un corpo a corpo feroce e sanguinario senza quartiere dove i feriti morivano soffocati dal fumo e divorati dalle braci ardenti.

Ora ad Eugenio restava solo la 15^ Divisione Italiana del generale Pino e la gettò senza esitazione nella disperata mischia e il generale Pino avanzando divise le sue brigate tra la città ed il sobborgo.

La divisione era composta da reclute Italiane ed era la prima volta che combattevano. Essi salirono in colonna serrata la china della collina urlando di entusiasmo consci di combattere davanti al loro capo. Una batteria Russa li fulminava sui fianchi arrecando grandi perdite anche alla Guardia del Viceré schierata nella pianura sottostante. Allora Eugenio fece mettere in linea una batteria della Guardia Reale ed in poco tempo gli artiglieri, misero in ritirata la batteria nemica. Dopo aver ripreso fiato il generale Pino si diresse con le sue brigate oltre la Chiesa e poi a destra dentro Malo-Jaroslavetz, mentre la Brigata del Generale Levie si arrampicò sul lato scosceso del burrone per investire le colonne Russe che avevano respinto la 14^ Divisione. La mischia si fece ora ancora più accanita senza che nessuna delle due parti volesse cedere, sapendo che la vittoria o la sconfitta avrebbe significato la salvezza o la morte. I Russi furono nuovamente rinforzati in uomini e cannoni da Kutuzov con la Divisione Rajewski e respinsero la Brigata del Generale Levie ferendolo a morte, ma nella

Il Generale Pino



Fucile e baionetta di costruzione russa, modello 1798. Il fucile è lungo 141 cm., senza baionetta, 178,5 cm. a baionetta innestata. La canna è lunga 103,5 cm.

città il Generale Pino, pur ferito alla mano e alle gambe, resisteva strenuamente con la sua brigata.

L'artiglieria Italiana ora finalmente era entrata in linea e si arrampicava su per la collina verso la città schiacciando senza pietà i corpi dei morti e dei moribondi caduti, ammassati lungo la stretta strada. Lo slancio della divisione Pino aveva rianimato i superstiti della 13^ e 14^ divisione, che si unirono in un ultimo e disperato sforzo e per la quinta volta l'attacco fu portato sulle alture. Ora Eugenio conscio del momento decisivo, attaccò battaglia personalmente con la sua guardia tenuta finora come estrema riserva ed il colonnello Peraldi, comandante dei Cacciatori della Guardia, incitò i suoi uomini allo sforzo supremo dicendo loro: *"Questa è la battaglia degli Italiani, o vincere o morire"*. Si ripetevano ferocemente i soldati: *"O vincere o morire"*. Ed i tamburi rullarono la carica. Con la baionetta spianata i cacciatori della Guardia travolsero tutti di fronte a loro, e respinsero i Russi fuori della città ed oltre le alture circostanti, ma infine incalzati dalla cavalleria Russa furono costretti a ritirarsi nei sobborghi della città.

Ora l'artiglieria Italiana finalmente in linea ai margini della città poté rendere il male per male, mentre il Colonnello Peraldi , con i suoi cacciatori della Guardia, cercava ancora di incalzare i Russi, ma Eugenio lo fermò non volendo privarsi di una così preziosa riserva e si limito a trincerarsi agli ingressi della città consolidando le posizioni. Intorno alle 9 di sera al riparo dei fortini, Kutuzov ordinò di sferrare un nuovo attacco alla città e formate numerose colonne appoggiate dalla artiglieria si mosse in avanti.

Il Generale Guilleminot

Intanto Napoleone con la Grande Armeé era ormai giunto sul campo di battaglia ed aveva mandato le divisioni Gerard e Compans in rinforzo ad Eugenio. Kutuzov che non

Combattimenti nei sobborghi di Malo-Jaroslavetz

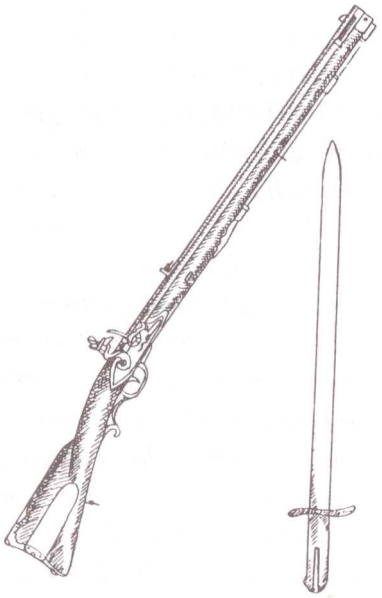
aveva potuto vincere contro un corpo isolato di soli 15.000 uomini, con più di 50.000 uomini, si rassegnò, pur avendo a proprio favore una posizione dominante e tutte le difficoltà che comportavano a gli attaccanti. Accortosi dei rinforzi ricevuti dal Viceré, desistette da nuovi attacchi ed ordinò la ritirata intorno alle 11 di sera, prendendo posizione a due miglia da Malo-Jaroslavetz sulla strada di Kaluga. I Franco-Italiani rimasero così padroni della città ridotta ad un cumulo di rovine e colma di una moltitudine di cadaveri, dopo 18 ore di incessanti combattimenti.

Il giorno dopo, il 27°Bollettino della Grande Armata scriveva come ed in quale situazione sfavorevole il IV° Corpo avesse combattuto e come la Guardia Italiana si era distinta nella battaglia.

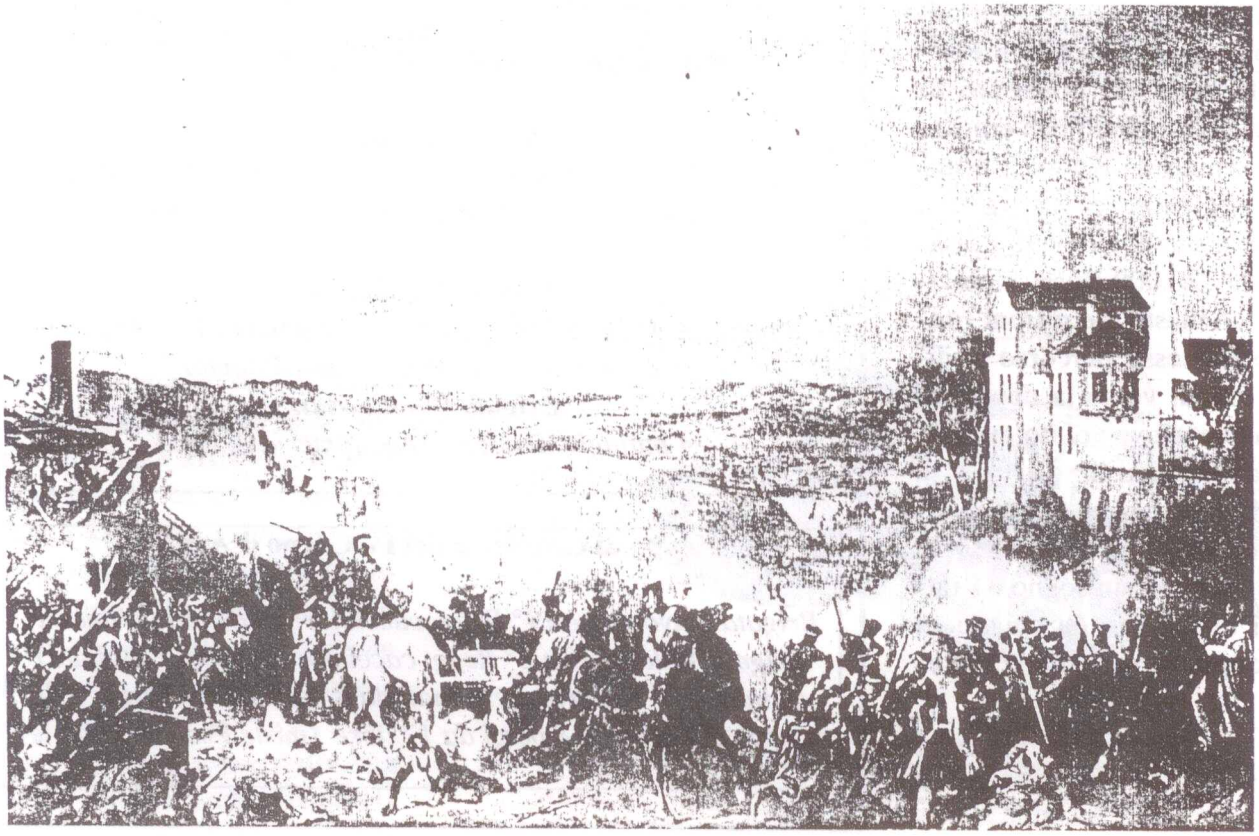
Il bravo Generale Rapp (aiutante di campo dell'Imperatore) scrisse nelle sue memorie: *"Le truppe Italiane si coprirono di gloria. É questa una giornata che l'armata d'Italia deve iscrivere nei suoi fasti"*.

Lo storico Russo il colonnello Butualin disse: *"Del resto noi non possiamo dispensarci dal confermare che il combattimento di Malo-Jaroslavetz reca il maggior onore alle truppe del Viceré le quali sastenevano gli attacchi impetuosi dei Russi con una bravura e con una costanza ammirabile"*. Inoltre Kutuzov fece ampiamente intendere, nei rapporti allo Zar, che si riteneva battuto e come questa fosse l'unica battaglia della campagna dove si confessava non vincitore.

Le perdite da ambo le parti furono alte a dimostrazione dell'accanimento e della ferocia dei combattimenti. Ci furono circa 6.000 tra morti e feriti per i Russi e più di 4.000 tra i Franco-Italiani.



Carabina russa da cacciatore, modello 1777: l'arma è evidentemente ispirata agli "stutzen"tedeschi, ed è lunga 101 cm.,con canna di 65 cm. a 8 righe profilate a "dente di sega".



I combattimenti nei sobborghi di Malo-Jaroslavetz

Conclusioni

Il giorno seguente 25 ottobre, dopo una notte freddissima , con un repentino cambio di stagione dall'autunno all'inverno, Napoleone visitò il campo di battaglia ed elogiò il Vicerè, dicendogli: *"L'onore di questa bella giornata appartiene totalmente a voi ed ai nostri buoni Italiani, i quali hanno deciso una così brillante vittoria"*. Ma, come scrisse De Segour ricordando di Malo-Jaroslavetz: *"Quel funesto campo di battaglia dove si fermò la conquista del mondo, dove naufragarono venti anni di vittorie, dove ebbe inizio l'enorme crollo della nostra fortuna!!!"*.

La vittoria fu tanto bella e gloriosa quanto purtroppo inutile. Il giorno successivo Napoleone con una ricognizione sull'altopiano dopo aver addirittura corso il rischio di essere catturato dai cosacchi di Platov, resosi conto che era stato prevenuto da Kutuzov e che per raggiungere Kalugas o Medouin sarebbe dovuto passare sopra 120.000 Russi, si decise per un mesto dietrofront rifacendo lo stesso percorso si diresse quindi verso la devastata strada che aveva voluto evitare, che da Mozaisk portava a Borodino e Viazma e finalmente Smolensk.

Era la fine di un sogno e l'inizio di un incubo da cui pochi purtroppo, si sarebbero risvegliati.

Ordine di battaglia delle truppe Franco-Italiane

Il IV Corpo di Armata di Eugenio comprendeva la 13^ Divisione di fanteriaFrancese (Gen. Delzons); la 14^ (Gen. Broussier - Francese -) e la 15^ Divisione (Gen. Pino -Italiana)
Il contingente Italiano che fece parte del IV Corpo all'entrata in Russia era forte di 300.000 uomini, ridotti ad un migliaio alla fine della campagna. N.B. Il 24 ottobre 1812 il IV Corpo comprendeva circa 15.000 uomini di tutte le armi tra Italiani e Francesi); in particolare gli Italiani erano così suddivisi;

Reparti della Guardia Reale: Gen. Lecchi

Guardia d'onore: *Col. Battaglia (1 Compagnia)*
Veliti reali: *Col. Moroni (2 Btg.)*
Granatieri e Cacciatori: *Magg. Crovi (2 Btg.)*
Cacciatori coscritti: *Col. Persidi (2 Btg.)*
Dragoni: *Gen Jacquet (2 squadroni)*
Dragoni della Regina: *Col. Narboni (4 squadroni)*
Marinai *(equipaggio per ponti) (1 Compagnia)*
Una batteria a piedi
Una batteria a cavallo

Composizione della Divisione del Gen. Pino

Brigata Fontana:
4 battaglioni del 1° Regg. fanteria leggera (Col.Della Forre)
4 battaglioni del 2° Regg. di linea (Col. Dubois)

Brigata Guillaume:
3 battaglioni del 3°Regg. fanteria leggera (Col. D'Arcese)
3 battaglioni del Reggimento dalmata
Brigata Dembowski:
4 battaglioni del 3° Regg.fanteria di linea

Corpo di cavalleria del IV Corpo d'Armata

Brigata Guyon: 9°e 19° Regg. cacciatori a cavallo (Francesi)
Brigata Villata: 1° e 2° Regg. cacciatori a cavallo (Italiani)
ed inoltre: 3 batterie divisionali da 8 pezzi da 6 libbre e 2 di riserva di corpo da 8 pezzi da 12 libre (miste Franco-Italiane)

Ordine di battaglia delle truppe Russe

4° Corpo Comandante Ten. Gen. Doktorov

7^ Divisione (Lt. Gen. Kapsevich):

*1^ **Brigata:** Reg. Paskov e Mosca*
*2^ **Brigata:** Reg. Libau e Sofia*
*3^ **Brigata:** 36° Jager*
Art. 12 pezzi da 6 libbre
Art.12 pezzi da 12 libbre.

24^ Divisione (Mar.Gen. Likhacher):

*1^ **Brigata:** Reg. Shirvan e Boutirki*
*2^ **Brigata:** Reg. Ufa e Tomsk*
*3^ **Brigata:** 19° e 40° Jager*
Art.12 pezzi da 6 libbre
Art.12 pezzi da 12 libbre

7° Corpo Comandante Ten. Gen. Rajewski

12^ Divisione (Mar. Gen. Vasil'chikov):

*1^ **Brigata:** Reg. Smolensk e Narva*
*2^ **Brigata:** Reg. Alexopol e Inger*
*3^ **Brigata:** 6° Jager*
Art. 12 pezzi da 6 libbre
Art.12 pezzi da 12 libbre

26^ Divisione (Mar. Gen. Paskievich):

*1^ **Brigata:** Reg. Lagoda e Poltava*
*2^ **Brigata:** Reg. Nishki e Orel*
*3^ **Brigata:** Reg. 5° e 42° Jager*
Art.12 pezzi da 6 libbre
Art.12 pezzi da 12 libbre

1° Corpo di cavalleria

*1^ **Brigata:** Regg. - Ulani Guardia*
*2^ **Brigata:** Ussari e Cosacchi Guardia*
Art.12 pezzi da 6 libbre
*4^ **Brigata:** Dragoni Njeschin*
Ussari Elisavetgrad
Cosacchi di Platov
Art.24 pezzi da 6 libbre

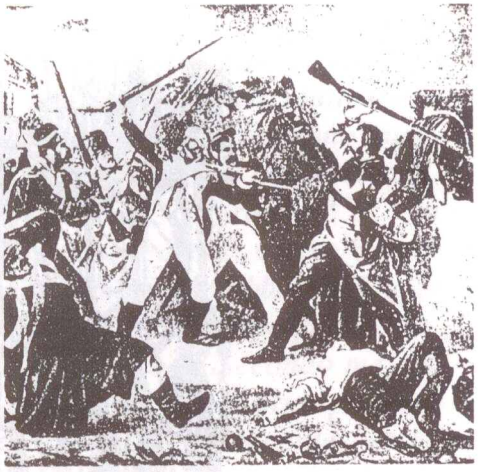
In totale circa 30.000 uomini a cui vanno aggiunti le riserve comandate da Kutuzov.

Bibliografia

- Gli Italiani in Russia - 1812 - Cesare de Laugier
- Storia di Napoleone e della Grande Armata nell'anno 1812 - Philippe Paul De Segur
- Atlante della Grande Armée - J. Cl. Quennevat
- Le campagne di Napoleone - B. Chandler

Si ringraziano per la gentile collaborazione:

Il Dr. S. Schiffini delle Raccolte Storiche del Comune di Milano.
- Il Sig. Paolo Casali - Presidente della Sezione Storica Napoleonica di Roma.
- La Si.gna Teresa Piaggioli, per la realizzazione del modello della città di Malo-Jaroslavetz.

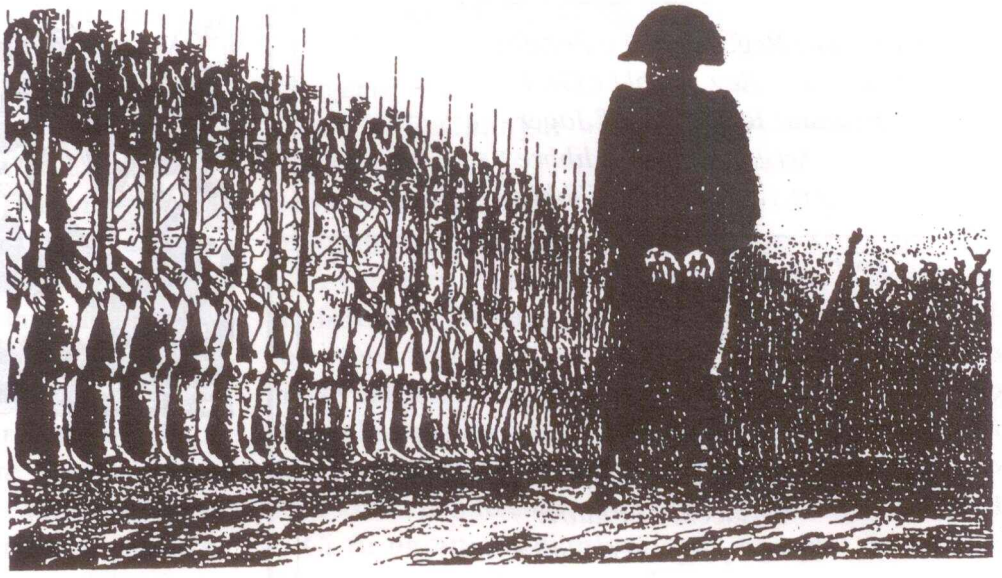


GRUPPO WARGAME " LE GRENADIER"

Per informazioni: Antonino Di Bartolo

tel. **06-33611293 - 06-33611384**

Il nostro gruppo che é attivo in ROMA dal 1982, riunisce tutti gli appassionati del periodo NAPOLEONICO, giocato con figurine tridimensionali alte 25 millimetri.
Siamo uno dei pochi Club, che fin da dieci anni, pur tra grandi difficoltà, abbia fatto una scelta così impegnativa nel ricostruire con figurini in 25 mm. episodi veri o inventati di BATTAGLIE e CAMPAGNE NAPOLEONICHE.
I figurini in 25 mm., ci hanno interessato perché oltre ad appagarci visivamente sul tavolo di battaglia, ci permettono la "fedele" ricostruzione dell'uniforme fino nei più piccoli dettagli (occhi, bottoni etc.) come se fossero dei singoli pezzi da collezione.
Nel 1990 abbiamo partecipato alla mostra Militaria in Europa con un diorama della battaglia di Maloyaroslavets, episodio della Campagna di Russia, in cui si distinsero le truppe Italiane, il diorama conteneva oltre mille figurini. Nel 1991 abbiamo presentato un episodio della famosa carica degli Scots Greys, a Waterloo, nell'ambito della mostra del Pavarotti International, svoltasi a Modena; ed infine nel 1992 abbiamo realizzato un grande plastico di Waterloo per la rivista Paralleli che riguardava una monografia su Napoleone.
Per chi fosse seriamente interessato siamo sempre disponibili per aiutare i neofiti a superare le difficoltà di un primo approccio al fantastico mondo del Wargame e del modellismo militare, con consigli sulla pittura dei pezzi e informazioni sulle fonti bibliografiche, storiche e uniformologiche.



NAPOLEON at LEIPZIG

Regole rivisitate per il gioco campagna

di Andrzej Cierpicki

Sequenza di gioco:

1) Interfase di riorganizzazione: Ambedue i giocatori riorganizzano le unità precedentemente distrutte

Il turno del giocatore Alleato segue la riorganizzazione con la sequenza qui riportata:

2) Fase Comando: decide quali unità sono in raggio di comando, emettono ordini, lanciano il dado per l'iniziativa.

3) Fase Movimento: muove le unità

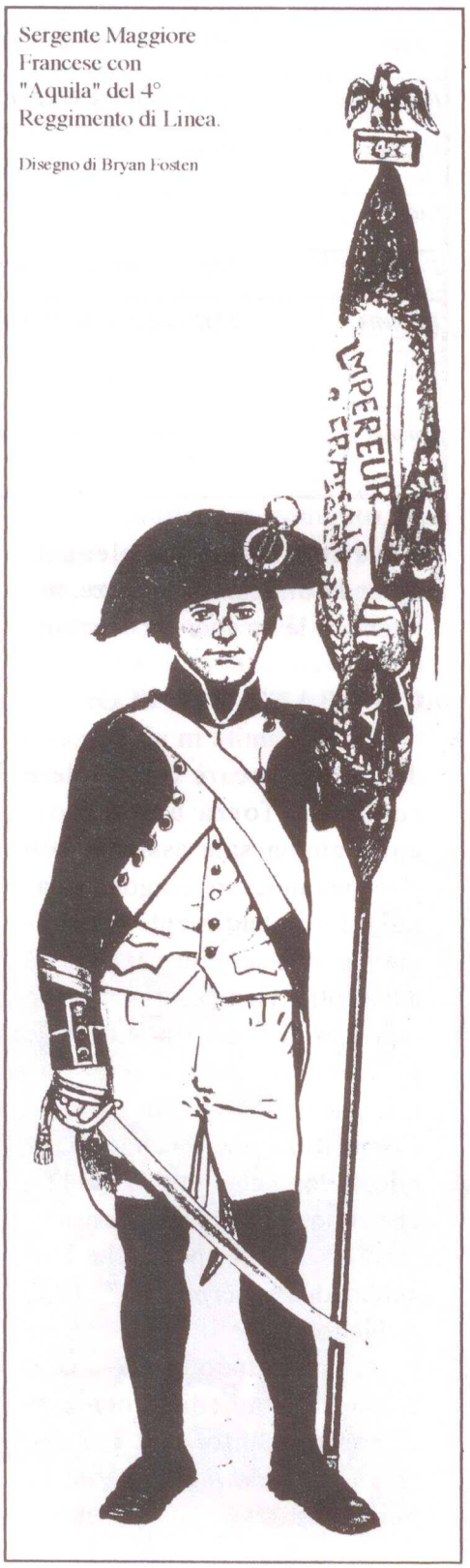
4) Fase di Combattimento: Unità con ordini relativi o fuori di comando, attaccano le unità nemiche adiacenti.

Segue il turno del giocatore Francese, che ripeterà le sequenze specificate più sopra .

AMMASSAMENTO: Generalmente due unità per esagono (numero illimitato di leaders) alla conclusione della fase di movimento. Certe unita che hanno la stessa designazione numerica superiore possono ammassarsi tre per esagono.

ZONE DI CONTROLLO: (ZOC da ora in poi)- Tutte le unità (escluso i leaders) fanno uso di ZOC nei loro sei esagoni adiacenti, eccetto attraverso le rive di un fiume senza ponte e dentro ad un castello. La fanteria e l'artiglieria devono cessare il loro movimento quando entrano in ZOC nemica; la cavalleria deve fermarsi solamente quando entra in una ZOC nemica di cavalleria o potrà, altrimenti, continuare a muoversi attraverso ZOC di fanteria o di artiglieria nemica, spendendo un punto di movimento (MP) addizionale per ciascun esagono controllato dal nemico che lascia durante una fase di movimento. In aggiunta, le unità che cominciano la loro fase di movimento in una ZOC nemica possono, se in possesso di ordine appropriato, muovere direttamente dentro un'altra ZOC della stessa o differente unità nemica, sempre tenendo conto delle regole precedenti. *Quindi una unità di cavalleria che inizia la sua fase di movimento in una ZOC nemica può muovere direttamente ad un'altroa ZOC e potrà continuare il movimento solo se quella ZOC non appartiene ad una unità di cavalleria nemica.* I leaders potranno lasciare o muoversi attraverso ZOC nemiche solo se sono ammassati con unità amiche o stiano attraversando esagoni occupati da unità amiche.

Le unità che si muovono da una ZOC nemica ad un'altra, però, corrono il rischio di dover sop-



Sergente Maggiore Francese con "Aquila" del 4° Reggimento di Linea.

Disegno di Bryan Fosten

portare perdite: Per ciascuna ZOC occupata dopo la prima, lanciate un dado decimale, se il risultato è uguale o inferiore alla metà (arrotondando per difetto) del fattore di combattimento dell'unità nemica che esercita la ZOC nell'esagono occupato, l'unità in movimento perde uno step di forza; altrimenti non vi sarà effetto. Notate che l'unità che avanza come risultato del combattimento, non incorre in effetti contrari per la sua mossa che effettua direttamente da una ZOC nemica ad un'altra. Le unità possono ritirarsi o eseguire rotte attraverso ZOC nemiche, ma perdono uno step di forza in ciascun esagono dove il lancio del dado è inferiore o uguale al fattore totale di combattimento delle unità nemiche che esercitano la ZOC nell'esagono occupato.

Terreno	*Movimento*	*Combattimento*
Chiaro/Burrone	*1MP*	*Nessun effetto*
Foresta	*Cav./tutta Art. 4MP;Fanteria 2MP*	*Cavalleria dimezzata (attacco o difesa)*
Cresta	*Nessun effetto*	*Artiglieria LOS bloccata*
Pendio	*Nessun effetto*	*Bonus per artiglieria*
Strada	*1/2 MP se lungo la strada*	*Dipende dal resto del terreno*
Pista	*1 MP se lungo la pista*	*Dipende dal resto del terreno*
Castello	*2 MP*	*Il difensore triplicato (attacco ad un rapporto massimo di 2:1)*
Città	*1 MP*	*Fant/Art. raddoppiata, Cav. dimezzata*
Fiume	*Attraversamento solo su ponti*	*Attacci solo attraverso i ponti*
Ruscello	*2 MP addizionali per attrav.*	*Raddoppiano il difensore*
Ponte	*Nessun effetto*	*Raddoppiano il difensore*
Palude	*Si può entrare solo su strada o pista*	*Nessun effetto*

TURNI DI GIOCO NOTTURNI E CON PIOGGIA:

Le unità non potranno occupare ZOC nemiche durante la notte o con pioggia e non sono permessi combattimenti. *Di notte* non vi sono interfasi di riorganizzazione o fasi di comando; tutte le unità si comportano come se fossero fuori comando ma, se in una ZOC nemica, devono, se possibile, spostarsi indietro di un esagono.

Gli effetti del terreno sono cumulativi per il movimento ma non per il combattimento. Le unità potranno, anche, se le modifiche suggeriscono altrimenti, muovere di un esagono per turno fino a che entrano in terreno non proibito o muovono direttamente da una ZOC nemica ad un'altra, senza il necessario ordine per questa operazione. Gli effetti sono qui elencati (quando dimezzate le forze, arrotondate le frazioni per eccesso).

COMBATTIMENTO:

Tutte le unità in un esagono devono attaccare o difendere come una forza unica (così unità ammassate assieme non possono attaccare esagoni separati). I combattimenti generalmente si svolgono tra unità adiacenti e viene espresso come rapporto di forza tra attaccante e difensore. I risultati sono spiegati nella "Tavola Risultati Combattimento" e vengono applicati dopo che tutte le modifiche sono state prese in considerazione; notate, però, che i risultati di *"schermaglia" (SK)* richiedono che il difensore subisca un risultato di *DR* o contrattacchi immediatamente su un rapporto di forza di **1:1** *senza alcuna modifica di sorta.* Le unità in ritirata sono spostate di un esagono, mentre le unità in rotta devono ritirarsi del loro movimento pieno allontanandosi dal combattimento, e se entrano in una ZOC nemica, anche se occupata da un'unità amica, deve controllare le perdite come specificato nelle regole sulla ZOC. Se non vi sono altri esagoni disponibili di ritirata (AR/DR) le unità che la devono eseguire possono occupare degli esagoni che già contengono il massimo ammassamento consentito dislocando le unità occupanti in uno degli esagoni adiacenti non proibito. Le unità che subiscono un risultato di rotta (**ARo/DRo**) non eseguono dislocazioni, ma muovono direttamente sopra a proprie unità, per far ciò devono lanciare il dado per vedere se anche loro subiscono gli effetti della rotta dell'unità che le ha attraversate. Lanciate un dado decimale, con un lancio di

1-5 le unità vanno in rotta; riducete il lancio del dado del valore di iniziativa/comando di ciascun leader ammassato con unità su cui passa l'unità in fuga. Notate che le unità poste in rotta in questa maniera possono a loro volta mandare in rotta altre unità formando quindi una reazione a catena. Le unità della Guardia (Guardie Imperiali Francesi e unità Russe del Corpo di Costantino) e le unità d'elite (segnate in rosso) trasformano i risultati **ARo/DRo** in risultati **AR/DR** rispettivamente e non subiscono alcun effetto da parte di altre unità in rotta che transitano nel loro esagono.

Le unità impossibilitate a ritirarsi o sconfitte perdono un passo del loro compenso movimento, e nel caso di unità sconfitte, l'ultimo esagono della sconfitta.

Le unità non possono mai ritirarsi volontariamente dentro un esagono in ZOC nemica se vi sono altri esagoni liberi da influenza nemica.

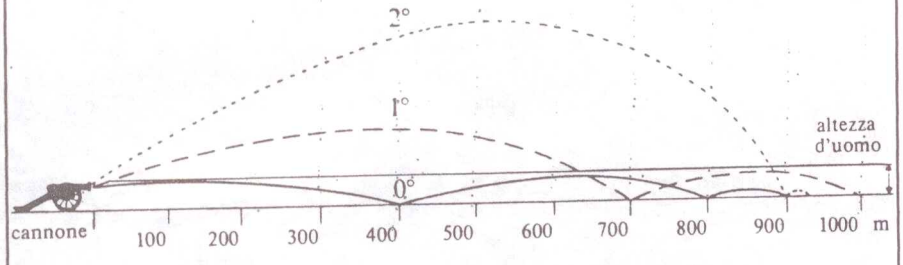
Il giocatore vincitoredel combattimento, potrà, in certe circostanze, (vedi regole comando) occupare con *una* unità l'esagono lasciato libero dal difensore ed inseguire le unità nemiche in rotta. Nell'ultimo caso, le altre unità che partecipano al combattimento che hanno messo in fuga il nemico, possono avanzare lungo la via della ritirata dell'unità in fuga, per un massimo di una unità per esagono. Se un leader è presente con due unità in un esagono, possono avanzare assieme, leader incluso. Le unità che avanzano, ignorano le ZOC nemiche. La cavalleria deve lanciare un dado decimale per vedere se avanza: da 1 a 4 deve avanzare, da 5 a 7 non può, da 8 a 0 può scegliere (*Guardie e cavalleria elite aggiungono 2 al loro lancio di dado*). Unità che inseguono il nemico devono seguire esattamente la strada percorsa dall'unità in ritirata ma non superare il loro fattore di movimento. Se terminano la loro avanzata adiacenti all'unità in fuga essi potranno infliggere, se fanteria, uno step di perdita, se il risultato del loro lancio di dado decimale è uguale o inferiore alla loro forza di combattimento. Se l'unità inseguitrice è di cavalleria si raddoppia la sua forza di combattimento ai fini del lancio del dado decimale. Nel caso in cui la perdita subita in questo modo causa l'eliminazione dell'unità in fuga, l'unità inseguitrice avanzare dentro l'hex lasciato libero.

In caso di perdite, il giocatore possessore deve scegliere quale unità togliere e può decidere di eliminare una unità a piena forza invece di ridurre due unità nel caso di risultati **"L2S"**. Le unità che subiscono due perdite vengono eliminate (eccetto alcune unità di Guardie Francesi che hanno 4 steps) ma possono essere riammesse in gioco con il loro lato di forza ridotta, effettuando una riorganizzazione.

Nei risultati **Ex** la perdita di punti forza da parte dell'attaccante, deve essere uguale o maggiore dalla perdita dei punti forza del difensore (sottraete i punti forza dell'unità ridotta dai punti forza iniziali dell'unità per avere i punti forza perduti dalle unità rigirate).

Si definiscono "Attacchi Combinati" quei combattimenti in cui partecipano almeno una unità di fanteria, una di cavalleria ed una di artiglieria (sia che bombarda o no). In questo caso i combattimenti si risolvono spostando di una colonna a destra a vantaggio dell'attaccante sulla Tabella di Combattimento, *quindi un 1-1 diventa un 3-2 ecc.*

Qualsiasi unità di cavalleria o artiglieria a cavallo che inizia una **fase di combattimento** in una ZOC nemica non di cavalleria, potrà ritirarsi di un esagono prima del combattimento, anche quando fuori di comando e/o demoralizzata; questo non ammette un'avanzata nemica ma soddisfa la condizione d'attacco, quando rilevate. Fate riferimento alle regole comando per chiarificazione sulle priorità d'attacco.



Il diagramma mostra l'arco, la traiettoria e *ricochets* per un pezzo da 9 libbre a 0°, 1°, 2° gradi di elevazione (dal libro "*Firepower*" del Maggior-Generale B. P. Hughes).

ARTIGLIERIA:

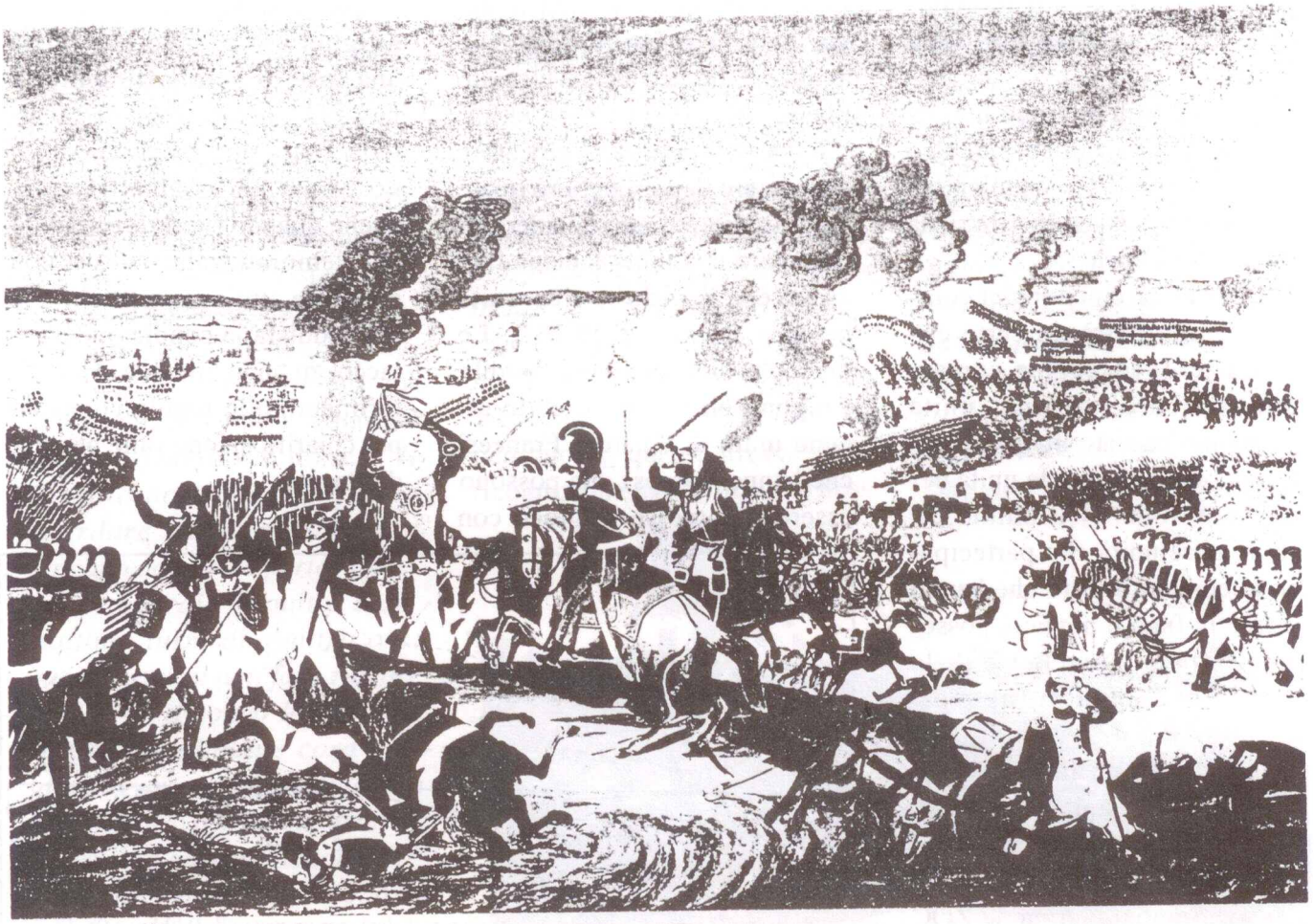
Bombarda ad una distana di due esagoni e deve invece *attaccare* normalmente se adiacente ad una unità nemica. In ambedue i casi l'artiglieria ammassata deve agire assieme.

L'artiglieria che bomba non soffre i risultati avversi.

La Linea di Vista, ai fini del bombardamento, è bloccata da foreste, castelli, esagoni di città, esagoni di creste (il fuoco lungo il lato di cresta è permesso, mentre non è permesso il bombardamento che attraversa la cresta, a meno che l'unità bersaglio si trovi adiacente all'artiglieria che esegue l'attacco) e unità da combattimento, amiche o nemiche. Quando bombardate da un esagono di pendio un altro esagono di terreno sopraelevato, il fuoco è permesso sopra unità amiche che si trovano ad un livello più basso. In aggiunta, un bonus di due punti di forza viene dato all'artiglieria per attacchi o bombardamenti in gole, da un esagono di pendio; *quindi, una unità di artiglieria con un fattore di forza stampata di 1, spara con 3 fattori di forza.* Per simulare l'effetto del fuoco a mitraglia, un attacco ad un esagono contenente artigliera, si risolve ad un rapporto di forza inferiore di una colonna; *cosicchè un attacco 3-1 diventa 2-1.* Se due unità si trovano in un esagono che viene colpito dall'artiglieria, aggiunge 1 al lancio del dado. Notate che per *bombardare* l'artiglieria deve avere un ordine attacco o possedere un ordine in questo senso nella fase di comando; l'artiglieria che bombarda può effettuare attacchi *"diversivi"* adempiendo così all'esigenza di attaccare un esagono particolare che si trova in zona di controllo di altre unità amiche che eseguono attacchi su altre unità.

RINFORZI:

I rinforzi vengono considerati come una colonna di unità che entra nella mappa da una catena di esagoni fuori dalla mappa e devono pagare i costi di movimento relativi. Le unità che ar-



Dipinto di Gruger sulla battaglia di Lipsia del giorno 16 Ottobre, in cui i centosettantamila di Napoleone sostennero per quattro giorni l'assalto di quasi quattrocentomila nemici.

rivano come rinforzi sono considerate in comando nel turno di gioco nel quale arrivano e possono quindi ricevere un ordine incluso *l'ordine di marcia.*

CASTELLO:

All'interno non è permesso nessun ammassamento di unità, le ZOC non si estendono dentro i castelli e le unità che li occupano possono non attaccare unità nemiche adiacenti, ma se decidono di farlo, tutte le unità adiacenti devono essere attaccate da unità amiche. La fanteria in un esagono di castello ha i fattori di combattimento in difesa triplicati, ed inoltre, se non è demoralizzata o fuori comando, quando è attaccata ad un rapporto superiore a 2-1 si considerate come 2-1, può, inoltre, ignorare tutti i risultati di ritirata, rotte, e risultati di scaramucce (subirà quindi solo risultati di Ex, LS e L2S). L'artiglieria non può mai *bonbardare* castelli e le unità non potranno avanzare dopo un combattimento dentro ai castelli, e nemmeno ritirarsi dentro ai castelli, se questi sono occupati (non è concesso il dislocamento).

LEADERS:

Vi sono due tipi di leaders: Comandanti e Ufficiali.

I Comandanti sono: Napoleone, Ney e Murat per la Francia; Schwarzenberg, Blucher, Barclay de Tolly, Benningsen e Bernadotte per gli Alleati. La loro capacità di comando (tra parentesi) rappresenta il numero delle formazioni che possono comandare attraverso gli ufficiali di queste formazioni e il numero di unità individuali che possono, in aggiunta, comandare direttamente in uno specifico turno di gioco (*Notate che mentre i giocatori hanno 18 formazioni a testa, i Francesi possono avere una capacità totale di comando di 5, agli alleati di 8)*. Murat *può indipendentemente comandare due corpi di cavalleria per turno.*

In combattimento gli ufficiali trasmettono gli ordini dei loro comandanti alle loro rispettive formazioni e possono tentare di riorganizzare le unità precedentemente eliminate. In aggiunta gli ufficiali hanno un valore

stampato di iniziativa, che rappresenta la loro abilità nel dare ordini alle unità che sarebbero, altrimenti, prive di comando.

In combattimento il comando o l'iniziativa di un Leader viene aggiunta alla forza delle unità con le quali egli è ammassato, **dopo** aver calcolato i modificatori dovuti al terreno (solo il valore di un leader può essere usato per esagono e il modificatore non può eccedere la forza stampata dell'unità o delle unità con le quali egli è ammassato).

Unità nemiche possono muovere liberamente attraverso esagoni occupati da Leaders nemici non ammassati con altre unità da combattimento.

Quando tutte le unità da combattimento ammassate con un leader sono eliminate durante un combattimento, le unità nemiche possono muoversi liberamente attraverso gli esagoni occupati dai leaders superstiti. In questo caso viene lanciato un dado decimale per ciascun leader superstite, con un risultato di1 viene eliminato, altrimenti egli viene spostato direttamente sul più vicino ammassamento amico, non in ZOC nemica. In qualsiasi momento un leader è ammassato con una o più unità coinvolte in un combattimento si lancia un dado decimale, il risultato di 1 causa una possibile eliminazione. Se però una o più unità subiscono la perdita di uno step, il risultato del lancio utile è di 1 o 2; in entrambe le circostanze si deve lanciare il dado nuovamente, con un ulteriore risultato di1 o 2 egli muore e viene rimosso dal gioco.

Notate che i leaders possono ritirarsi prima del combattimento nella stessa maniera delle unità di cavalleria. Durante un

turno di gioco nel quale il *leader* trasmette un ordine di attacco o partecipa ad una riorganizzazione il suo movimento viene dimezzato.

Gli *ufficiali* eliminati ritornano a giocare due turni dopo e vengono piazzati in qualsiasi unità della loro formazione. Gli ufficiali riammessi al gioco in questa maniera, hanno il loro raggio di comando ridotto a *due* esagoni, hanno un valore di iniziativa di 1 e devono lanciare per 6-0 per poter riorganizzare con successo una unità eliminata, se demoralizzata, con 1-5 l'unità interessata viene eliminata **permanentemente.** Notate che i *comandanti* eliminati non sono mai riammessi in gioco!

COMANDO:

Un comandante può comandare unità di qualsiasi nazionalità amica. Una unità è nel raggio di comando se si trova entro tre esagoni da un comandante o se si trova dentro tre esagoni da un ufficiale della sua formazione, il quale è a sua volta entro il raggio dei tre esagoni dal suo comandante. Per tracciare raggi di comando, **i comandanti** (solamente) contano come 1/2 esagono ciascuno, le strade e le piste. *Quindi il massimo raggio di comando di un comandante, è di sei esagoni tracciati solamente lungo una strada e/o pista* . Gli ufficiali non ricevono benefici quando tracciano il loro raggio di comando lungo una strada o una pista. Il comando non può essere tracciato dentro o attraverso terreni proibiti, unità nemiche o loro ZOC a meno che siano occupate da unità amiche.

Dopo che le formazioni hanno ricevuto gli ordini dai loro rispettivi comandanti, gli ufficiali che non hanno ricevuto un ordine o che si trovano a più di tre esagoni dal loro comandante, possono tentare di emettere ordini a tutte le unità della loro formazione entro tre esagoni, lanciando un dado a sei facce: con un risultato uguale o inferiore al loro valore "iniziativa" le formazioni potranno ricevere qualsiasi dei seguenti ordini (entro la capacità del loro comandante o come risultato di un lancio di dado per l'iniziativa):

a) Attacco: Le unità di una formazione che hanno ricevuto

un ordine di attacco, si muovono normalmente e possono entrare in ZOC nemiche ma devono fermarsi dopo questa azione (a meno che non appartengano a cavalleria che entra in una ZOC nemica non di cavalleria, nel qual caso possono continuare il movimento) e attaccare unità nemiche adiacenti nella fase seguente di combattimento. Le unità che iniziano la loro fase di movimento in una ZOC nemica possono muovere direttamente da una ZOC nemica ad un'altra. Tutte le unità nemiche in ZOC devono essere attaccate, tutte le unità amiche in ZOC nemiche devono attaccare. Unità individuali di una formazione che hanno ricevuto un ordine di attacco dal loro ufficiale, non potranno ritirarsi o rifiutarsi di combattere a meno che non vengano fornite di un ordine in questo senso, da un *comandante;*

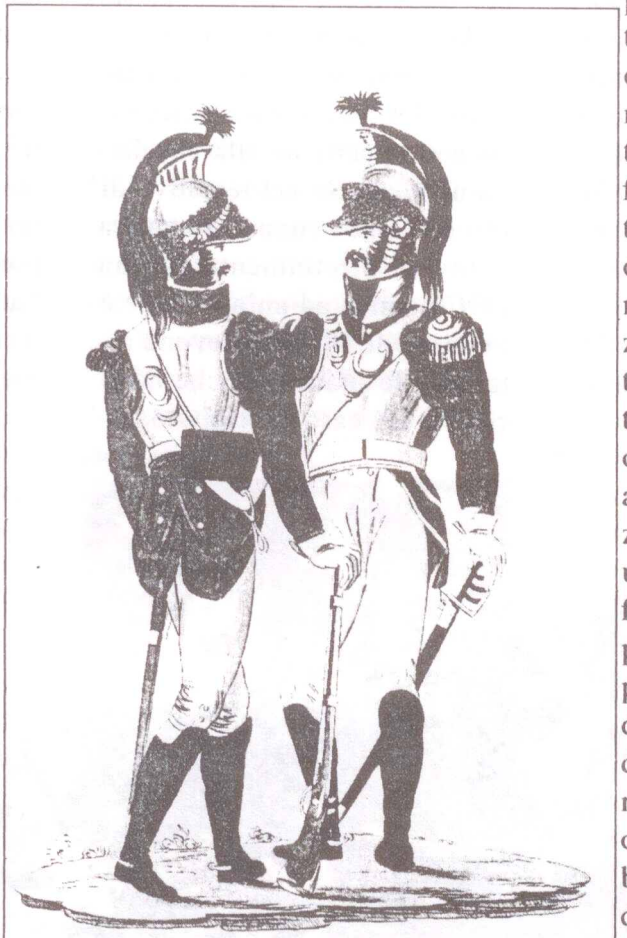
b) **Ritirata:** Le unità di una formazione alle quali venga dato un ordine di ritirata, si muovono normalmente ma non possono entrare in una ZOC nemica. Se queste unità cominciano il loro turno in una ZOC nemica, devono ritirarsi di **un** esagono e non potranno andare oltre per quel turno (ad eccezione della cavalleria che potrà continuare a muoversi ma solamente se lo ZOC che stanno evacuando non appartiene alla cavalleria nemica). Se nel tentativo di ritirarsi esse vengono forzate a muovere direttamente da una ZOC nemica ad un'altra o se è impossibile ritirarsi, devono attaccare le unità nemiche adiacenti e nel caso di risultato positivo del combattimento, ritirarsi di un esagono dal nemico alla fine della **fase** di combattimento (non vi è penalizzazione se hanno successo nel far ritirare il nemico ma non possono ritirarsi esse stesse). Notate che le unità in ritirata che si muovono da una ZOC nemica ad un'altra e la cavalleria che si muove attraverso ZOC nemiche, devono controllare le perdite come suggerito dalle regole normali sulla ZOC.

Le unità individuali di una formazione alle quali vengono impartiti ordini di ritirata per mezzo del loro ufficiale, se sono nell'impossibilità di ritirarsi, non potranno rifiutarsi di combattere e non potranno iniziare a combattere volontariamente, a meno che non siano fornite di un ordine espresso di attacco da

parte di un *comandante;*

c) Tenere la posizione: Le unità di una formazione con questo ordine, si muovono normalmentre ma non potranno entrare in uno ZOC nemica. Se tali unità iniziano il loro turno in una ZOC nemica, esse non potranno muoversi e potranno decidere di non attaccare le unità adiacenti nemiche: se decidono di attaccare unità adiacenti, tutte devono essere attaccate da loro o da altre unità amiche. Unità con un ordine di "*tenere la posizione*" non potranno mai *avanzare* come risultato di un combattimento (questa regola si applica a tutte le unità, cavalleria inclusa). Le unità individuali di una formazione con un ordine di tenere la posizione dato dal loro ufficiale, non potranno ritirarsi o entrare in una ZOC nemica se non sono fornite di ordine specifico di ritirata o attacco da un valido *comandante.*

d)* Marcia:* Le unità di una formazione alla quale sono stati impartiti ordini di marcia si muoveranno dalla via più diretta ad una strada o pista e quindi dalla più vicina distanza ad una città nominata come loro destinazione; in aggiunta, unità con ordini di marcia ottengono un bonus di movimento di +1 MP per turno. Una volta che hanno ricevuto l'ordine di marcia, le unità continueranno a moversi verso la loro destinazione senza ulteriori ordini in turni successivi di gioco e si fermeranno solamente se forniti di ordini contrari o se essi si troveranno a 3 punti movimento da un'unità nemica. Le unità con un ordine di marcia non potranno iniziare o finire il loro turno in una ZOC nemica e prima di aver raggiunto la loro destinazione e possono dispiegarsi ovunque entro tre esagoni dalla città specifica se non sono più vicini di 3 MP da una unità nemica. Le unità fuori di comando (se non sono state fornite di uno degli ordini sucitati) muovono a 1/2 velocità e non potranno entrare o uscire da ZOC nemiche (eccetto i leaders che potranno sempre muoversi a piena velocità anche di notte o durante i turni di pioggia). Le unità fuori comando che iniziano la fase in una ZOC nemica, devono attaccare, con tutte le unità amiche, le unità nemiche adiacenti. Se il combattimento è vincente, lanciate un dado per *tutte* (indipendentemente dal tipo) le unità fuori comando per vedere se avanzano nell'esagono lasciato libero: da 1 a 4 essi devono, da 5 a 7 non possono, da 8 a 0 esse possono (notate che due unità potrebbero essere forzate ad avanzare nello stesso esagono, anche se non ammassate con un leader). L'ordine per una unità vige per tutto il suo turno più il turno di gioco del giocatore nemico. Quindi, un ordine di tenuta impartito a una formazione/unità nel suo turno, per esempio, è valido durante tutto il turno nemico e non potrà avanzare in un esagono lasciato libero dal giocatore attaccante. Il fatto che un ordine sia stato impartito ad una particolare formazione, non previene che a unità individuali di quella formazione vengano impartiti ordini differenti; per esempio: Napoleone dà al Maresciallo Victor del 2° Corpo un ordine di ritirata, ed in aggiunta, un ordine di tenuta ad una brigata di fanteria e un ordine di attacco al 2° Corpo di artiglieria, concedendogli di bombardare il nemico nella fase di combattimento (questo lascia Napoleone con il possibile comando di due formazioni e un comando individuale).



Corazzieri Francesi. Queste unità rappresentavano la tipica cavalleria pesante del periodo e formava la maggior parte della *Cavalleria di Riserva* di Murat

RIORGANIZZAZIONE:

Le unità con piena forza eliminate durante il corso della partita potranno essere riammesse nel gioco dal loro lato di

forza ridotta, non prima di due turni, durante l'interfase di riorganizzazione. Per potere riorganizzare una unità, un ufficiale deve trovarsi almeno sei esagoni lontano (attraverso terreno non proibito) da una unità nemica ed in un esagono che sia, all'inizio del turno, di città, strada o pista; le unità riorganizzate vengono semplicemente piazzate sopra all'ufficiale della loro formazione fino ai limiti normali di ammassamento (al massimo due unità potranno riorganizzarsi per ogni formazione ad ogni turno). Gli ufficili potranno anche riorganizzare una unità con forza ridotta alla sua piena forza abbinando due unità ridotte dello stesso tipo (fanteria con fanteria, cavalleria con cavalleria, ecc.) di una nazionalità della stessa **formazione**; la più debole delle due unità viene riportata alla sua piena forza e l'altra viene piazzata nel box disponibile per la riorganizzazione non prima di due turni. Un ufficiale, se demoralizzato, non ha il comando per tentare una riorganizzazione, potrà però lanciare un dado decimale per ciascuna unità che tenta di riorganizzare: con un risultato da 1 a 3 viene **eliminata permanentemente**, e se cerca di abbinare due unità a mezza forza, il tentativo fallisce. Gli ufficiali non potranno emettere ordini in un turno nel quale essi hanno tentato di riorganizzare una unità. Alla fine della fase di riorganizzazione del turno delle 9 am di ciascun giorno, tutte le unità con forza ridotta (incluse quelle che sono state riorganizzate con successo) potranno ritornare alla loro piena forza. Lanciate un dado decimale e con un risultato da 7 a 0 l'unità recupera il suo valore iniziale, da 1 a 6 rimane a forza ridotta; *guardie e unità elite aggiungono 2 al loro lancio di dado.* Le unità di una formazione demoralizzata o quelle che sono fuori rifornimento, non potranno mai essere riportate a piena forza in questa maniera.

DEMORALIZZAZIONE:

Le perdite vengono conteggiate separatamente per ciascuna formazione (notate che alcune formazioni cominciano la campagna di gioco con perdite, il chè dovrebbe essere annotato nelle loro rispettive tracce); se raggiungono o eccedono il numero indicato sulla traccia allora il rispettivo ufficiale viene estromesso e le unità di quella formazione non potranno più avanzare dopo il combattimento, nè potranno muovere direttamente da una ZOC nemica ad un'altra eccetto come risultato di combattimento. Unità e ufficiali di una formazione demoralizzata pagano 2 MP per terreno pulito e il cosato della cavalleria per tutti gli altri terreni. In combattimento le unità demoralizzate hanno il lancio del loro dado modificato di -1 se attaccano, e +1 se in difesa; i risultati modificati di meno di 1 e superiori a 0 non hanno un effetto addizionale.

Nelle situazioni di combattimento dove unità demoralizzate e normali, agiscono all'unisono o si stanno difendendo assieme, la modifica di -1/+1 si applica soltanto se almeno metà dei punti di forza appartengono alla unità demoralizzata . Quando unità demoralizzate sono in combattimento una contro l'altra, il modificatore non si applica. Le unità demoralizzate devono lanciare per riorganizzarsi. Ogni formazione demoralizzata può riprendersi attraverso la riorganizzazione di unità valide (il marcatore di traccia viene aggiustato recuperando la forza ridotta della unità riorganizzata). Le unità chd recuperano il loro valore di forza iniziale alla fine della fase di riorganizzazione del turno delle 9 am. causerà la riduzione del livello di demoralizzazione della formazione in oggetto. Le unità Tedesche (unità con la scritta in germanico) che appartengono all'armata Francese, immediatamente e permanentemente perdono un livello di forza ciascuna, nel momento in cui il Corpo al quale appartengono è demoralizzato, questo inoltre riduce il livello del morale del Corpo. Quando questo si verifica le unità Tedesche di un Corpo demoralizzato non potranno essere riorganizzate per il resto del gioco, anche se i Corpi recuperano, in seguito, il loro morale.

Se qualsiasi unità della Guardia di fanteria con le seguenti designazioni:

Francese: *1 Christi, 1 Michel, 2 Rousse, 2 Rotten (Vecchia Guardia)*

Russo: *V Udom, V Rosen (Riserva)*

Prussiano: *GD Alvens (Riserva)*

subiscono un risultato di **ritirata** (AR/DR) allora tutte le formazioni di quella *nazionalità* entro 10 esagoni hanno il loro livello di demoralizzazione ridotto di 7 punti (incuso le formazioni della Guardia). Questa riduzione non si applica se l'attacco causa la demoralizzazione della formazione nemica.

RIFORNIMENTI:

All'inizio del primo turno diurno (9am) di ciascun giorno, tutte le unità impossibilitate a tracciare una linea di rifornimento al bordo appropriata della mappa perdono un livello di forza. I primi cinque esagoni possono essere percorsi attraverso qualsiasi terreno non proibito, i rimanenti attraverso esagoni di sentiero, di strada o pista che porta al relativo bordo della mappa. La linea di rifornimenti è bloccata da una unità nemica; le ZOC nemiche non hanno effetto. I leaders non sono soggetti a questa regola.

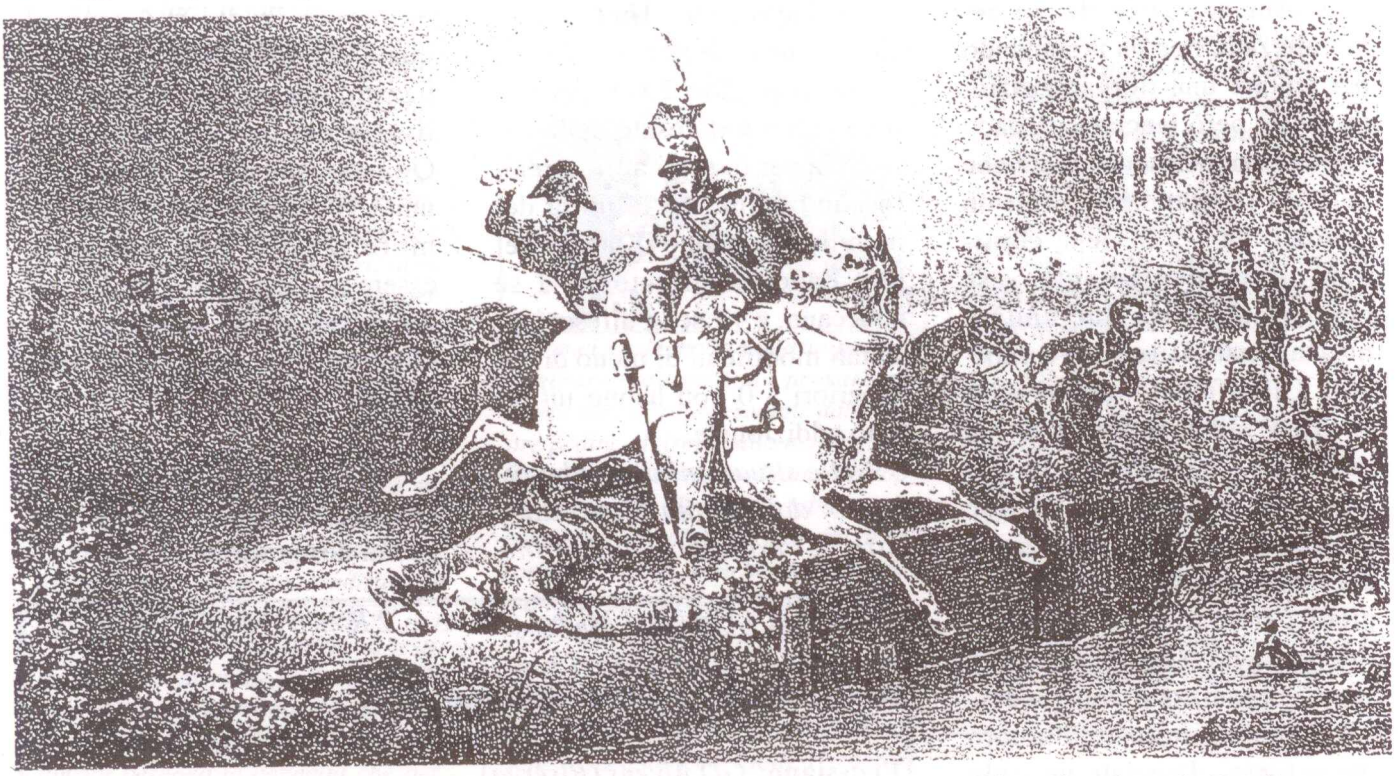
REGOLE OPZIONALI

a) Invece di usare la capacità stampata di comando dei comandanti, i giocatori lanciano un dado a sei facce, una volta per ciascun comandante all'inizio della fase di comando. Il risultato del lancio del dado viene quindi confrontato con i numeri stampati sulla mappa addiacente alla figura di ciascun comandante, che indica la capacità di comando per quel leader per l'intero turno di gioco. Napoleone non lancia mai, la sua capacità di comando viene fissata a tre;

b) I giocatori potranno comunicare tra loro direttamente solo quando i rispettivi comandanti occupano lo stesso esagono. I messaggi potranno, però, essere inviati con i portaordini che hanno un fattore di movimento uguale a 10, possono ammassarsi liberamente, non hanno forza di combattimento o ZOC.

Le unità nemiche possono muoversi attraverso esagoni contenenti portaordini nemici nella stessa maniera che attraverso i leaders, si effettua un lancio di dado decimale e con un risultato da 1 a 3 il portaordini viene eliminato e il messaggio catturato, con un risultato da 4 a 0 il portaordini viene spostato del numero di esagoni indicato dal giocatore possessore. Arrivato alla sua destinazione il portaordini lancia un dado alla fine della fase di movimento per vedere se ha localizzato il comandante al quale dovrà consegnare l'ordine; con un risultato da 4 a 0 egli ha successo, con un risultato da 1 a 3 deve riprovare al prosismo turno!.

c) Quando la cavalleria da sola attacca la fanteria da sola in terreno **pulito** ridurre il rapporto di combattimento di una colonna, *quindi una attacco di 1-1 diventerà 1-2;*



L'incisione rappresenta il Maresciallo Jozef Poniatowski, che morì annegato nel tentativo di attaraversare il fiume Elster durante la ritirata Francese.

d) I giocatori non potranno controllare l'ammassamento dei loro avversari fino alla fase di combattimento, a meno che non siano adiacenti all'unità (alle unità) nemiche dall'inizio del turno di gioco;

e) L'unità razzi Congreve (attaccata alla Corpo d'Armata Svedese) potrà essere usata **una volta per gioco** per un *attacco* speciale, dopodichè sarà rimossa dalla partita. Sia che attacchi da sola o in concerto con altra unità, il nominato attacco garantisce un risultato DR invece di o **in aggiunta** al risultato normale; inoltre, la formazione dell'unità in difesa ha il livello del suo morale temporaneamente ridotto di 4 per il resto del turno di gioco.

f) La fase di movimento è limitata a otto minuti per turno per parte.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore Francese vince evitando le condizioni di vittoria Alleate.
Vincono gli Alleati se catturano il ponte che attraversa il fiume Elster adiacente a Lipsia. Per catturare il ponte le unità Alleate devono terminare un *turno di gioco* occupando gli esagoni 2827 e 2728.
In alternativa vince il giocatore Francese se riesce a ritirare tutte le rimanenti unità dei seguenti Corpi, a ovest del fiume Elster prima delle 0900 del 19 Ottobre, senza aver fatto catturato il ponte:
IYG, IIYG, OG, Gc più sette Corpi di fanteria e tre di cavalleria

TABELLA RIEPILOGATIVA

Sequenza di gioco

1. Riorganizzazione interfase: Entrambi i giocatori simultaneamente riorganizzano le unità precedentemente distrutte. Ciascun giocatore, Alleati per primi, eseguono le seguenti tre fasi di gioco:
2. Fase di comando: Decidete quali unità sono nel raggio di comando, emettete ordini, lanciate il dado per l'iniziativa;
3. Fase di movimento: Muovete le unità;
4. Fase di combattimento: Le unità con i relativi ordini o fuori comando attaccano le unità nemiche adiacenti.

Zone di Controllo (ZOC): Per muovere attraverso ZOC nemiche lanciate un dado decimale e perdete un livello di forza se il risultato è uguale o minore (arrotondare per difetto) alla metà del totale dei punti forza del nemico che esercita la ZOC nell'esagono. Se nel movimento di *ritirata* si attraversano ZOC nemiche si subiscono perdite al livello di forza per ogni risultato del lancio del dado decimale uguale o inferiore al totale dei punti forza del nemico che esercita la ZOC nell'esagono.

Combattimento: Le unità su cui transitano unità in rotta subiscono a loro volta la rotta se il risultato del lancio di un dado decimale è compreso tra 1 e 5; sottragono il valore di iniziativa o comando del leader se ammassato con loro; Guardie e unità d'elite non subiscono mai la rotta in questo modo;
Cavalleria- Le unità devono lanciare un dado per vedere se avanzano in un esagono vacante (ad eccezione delle unità con un ordine di tenere la posizione): da 1 a 4 esse devono, da 5 a 7 non possono, da 8 a 0 possono; aggiungete 2 al lancio del dado per Guardie e cavalleria d'elite;
Pendio- L'artiglieria che spara dagli esagoni pendio nei burroni, aumenta la forza di artiglieria di ciascun unità di 2 punti forza ed è concesso il fuoco al di sopra di unità amiche;
Armi combinate- Per gli attacchi dove partecipano almeno una unità di cavalleria, una difanteria ed una di artiglieria, spostare di una colonna a destra il rapporto di forza sulla Tabella dei Combattimenti;
Mitraglia- Gli attacchi eseguiti contro un esagono che contiene artiglieria viene spostato di una colonna a sinistra a sfavore dell'attaccante;
Quadrati di fanteria- Quando la cavalleria da sola attacca la fanteria da sola in terreno chiaro, burrone o pendio, spostare la risoluzione del combattimento di una colonna a sinistra;
Concentrazioni nemiche- Quando due unità nemiche si trovano nello stesso essagono e sono attaccate o bombardate dall'artiglieria, aggiungete 1 al lancio del dado;
Formazioni demoralizzate- Unità demoralizzate sottragono 1 dal lancio del dado quando attaccano; l'attaccante aggiunge 1 quando in combattimento contro unità demoralizzate (in ambedue i casi almeno metà punti forza in un attacco/difesa devono appartenere alla formazione demoralizzata, perchè il lancio del dado venga modificato).

Comando: *raggio* - 3 esagoni per tutti i leaders, i comandanti (solamente) contano le strade/piste come 1/2 esagono;
ufficiali: Per emettere ordini quando sono fuori comando devono lanciare un dado a sei facce ed avere un risultato uguale o inferiore al loro valore di iniziativa; ufficiali eliminati riammessi in gioco hanno il loro raggio di comando ridotto di 2 esagoni ed il loro valore d'iniziativa ridotto di 1;
Eliminazione dei leaders: I leader vengono eliminati quando subiscono un risultato di dado decimale di 1 se da solo e il nemico passa attraverso; su di 1 seguito da 1 o 2 se partecipano ad un combattimento; su 1 o 2 seguito da 1 o 2 se in combattimento l'unità con cui è ammassato subisce perdite;
Marcia: Le unità con ordine di marcia ottengono un + 1MP bonus per turno ma devono fermarsi se entro 3 MPs dal nemico;
Fuori di comando: Queste unità muovono a 1/2 velocità e devono lanciare un dado decimale per vedere se avanzano in un esagono lasciato libero dopo il combattimento: da 1 a 4 devono, da 5 a 7 non possono, da 8 a 0 possono; aggiungete 2 al lancio del dado per Guardie e unità d'elite.

Riorganizzazione: Un ufficiale può riorganizzare proprie truppe se si trova in un esagono di città, strada o pista ed ad almeno 6 esagoni di distanza da unità nemiche; in un turno sipossono riorganizzare un massimo di due unità per formazionemassimo. Due unità con forza ridotta dello stesso tipo, nazionalità e formazione possono aggregarsi insieme; l'unità più debole viene riportata a piena forza e l'altra viene piazzata nel box di riorganizzazione. Gli ufficiali demoralizzati possono riorganizzare a seguito del risultato di un dado decimale da 4 a 0 (gli ufficiali che sono ritornati in gioco dopo l'eliminazione devono conseguire un risultato da 6 a 0 per riorganizzare le unità); *tramonto*- alla fine del turno delle 9am di ciascun giorno, lanciate un dado decimale per tutte le unità con forza ridotta se sono in rifornimento e non appartengono a formazioni demoralizzate: con un risultato da 7 a 0 recuperano la forza piena; aggiungete 2 al lancio del dado per Guardie e unità d'elite.

Demoralizzazione: Le unità demoralizzate pagano 2MP per terreno chiaro ed il costo della cavalleria per tutti gli altri terreni; *Unità Tedesche* appartenenti ad una formazione demoralizzata perdono un livello di forza e, se già a forza ridotta, vengono eliminate; *ritirata della Guardia* - qualsiasi unità della Guardia o d'elite delle seguenti designazioni che è forzata a ritirarsi, riduce permanentemente di 7 punti il livello di demoralizzazione di tutte le formazioni della stessa *nazionalità* entro 10 esagoni. Può accadere solo una volta per nazionalità: **Francese:** - 1 Christi, 1 Michel, 2 Rousse, 2 Rotten (Vecchia guardia); **Russo:** V Udom, V Rosen (Riserva); **Prussiano** - *Gd Alvens (Riserva).*

NAPOLEON AT LEIPZIG - TABELLA DI COMBATTIMENTO

	1:5	1:4	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1
1	AE	AE	AL2SR	AL2S	ALSR	ALS	ALS	ALS	AR	Ex	DR
2	AE	AL2SR	AL2S	ALSR	ALS	AR	AR	AR	Ex	DR	DRo
3	AL2SR	AL2S	ALSR	ALS	AR	AR	AR	Sk	DR	DR	DRo
4	AL2S	ALSR	ALSR	AR	AR	Ex	Sk	Sk	DRo	DRo	DRo
5	ALSR	ALS	ALS	AR	Ex	Sk	Sk	Ex	DLS	DRo	DLS
6	ALS	ARo	ALS	Ex	Sk	Sk	Ex	DR	DLS	DLS	DLSR
7	ARo	ARo	ARo	Sk	Sk	Ex	DR	DR	DLSR	DLSR	DL2S
8	ARo	AR	AR	Sk	DR	DR	DR	DLS	DLSR	DL2S	DL2SR
9	ARo	AR	Ex	DR	DR	DR	DLS	DLSR	DL2S	DL2SR	DE
0	AR	Ex	DR	DLS	DLS	DLS	DLSR	DL2S	DL2SR	DE	DE

Sk - Schermaglia - la difesa deve o attaccare immediatamente ad un rapporto di 1:1 o accettare un risultato DR.
Ex - Cambio - La difesa perde 1 livello di forza, l'attaccante deve perdere 1 livello di forza = > di quello perso dal difensore.
DR - Ritirata della difesa - Tutte le unità delle difesa si ritirano di un esagono.
DRo - Rotta del Difensore - Tutte le unità di difesa si ritirano del loro intero movimento *
DLS - La difesa perde un livello forza a sua scelta.
DLSR - La difesa perde un livello forza a sua scelta e ritira tutte le rimanenti unità di un esagono.
DL2S - La difesa perde 2 livelli di forza a sua scelta.
DL2SR - La difesa perde 2 livelli di forza a sua scelta e ritira tutte le rimanenti unità di un esagono.
DE - La difesa viene eliminata - tutte le unità della difesa vengono eliminate dal gioco.
AR - Ritirata dell'attaccante - tutte le unità attaccanti si ritirano di un esagono.
ARo - Attaccante in Rotta - tutte le unità attaccanti si ritirano del loro intero movimento *.
ALS - L'attaccante perde un passo a sua scelta.
ALSR - L'attaccante perde un livello di forza a sua scelta e ritira tutte le rimanenti unità di un esagono.
AL2S - L'attaccante perde 2 livelli di forza a sua scelta.
AL2SR - L'attaccante perde 2 livelli di forza a sua scelta e ritira tutte le rimanenti unità di un esagono..
AE - L'attaccante viene eliminato - tutte le unità attaccanti vengono eliminate dal gioco.

** Notate che le unità della Guardia e d'elite considerano DRo e ARo come risultati DR e AR rispetti - vamente*

L'artiglieria che bombarda non subisce mai perdite incluso risultati Ex.

ANNUNCI

Cerco Avversari per:
"Napoleon at War" (SPI)
"Napoleon at Eylau" (S&T)

Piccoli Umberto
viale Duodo,48
33033 Codroipo (Ud)
tel.0432/908174

Vendo per mancato utilizzo con traduzione compresa nel prezzo i seguenti giochi:

"Imperium Romano II"
£.60.000
"Turning Point Stalingrad"
con alcune pedine staccate
£.35.000
"Blackbeard"
£.45.000
"Pacific War"
£.60.000
ed inoltre.....
Esercito 25mm. Fantasy di
"Bretoniani" e "Nani"

Maurizio Ferraro
C.so Aldo Moro,207
81055 S.Maria C.V. (CE)
Tel.0813/845131 (19,30/20,30)

Cerco Avversari per:

"Jena" (I.G.D.G.)
"Panzer Leader (AH)
"Afrika Korps" (AH)

Piergiorgio Caputo
v.le Dagnini, 33
40137 Bologna
tel.051/6230116

Cerco Avversari Postali per:
"Napoleon at Eylau" (S&T)
"Jena" (I.G.D.G.)
"Panzer Leader (AH)

Manuel Marcotti
via Carducci, 1
29010 Alseno (PC)
tel.0523/945065

Vendo i seguenti giochi nuovi:

"Air Assault on Crete" (AH)
£.55.000
"Aprile 1945 L'ultima battaglia"
(Zona Simulazioni) £.20.000
"Armi Group North..."(SSG)
£.50.000
"Assault on Lenigrad" (SIC)
£.25.000
"Assault on Tobruk" (SIC)
£.50.000
"Attila" (Sim. Games)
£.25.000
"Battle for Germany" (SPI)
£.30.000
"Beda Fomm" (GDW)
£.30.000
"Black Sea - Black Deadh" (PWG)
£.70.000
"Bloody Buma"
£.25.000
"Cerberus" (SPI)
£.15.000
"Demons" (SPI)
£.15.000
"Descend on Crete" (SPI)
£.50.000
"Dieppe" (SIC)
£.50.000
"Drive on Damascus"
£.30.000
"Drive on Stalingrad" (SPI)
£.50.000
"Kanev" (PWG)
£.35.000
"Knigts of Camelot" (TSR)
£.35.000
"Mare Nostrum" (IES)
£.50.000
"North Africa" quadrigame
(SPI) £.60.000
"Norge" Sim.Games)
£.25.000
"Normandy" (SPI)
£.30.000

"Oregon Trail" (Fantasy Game)
£.30.000
"Panzegruppe Guderian" (AH)
£.45.000
"Panzerkrieg" (QSG) £.50.000
"Patton 3^ Army" (SPI) £.40.0000
"Punic War" (SPI) £.30.000
"Raider" (Yaquinto) £.30.000
"Red Sun Rising" (SPI)
£.30.000
"Rommel in Tunisia" (OSG) £.40.000
"Salomon Campaign" (SPI) £.30.000
"Seelow" (SPI) £.30.000
"Sicily" (Sim. Games) £.25.000
"Submarine" (AH) £.55.000
"The Battle for Cassino" (SPI)
£.40.000
"The Battle of Bulge" (AH) £.35.000
"Waterloo" (AH) £.30.000
"West Wall" (SPI) £.40.000
"Russian Campaign" (AH)
£.30.000

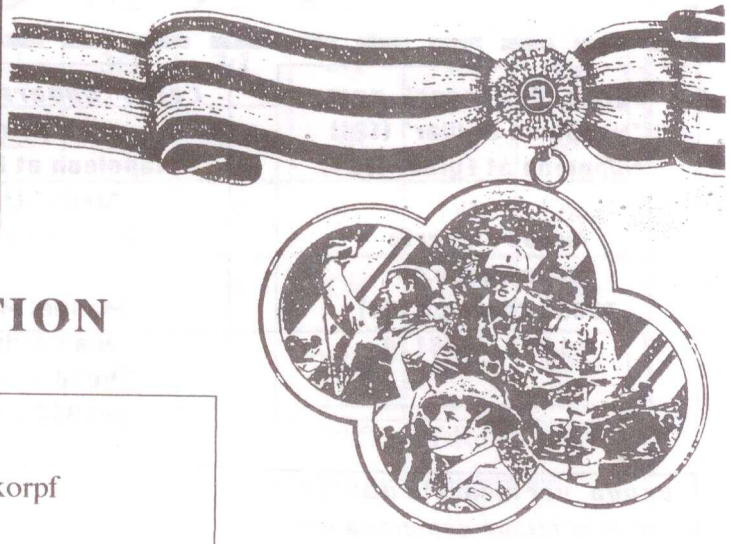
WARGAME:
n°22 "No trumpets no drums" £.20.000
n°26 "Race to the Meuse" £.25.000
n°28 "Port Stanley" £.25.000
n°39 "Helfire Pass" £.35.000
n°41 "O'Connor's Offensive" £.25.000
n°44 "MacArthur" £.25.000
n°51 ""Duel in the Desert" £.25.000
n°53 "Dunkirk 1940" £.20.000
n°57 "Race for Tunis" £.35.000
n°59 "Bloody Keren" £.30.000

STRATEGY & TACTICS:
n°XX "Karkov" £.25.000
n°XX "The Crusaders" £.25.000
n°65 "Cobra Patton 44..." £.35.000
n°76 "The China War" £.45.000
n°83 "The Kaiser Battle" £.25.000
n°89 "Sicily" £.45.000
n°94 "Nordkapp" £.30.000
n°96 "Singapore" £.25.000
n°102 "Monty's D-Day" £.45.000
n°105 "Ruweisat Ridge" £.30.000
n°107 "Warsaw Rising" £.15.000
n°108 "Remember the Maine" £.20.000
n°109 "Target Libia" £.30.000
n°112 "Patton goes to War" £.35.000
n°124 "Fortress Stalingrad" £.15.000
n°128 "Africa Orientale" £.45.000
n°134 "Anzio Beach Head" £.20.000

THE GENERAL:vol.12 n°2 £.10.000
vol.18 n°3 £.10.000
vol.22 n°1 £.10.000

Mauro Bianco
Strada Antica di COllegno,180/11
10146 Torino
tel.011/799101 fax.011/4704320

ASL



ASL scenario N
SOLDIERS OF DESTRUCTION

Piazzamento by Sgt. Steiner
schierato in difesa della Divisione Totenkorpf

Mappa 4: PZJG III/IV Hornisse Hex: BB5 CA AA5/AA6

Mappa 6: MMC 658 Hex: X 3
MMC 658 Hex: X 5
MMC 658 + LMG + Leader 8-1 Hex: X 8
MMC 658 + LMG + Leader 9-2 Hex: V9
MMC 658 Hex: Z6
Jagdpanther V° Hex: Z8 CA Y9/Y8

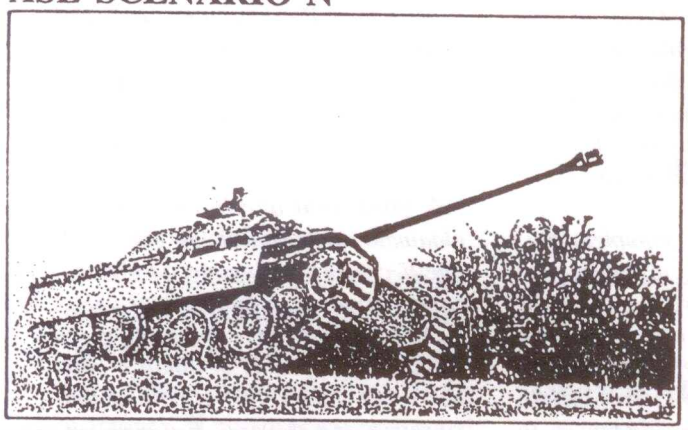
Commento del Sgt. Steiner

La partita si è svolta venerdì 15 maggio 1992 tra me e Von Manstein che teneva i Russi; ha subito cercato di perforare il fronte con due T34/85 lanciati a velocità massima, cercando di aggirare l'Hornisse che difendeva la mappa 4; con fredda determinazione l'ho lasciato avvicinare, ho cambiato il CA e ho fatto centro con risultato *Blaze*; allora ha cercato di aggirarmi in velocità con l'altro T34/85: stessa freddezza, stessa manovra - risultato: altra carne arrosto con un altro *Blaze*. Poi ho fatto l'errore di spostare l'Hornisse per fargli fuori un pò di assaltatori 628, ma mi sono fatto sorprendere dall'imboscata di un T34/85; povero Hornisse, anche lui colpito e incendiato.

Nel frattempo, il vecchio Von ha mosso sulla mappa 6, ma con prudenza gli altri due T34/85, io ne ho approfittato ed ho mosso all'attacco con lo *Jagdpanther*: mi ha sparato contro ben 5 volte, prima con gli APCR, poi col tentativo di immobilizzazione deliberata: il *crew* dello *Jagdpanther* ha sudato freddo, ma li ha messi tutti e due nel suo CA; nel frattempo la mia fanteria circondava la zona per coprirlo dagli attacchi degli assaltatori Russi; fuoco di inferno, ma una squadra Russa l'ha ingaggiato in CC mentre con freddezza lo JAGD faceva un altro *Blaze* 34/85, ma poi veniva distrutto dall'unica maledetta 628 che lo aveva già attaccato; la partita secondo le CV per me era già vinta, ma non amo lasciare T34/85 superstiti; ne era rimasto solo uno ed a tiro di vari *Panzerfaust*; purtroppo nessuno andava a segno; allora ha attaccato un Leader 8-1 in azione suicida; dopo aver superato mitragliate sventranti e cannonnate, con un dr 1 trova il *Panzerfaust* e fa centro: risultato *Blaze*. Prima che le Guardie Russe si ritirassero ho fatto massacrare cinque prigionieri. Nessuna pietà!

SOLDIERS OF DESTRUCTION

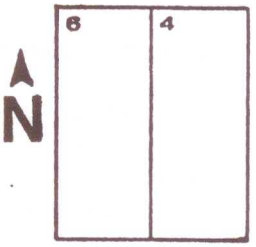
ASL SCENARIO N



VICTORY CONDITIONS: The Russians win immediately upon Exiting ≥ 26 VP off the south edge (see SSR 2).

RADZYMIN, POLAND, 10 October 1944: The men of the SS Totenkopf Division had stalled the advance of the Fifth Guards Tank Army in late September. Then, silence. No fighting had occurred for the past three weeks. It seemed like a dream. Time to sleep; time to write; time to mend clothing; time to listen to the birds sing. Replacements arrived; weapons were stripped and cleaned. It was too good, too unreal. A feeling of unease pervaded the encampment. There was almost a sigh of relief as the dull thunder of the Russian advance began again.

BOARD CONFIGURATION:



BALANCE:

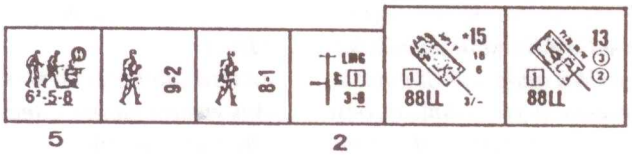
⊕ Add a 6-5-8 and a PSK to the German OB.

★ Substitute four IS-2 for the four T-34/85 tanks in the Russian OB.

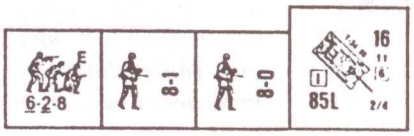
TURN RECORD CHART

⊕ GERMAN Sets Up First	1	2	3	4	5	6	7	END
★ RUSSIAN Moves First								

Elements of SS-Panzer Division 3 "Totenkopf" [ELR: 5] set up on/south-of hexrow Q: {SAN: 3}



Advance Elements of the Fifth Guards Tank Army [ELR: 3] set up on/north-of hexrow I: {SAN: 2}



SPECIAL RULES:

1. EC are Moderate, with no wind at start.
2. Prisoners do not count for VP purposes.

AFTERMATH: The three-week lull around Warsaw ended abruptly with the fury of the renewed Russian offensive. By sheer weight of numbers, the Fifth Guards Tank Army pressed the SS units back 30 kilometers northwest to the confluence of the Vistula and the Bug. There, the SS Totenkopf Division held until the Soviets had exhausted themselves, late in October 1944. Afterwards, another long period of quiet fell as both battered combatants strove to recoup the strength that once had been theirs for the coming effort.

Prologo di "Soldiers of Destruction"

"Soldiers of Destruction" *(i soldati della distruzione), nasce come racconto breve con l'aiuto della mia fantasia, con anni di studio autodidatta di storia militare e dal risultato di un gioco di guerra simulata, molto realistico.*

Da fatti realmente accaduti è stato tratto uno scenario tattico; un microcosmo nella bolgia infernale di feroci combattimenti che avvennero realmente tra migliaia di uomini. Per chi ha avuto la fortuna di non vivere la guerra in prima linea è molto difficile, anche attraverso racconti di storici o interviste, capire cosa succede effettivamente in una guerra, ne sono la prova molti films distorti e spesso propagandistici; trovare nella storia cinematografica un racconto attendibile e rappresentativo dei sentimenti umani in situazioni così esasperate é molto difficile. Ci sono i documentari, che possono risultare utili ed interessanti, ma che sono comunque distaccati da sentimenti come la solitudine, la nostalgia, l'odio, il fanatismo, l'angoscia o la disperazione: sentimenti intensi e comuni, distruttivi all'interno della psiche umana, tanto da segnarla per tutta la vita; certe persone perdono la vista dopo aver assistito ad eventi per loro insopportabili, pur avendo occhi perfettamente in grado di vedere dal punto di vista medico; altri restano incapaci di dimenticare, continuando a soffrire per il resto dei loro giorni.

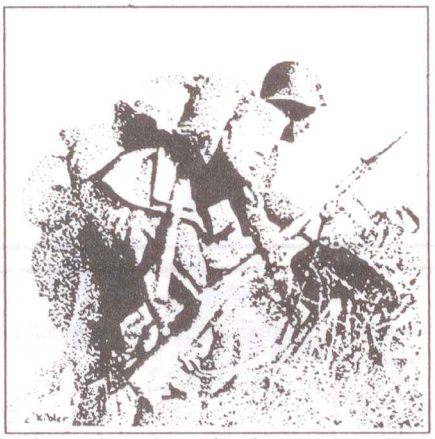
Le prime volte che mi sono avvicinato alla storia militare, è stato tramite testi tecnici e documentari; in essi non c'erano i sentimenti delle persone che vissero quei fatti; crescendo, affrontando sulla mia pelle la vita e le sue contraddizioni, ho cominciato a chiedermi: "ma se la vita di tutti i giorni riesce a generare forti passioni e sentimenti, anche dolorosi, ed è vissuta, spero per molti, in condizioni di equilibrio, cosa deve mai voler dire trovarsi nelle disumane condizioni di un combattimento in prima linea?"

Così ho iniziato a leggere di testimonianze e interviste della gente che queste cose le avevano vissute; sono racconti drammatici, però solo i sentimenti perdono la capacità che permette di valutare l'andamento e le motivazioni di certi eventi storici.

Per questo motivo ho cercato di unire testimonianze umane a più distaccate narrazioni di avvenimenti, ed inserendovi l'evoluzione sociale e tecnologica.

Il quadro era già più completo; poteva essere studiato nei differenti dettagli, tuttavia mancava l'esperienza personale; sarebbe come prendere, per esempio, uno scienziato che nei suoi studi, per quanto circostanziati, sia riuscito a produrre solo teoria. Io la guerra non la voglio fare, tuttavia è possibile avvicinarsi ad essa tramite una simulazione; potremmo definirlo un rituale.

Il 'gioco' da cui è tratto il mio racconto, è estremamente complesso come regolamento per evolvere con realismo notevole i fatti che sono i 'giocatori" a creare; però essi sono vincolati alle regole, che rappresentano la violenza e l'evolversi di un combattimento, e dalle condizioni di vittoria, che rappresentano gli ordini, in base ai quali, i nostri ipotetici soldati andranno a morire.



Non ci vuole molta fantasia per immaginare cosa possono provare gli essere umani rappresentati dalle nostre pedine, di fronte alla morte e sofferenza, che viene freddamente rappresentata da decine di tabelle, che calcolano probabilità e margini di errore delle armi, nonchè, sempre probabilisticamentre, il fattore disperazione delle unità che ricevono morti e feriti. Certo, serve la conoscenza storica e la capacità di immedesimarsi nelle situazioni con i sentimenti, ma sono principalmente i fatti a generare questi ultimi.

Nel 'gioco di simulazione', tra i giocatori c'è un fattore di rituale e amichevole competizione, ma tra gli uomini in guerra? Proprio tra quelli che si ammazzano, ancora viene da domandarsi se possa esistere qualcosa che giustifichi quello che poi sarà chiamato dagli storici 'un errore'. E quelli che li costringono ad ammazzarsi nel nome di motivazioni che si riveleranno inequivocabilmente verità di passaggio, valori destinati a cambiare col tempo, che giustificazioni riusciranno a trovare? E a cosa servirà giustificasrsi di fronte a cumuli di uominio morti?

Un evento che mi ha sempre sconvolto nel cammino della storia, non è tanto il ripetersi delle guerre, ma quanto rapidamente queste vengano dimenticate dalle giovani generazioni, senza lasciare alcuna traccia di una memoria storica che, se fosse consapevolizzata, avrebbe già risolto il problema.

Ora siamo nel 1993, un giovane Americano ha già dimenticato quello che successe alla precedente generazione nel Viet Nam. Non sto parlando di apprendimento distaccato di fatti storici, ma della coscienza di ciò che ha rappresentato come segno indelebile nell'animo di chi ha vissuto quella esperienza. Noi umani dimentichiamo l'esperienza dei nostri padri o madri, con velocità sconvolgente; due generazioni, ed il passato sarà solo materiale divulgato in maniera distaccara sui libri di storia.

Con la scomparsa o l'emarginazione della generazione che ha vissuto sulla propria pelle una guerra, la giovane generazione sarà già pronta a riprendere l'inutile cammino di chi li ha preceduti.

Io ho iniziato col descrivere gli scenari della simulazione tattica militare per gioco e curiosità, per riuscire a vedere meglio, senza il rischio di caderci, oltre il burrone dell'esistenza umana; la puntuale conclusione dei miei racconti è che la guerra è assolutamente inutile; forse simularla è il modo migliore per capire questa 'cosa'?

Andrea Fontanelli

Tratto dallo scenario N di ASL Steiner presenta

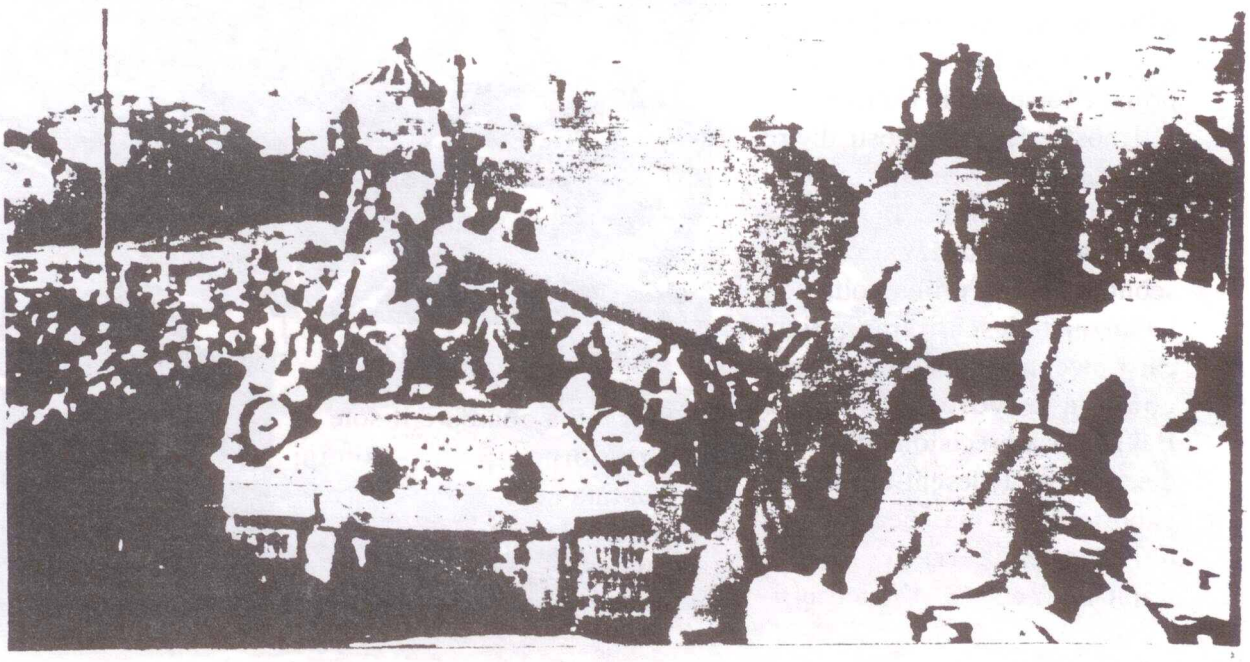
"Soldiers of Destruction"

Danilov guardava l'orizzonte ad est, lungo la polverosa strada gialla che costeggiava campi di grano e qualche rara boscaglia. Era bello che non ci fosse un muro tra lui e casa sua; si guardò le mani pensando che quelle erano mani callose, da contadino, fatte per usare un aratro, accudire le bestie, proprio come facevano suo padre, suo nonno, e tutti i suoi fratelli; si cominciava giovani a lavorare nella fattoria di stato n° 64, e lui aveva sempre lavorato, fin da quando aveva 12 anni, ma forse anche prima.

Quando era scoppiata la guerra suo padre era stato richiamato, tre dei suoi fratelli erano già sotto le armi e quello più anziano avevano saputo che era morto nel '39, in Polonia; un altro fratello era disperso, solo uno continuava a scrivere, era diventato sergente, e così con le lettere ogni tanto mandava a casa un po' di soldi; ma che ce ne facevamo alla fattoria, i soldi, mica si possono mangiare. Si guardò gli stivali, li aveva fregati ad un tedesco morto, come anche la giacca a macchia mimetica. Era un bel giorno di sole, quando lo arruolarono di forza, lui guardava passare i carri armati del suo stato, finalmente, pensava, i tedeschi se ne andranno per sempre e mio fratello tornerà a casa, così anche mia madre finirà di stare in pensiero; poi venne un ufficiale, disse di chiamarsi Bakken, mi disse: *"Quanti anni hai?"*. *"Diciasette"*, gli risposi. *"Va bene"*, disse lui, *"ora fai parte della Terza Compagnia Assaltatori del Quinto Corpo Corazzato della Guardia"*. Ero così distratto a guardare la polvere sollevata dai carri carichi di soldati che non mi ero nemmeno accorto di quel 'soldato'; era sceso da un carro armato e si era fermato proprio davanti a me. *"Vestiti, queste sono le mostrine"*. *"Compagno"*, risposi, *"questo è l'unico vestito che ho"*, risposi. Avevo dei pantaloni di panno e una cannottiera rattoppata. *"Vanno benissimo, sali sul carro"*, mi disse. *"Vorrei salutare mia madre"*; le parole mi si fermarono in bocca con un singhiozzo. *"Non c'è tempo"*, disse l'ufficiale, *"sali, stiamo inseguendo i tedeschi e abbiamo fretta"*. Non avevo scelta, salii per la prima volta in vita mia su quel carro armato, in mezzo a sacchi pieni di gavette, coperte, zaini, tutto polveroso e sudicio, in mezzo a uomini, che mi sembravano più delle bestie; anche loro sporchi, attaccati alle maniglie, tra mitra e bombe a mano; io non avevo mai sparato. Mi fecero posto, il tenente si aggrappò alla torretta, e la scatola di acciaio si mosse.

Nel frattempo delle donne avevano avvertito mia madre, perchè la vidi correre tra la polvere: voleva raggiungermi, gridava, non capivo, troppo rumore, poi scomparve tra la polvere della strada, superata da altri carri armati; non ebbi nemmeno il tempo di salutarla; mi guardai intorno e scoppiai a piangere.

La mia fattoria era ai confini con la Polonia; era passata una settimana e mi sembravano cento anni; ora eravamo fermi, atte-



stati in Polonia; a poche decine di chilometri dalla Vistola. Mi avevano cacciato un mitra in mano, ma per fortuna non l'avevo mai usato.

Avevo saputo che era stata dura per le nostra avanguardie, e così il comando aveva deciso di sospendere temporaneamente l'attacco, anche perchè avevamo davanti le SS della Divisione Totenkorpf, quegli assassini con la testa di morto come fregio, e putroppo fanatici ed equipaggiati al meglio.

Sembrava, talvolta, che anche i miei compagni, uomini induriti da anni di guerra, cercassero di respirare il silenzio delle notti a pieni polmoni, come dire, siamo ancora vivi; sembrava di sentirla scorrere su di loro la mano della morte; parlavano poco, guardavano il cielo, e nessuno raccontava di casa. Io, mi sentivo perso in mezzo a questa gente e avevo paura. Duecento metri davanti alle nostre posizioni si stagliava un castello abbandonato, con una enorme tenuta, ed un muro che cingeva un esteso frutteto abbandonato; qualche bosco in mezzo alla campagna, e oltre, due chilometri più avanti, coi loro Panzer, i tedeschi, la loro prima linea, prima e forse anche l'ultima.

I nostri carri, noscosti dietro ai boschi, erano rimasti in quattro da quando la Terza Compagnia Corazzata si era scontrata per la prima volta con i Panzer tedeschi; erano dieci carri e centoventi uomini - raccontava a volte il tenente Bakken. La precisione di fuoco dei cannoni tedeschi era un incubo per tutti ma specialmente dei nostri carristi, e del Capitano Yershov, l'unico ufficiale rimasto nella nostra compagnia carri; c'era poi Kinzhayev, famoso pilota, conosciuto perchè ogni volta che si andava all'attacco, legava il suo piede all'acceleratore del carro; anche lui non parlava, sembrava solo che aspettasse di morire. Intorno a noi stavano sparse, decine di compagnie corazzate russe, più o meno tutte nelle nostre condizioni, ma sapevamo che se per noi era così, per i tedeschi era dieci volte peggio. L'unica cosa che accomunava questi uomini con lo schifoso nemico, era la soglia della disperazione, che tutti sembravano aver superato da tempo; dai pochi discorsi che avevo raccolto dai miei compagni di squadra, l'unico grande desiderio, più importante della vita stessa aveva un solo nome: Berlino.

Stavano a guardare il sole di mezzogiorno, quattro uomini con la tuta nera, seduti dietro al loro carro, mentre si divoravano, nelle gavette sporche, un rancio a base di patate con qualche pezzo di carne. *"C'è sempre stato un trattamento migliore, per noi valorosi dalla testa di morto"*, pensava il sergente Linde. Si pulì la barba col braccio e chiese al nuovo del suo equipaggio: *"Tu, come ci sei entrato nelle SS, Diefel?"*. *"Sono volontario, sergente, mio padre è morto a Stralingrado, ed io non voglio che un solo metro del sacro suolo tedesco venga calpestato dai bolsevichi"*. *"Sai, Diefel, sarebbe bello che tu sapessi sparare come sei bravo a parlare"*, gli disse il caporale Behr. *"Ho abbandonato la scuola, per arruolarmi, ecco perchè parlo meglio di voi"*. *"Bravo, Diefel"*- disse Linden - *"ma un T34 a duemila metri lo sai accartocciare, perchè il cannonniere che c'era prima di te, prima di crepare per una scheggia di mortaio bolsevico, come dici tu, lui lo sapeva fare"*. *"La vedremo, sergente, alla scuola di guerra ero uno dei tiratori migliori"*.

Diefel non guardava mai negli occhi i suoi interlocutori, ed i

suoi camerati sapevano che aveva paura, perchè non aveva ancora visto la morte, mentre loro si; in particolare Behr era convinto di essere morto almeno tre volte, e di essere risorto come Cristo, per tre volte, Linden sapeva che non c'era niente da fare per Behr, ma era un pazzo valoroso, e tanto prima o poi sarebbe morto per davvero.

Il loro non era un vero carro armato, ma del resto, da molto tempo, loro non erano più un plotone cacciacarri; Linden non ci faceva caso, la barca andava avanti, e le tacche dei carri russi distrutti erano una ventina, scolpite da lui stesso nel suo posto di capocarro, ma gli sembravano sempre così poche a confronto con tutti russi che voleva ammazzare; indubbiamente la media andava migliorata. Hornisse era il nome del loro cacciacarri semovente, Paula il nome che gli avevano dato loro.

Ora Paula era schierato in mezzo alla campagna polacca, con un'ampia visuale; per renderlo meno visibile l'avevano ricoperto di frasche. Behr in particolare curava la mimetizzazione, tanto che ora sembravano un cespuglio ambulante. Erano in quel posto da una settimana, i russi si erano fermati ed a tutti quel silenzio pareva irreale, pure poter pisciare senza il terrore dei colpi d'artiglieria! Tuttavia c'era una visibile angoscia nel cuore di tutti: *"quanto sarebbe durato?"*

Il capitano Siscer si avvicinò al mostro corazzato nascoto dietro al muro del frutteto: *"Dove sta il capocarro?"*. *"Sono qua"*, rispose il tenente Urban sbucando da dietro il carro. I due si salutarono col braccio teso: Siscer pensava che anche nei momenti di pausa bisognava essere pronti, e il morale si vedeva dalla disciplina. Quando gli era stata assegnata la sua compagnia contava trecento uomini, soldati scelti, ora ne erano rimasti cinquanta, ma il morale era rimasto sempre lo stesso, le SS non potevano permettersi il lusso di lasciarsi andare. C'era stato qualche caso di diserzione, qualche rifiuto agli ordini, ma tutto si era sistemato con la fucilazione dei traditori, e questo - pensava Siscer - era stato un ottimo esempio.

Il Tenente Urban era il capocarro di uno Jagdpanther V°, l'unico rimasto dei dodici che facevano parte della sua compagnia corazzata. Aveva all'attivo cinquanta tra carri armati e veicoli russi distrutti, e nonostante fossero gli unici sopravissuti, il morale del suo equipaggio era sempre altissimo, dei veri professionisti; dal comando di divisione il suo cacciacarri era chiamato ancora"Terza Compagnia" come se vi fossero ancora dodici carri.

Carrista Tedesco

"Come va, Urban?". *"Tutto bene, capitano, gli uomini oggi hanno messo a punto l'apparato motore alla perfezione, i cingoli sono pronti a masticare chilometri, ed il Nahverteidigungswaffe è stato provato; spazzerebbe via anche il demonio con un colpo, le granate dirompenti sono a pieno carico, e quelle controccano pure, capitano, siamo pronti ad affrontare da soli cento carri russi"*. Siscer si sentì, come sempre, colpito dalle parole di Urban, provava per lui un'enorme stima personale: *"Tenente"*, disse Siscer, *"potete dormire sonni tranquilli, vi garantisco la copertura di tutta la mia compagnia per proteggervi dalle imboscate degli assaltatori russi"*. Urban diventò rosso in viso appena sentì la parola "assaltatori", sembrava che un lampo gli fosse passato negli occhi risvegliando un sopito terrore.

Siscer non l'aveva mai visto in quelle condizioni. *"Si sente bene, tenente?"*. *"Si, capitano, ora mi scusi, vorrei ultimare alcune verifiche al sistema di puntamento"*.

Era una bugia, ma il ricordo del suo amico camerata Stock e del suo carro che bruciava, lo aveva segnato dentro; rivedeva ancora la scena, i russi sbucavano dappertutto dalle case di quel maledetto villaggio, il suo carro e quello di Stock erano stati sospresi; sentiva ancora la mitragliatrice sparare all'impazzata mentre il pilota bestemmiava innestando la retromarcia; il carro di Stock, invece era stato immobilizzato, non c'era più niente da fare; lo videro scomparire mentre arretravano dietro ad una curva poi videro il fumo nero dell'esplosione e dalla radio sentivano le sue urla mentre stava bruciando vivo, lui e il

suo sfortunato equipaggio Urban fece qualche passo e si appoggiò al muro, poi si passò la mano sulla fronte imperlata di sudore,

Siscer non parlò e scomparve nella sua boscaglia. Urban si riprese, guardò la luce del pomeriggio e pensò al maledetto giorno che si era arruolato, si sentiva segnato come le tacche dei veicoli russi distrutti incise sul cannone del suo carro; doveva farsi forza, non poteva crollare proprio ora, e poi in fondo stava andando tutto bene, si disse, perchè provava quel senso di angoscia? Si appoggiò ad un albero e respirò profondamente; il suo giorno era vicino, lo sentiva, presto avrebbe smesso di soffrire.

Tenente carrista

Diefel stava scrivendo a casa e Behr lo guardava come se fosse una bestia rara, lui non aveva casa da anni. *"Se fai il bravo, Diefel, una di queste sere andiamo a caccia di donne"*. *"In che senso caccia?"*, chiese Diefel. *"Prendiamo quelle che troviamo, se ne troviamo"*. *"Sono già fidanzato, Behr"* gli rispose Diefel. Behr stette un po' a penssare, mah, questi giovani d'oggi... *"Senti, Diefel, ma se ti ammazzano prima, come fai a tornare a scoparti la tua fidanzata?."* *"Già"*, disse Linden con tono ironico, *"mica tutti resuscitano come Behr!"*.

Diefel li compativa, ma sempre senza il coraggio di guardare i loro occhi svuotati dalla guerra ; poi Behr si alzo e disse: *"Voi pensate che io sono pazzo, ma io sono già morto, ricordo che vedevo tutto dall'alto il carro che bruciavva, i miei camerati morti..."*. Behr la stava facendo troppo lunga; Linden pensò di cambiare argomento. *"Perchè ti sei arruolato volontario nelle SS, Behr?"*. Behr si grattò la testa e disse: *"Dopo un mese di ospedale militare avevano scritto che ero un po' partito di cervello, ma poi mi hanno detto che nelle SS si mangiava meglio, e così eccomi qua"*. Diefel mise via la lettera che non era riuscito a scrivere; un altro dell'equipaggio che non parlava quasi mai chiese: *"Ma perchè non ti sei fatto congedare come scemo?"*. *"Grazie"*, rispose Behr, *"io ci avevo anche pensato, ma dopo che sono diventato immortale.."* Tutti si girarono e Behr si rese conto che non lo capivano .

Era notte, e Danilov aveva finito il suo turno di guardia, passò le consegne ed andò a rintanarsi sotto ad un carro per ripararsi dal vento, che soffiava freddo quella sera. Si addormentò in poco tempo; sognava di tornare a casa, era un sognare confuso ed agitato, poi si svegliò di soprassalto; aveva sentito un urlo atroce perdersi nel silenzio della notte, aprì gli occhi e vide il tenente Bakken alzarsi; lo seguì, il tenente, entrò in una buca dove dormiva il sergente Changar; erano sul posto già alcuni compagni, uno aveva in mano una bottiglia di Vodka: *"É il solito sogno, Changar?"*. *"Si, tenente"*, un soldato gli passò la Vodka, lui prese un sorso e si girò nel suo panno impolverato. Bakken fece per ritornare alla sua postazione, quando vide Danilov. *"Non stia a guardarmi in quel modo"*, disse Bakken, *"torni al suo posto"*.

Danilov si mise a camminare *a fianco del tenente; "Sono già sei mesi che il sergente soffre di insonnia"* disse Bakken; Danilov camminava e taceva, gli era passato il sonno: *"Sei mesi fa abbiamo preso un villaggio difeso dalla Totenkorpf, abbiamo trovato al nostro arrivo, donne, vecchi e bambini sgozzati con le baionette; solo che nella ritirata le SS si erano dimenticati una tenda di feriti"*, Bakken assunse un tono di voce più metallico, *"Abbiamo preso tutti i feriti tedeschi, li abbiamo allineati sulla strada, e li abbiamo sfracellati vivi coi carri. Changar ha partecipato, come tutta la nostra compagnia, a quel massacro, ma tra i civili sgozzati e le frattaglia dei tedeschi sparse sulla strada, da quella volta digerisce male, allora lo aiutiamo con un po' di Vodka"*. Danilov si allontanò; la guerra era così, e per lui era la prima volta.

Era sorto il sole, e Klotz si alzò per andare a cagare; quando tornò aveva la faccia strana. *"Non capisco, i russi*

bombardano sempre, come mai se ne stanno buoni? Che stiamo vincendo la guerra?". Tutti si misero a ridere, Klotz amava due cose: le sue idiozie ed il suo Panzerfaust. Però era vero, pensò il caporale Gerke, non piovevano bombe da quasi due settimane, settimane in cui Vasrsavia era insorta, aveva saputo, e la ribellione era stata stroncata nel sangue dei traditori polacchi, ma l'Armata Rossa non era intervenuta; sinceramente gli sembrava che lui e la sua squadra fossero in licenza, c'era il tempo per fare e dire tutte quelle piccole stupidaggini che in azione non si potevano mai fare; pensò che anche Klotz, per quanto avesse un carattere espansivo, in azione si trasformava, diventava, come tutti del resto, un animale feroce desideroso solo di uccidere; molti restavano così, poi, anche quei pochi momenti di pausa; volti persi nel vuoto, frasi sconnesse e casuali, desideri sessuali che rasentravano la follia, Klotz, invece, andava in guerra come in giostra, quando scendeva sembrava tornasse normale, chissà se poi lo era.

Il tenente Neist ed il capitano Sciscer controllavano sempre le postazioni; ogni mattino adunata dei vari plotoni, condizioni dell'uniforme, sebbene fossero in guerra, la mimetica era pur sempre una divisa da SS, e come tale andava portata, in ordine .

Finite le adunate Gerke andò a scambiare quattro parole con Neist. *"Come va, tenente?"*. *"Tutto come al solito, Gerke"*; guardarono entrambi il frutteto in rovina in direzione del castello abbandonato: c'era una pace che innervosiva tutti e che sembrava una menzogna, un insulto alla dignità, se poi c'era ancora. *"Secondo lei dove sono i russi, tenente?"*. *"Dappertutto, oltre il castello, tutto intorno a noi, e sono anche vicini"*. *"Lei, che cosa pensa, tenente?"*, chiese Gerke. Neist pensò che era ancora un ufficiale delle SS. *"Sgozzeremo altri maiali russi, Gerke"*. Gerke si guarda intorno, come se qualcuno li potesse *sentire: "Tenente, io intendevo, cioé il Panzer del tenente Urban lo chiamano ancora 'Terza Compagnia', e quel plotone cacciacarri che ci avevano promesso....è un carro solo, noi siamo ancora la Prima Compagnia di Fanteria Corazzata; da tempo abbiamo perso tutti i veicoli, le squadre le chiamano ancora plotoni..."*; Neist lo interruppe e lo prese per il collo: *"Se vuoi disertare, Gerke, ti ammazzo anche qui, ora, tanto per me sei solo un traditore"*. *"No, mi scusi, tenente"*. Gerke era moritifcato. *"Quanti Panzerfaust abbiamo?"*. *"Sono 16, signor tenente"*. *"Valli a controllare di persona, caporale, che ogni plotone abbia il suo; per ora non farò rapporto al capitano, un'altra delle sue, e la faccio fucilare come traditore, d'accordo, caporale ?!"*.

"Sissignore, tenente"; Gerke si sentì un nodo alla gola; il cuore gli batteva più forte che sotto le mitragliate dei russi; lui non era un traditore, era un SS; salutò con il braccio teso, il tenente rispose a sua volta; poi Gerke si mise a correre per eseguire al meglio gli ordini del tenente, non si sarebbe mai azzardato ad aprire bocca, ora era più che mai convinto di non desiderare altro che essere un caporale delle SS; eseguire gli ordini!

Di notte il castello sembrava si popolasse dei fantasmi che ciascuno portava con sè, molti soldati russi lo guardavano; ognuno aveva i suoi pensieri.

Danilov era di guardia per l'ennesima volta con quel mitra che gli sembrava un giocattolo, si chiedeva come sarebbe stato, ammazzare per la prima volta un cane di tedesco; vide in lontananza avvicinarsi con passo deciso il tenente Bakken insieme al capitano Yershov, seguiti da un gruppo di assaltatori e qualche carrista. A Yershov il rapporto della ricognizione aerea non era piaciuto; il dispaccio diceva che a circa due chilometri da loro era attestata la divisione corazzata tedesca Totenkorpf, si segnalavano postazioni di fanteria non fortificate, e scarsi mezzi veicolari, carri armati pochi e molto sparsi, davanti a loro ne avevano segnalato uno, dalla parte dei campi; non era stato posasibile identificare il tipo di veicolo a causa della mimetizzazione; tuttavia le intercettazioni radio parlavano di una fantomatica compagnia di Panzer che la ricognizione non era riuscita a localizzare.

Bakken si avvicinò a Danilov e disse: *"Tu, vieni con noi;, fa tutto quello che ti dice il sergente Changar, se ti perdi non fare che ti scoprano le SS, perchè se ti prendono loro ti torturano, ma se ti prendiamo noi ti ammazziamo, chiaro?"*. *"Certo"*, disse Danilov balbettando: era terrorizzato.

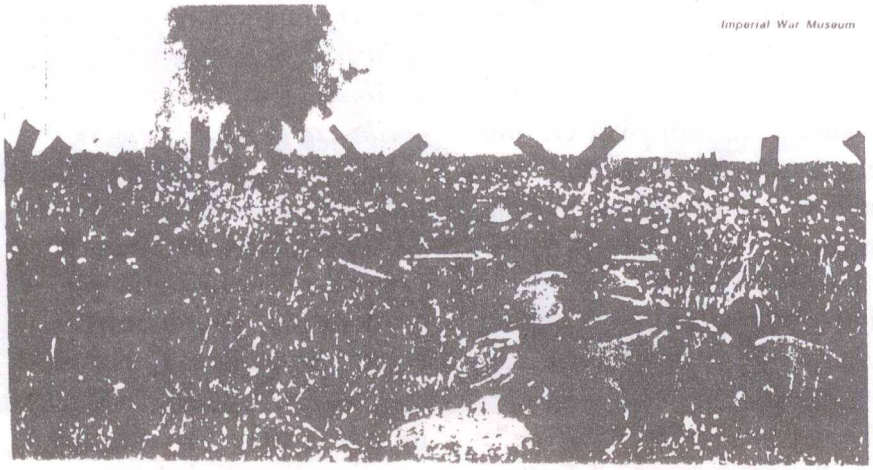
Si avvicinarono al castello abbandonato; Danilov chiese: *"Siamo sicuri che non ci sono tedeschi?"*. *"Sta tranquillo"*, gli *rispose Changar; "se ci fossero stati li avremmo già fatti radere al suolo dall'artiglieria; i tedeschi, bambino, non sono scemi"*. Gli assaltatori, guidati dal caporale Balkoski mossero furtivi nella notte fino al castello, poi fu la volta degli altri con Changar e Danilov; la notte era nera, per vedere dove muoversi bisognava tenere gli occhi aperti. *"Quella è la chiesa, io con i miei raggiungo il campanile, lei, Bakken, ci aspetti qua,, a dopodomani, tenente"*, disse il Capitano Yershov; Bakken e i suoi appoggiarono le armi e si sedettero, anche Danilov voleva sedersi, ma Changar lo prese per un braccio e gli disse: *"Stanotte io e te siamo di guardia dentro al castello, dormirai domattina"*. Entrarono nel lugubre fabbricato a tentoni, tra calcinacci e altra robaccia che non si vedeva, stettero fermi per un po', per abituare la vista a quel buio così intenso; dopo un po' scorsero una finestra, la raggiunsero, dava sul frutteto, ma non si vedeva nulla. Changar squadrò Danilov e disse: *"Il compito nostro è stare qui e guardare che i tedeschi non vengano da questa parte; staremo in guardia stanotte e domattina, turni di quattro ore; quando stai tu non fare rumore perchè ho il sonno leggero; se succede qualunque cosa svegliami e avverti il tenente, ma non sparare, per nessun motivo, o sarò io a spararti, chiaro?"*.

Danilov annuì col capo, dato che la paura gli aveva tolto la parola; si appoggiò alla finestra col respiro pesante, appoggiò il suo mitra in un angolo e cominciò il suo turno.

Yershov si sentì scrollare : *"Capitano, è quasi l'alba"*. Yershov si alzò, mise da parte la sua coperta e incominciò a cercare una fessura da dove vedere senza correre il rischio contrario; trovò una finestrella coi vetri rotti in prossimità del campanile. Arrivò anche l'alba, il capitano prese il binoccolo e cominciò a guardare, si vedeva praticamente tutto il loro settore da quella altezza. *"Vediamo, vediamo come si sono apposta - te quelle carogne"*, disse Yershov. *"Kinshayev, ne ho visato uno, è ore 10 dalla nostra posizione . Bastardi! L'hanno mimetizzato bene, è tutto coperto di frasche"*. *"É in qualche riparo, capitano?"*, chiesde Kinshayev. *"No, è proprio solo in mezzo ai campi, dà un'occhiata"*. Kinzhayev prese il binocolo. *"Lo vedi?"*. *"Si, capitano ; non penso che sia un Panzer, sembra un cacciacarri, non molto corazzato, è aperto in alto, però ha una bestia di cannone, se quelli sono veterani, la vedo brutta, capitano"*. Yershov riprese il binoccolo pensando a quegli stronzi della ricognizione aerea, mai che dessero informazioni dettagliate. *"Quello è armato con l'ultimo modello di cannone da 88, se ci colpisce anche davanti ci trasforma i nostri T34/85 ultimo modello come taniche di benzina in fiamme, e noi come carne arrosto"*.

Si guardarono tra di loro, c'erano anche altri carristi, tutti veterani, tutti terrorizzati. *"Chiediamo al comando di mandarci una compagnia di carri pesanti"*, disse il carrista Gurov. *"Non ce li daranno mai, tutto il fronte intasa il comando ogni giorno con la richiesta di carri della serie Josef Stalin, e poi se quello che ho visto è ciò che penso"*, continuò discorrendo Yershov. *"Farebbero la stessa fine dei T34, maledette carogne di nazisti"*. Kinzhayev prese il binocolo, covinto che una soluzione da qualche parte sarebbe saltata fuori. *"Il campo non è completamente aperto, capitano, a ore 1 c'è una boscaglia che sbuca sul lato del caccicarri nemico, potremmo infilarci per di là, alla velocità massima, e sbucargli in due sul fianco, fregandogli tutto il vantaggio della distanza"*. *"Un vero e proprio assalto corazzato, da manuale"* - disse Yershov - *"ma non possiamo permetterci*

Imperial War Museum



Genieri di unità d'assalto dell'Armata Rossa in azione, nel tentativo di aprire un varco nella linea difensiva tedesca

che qualcosa vada storto". *"Vado avanti io, capitano, lego il piede all'acceleratore, e vado, a qualunque costo"*. A Yershov dispiaceva veder morire i suoi carristi, e Kinzhayev nella sua compagnia era un simbolo. *"D'accordo"*, disse il capitano, *"ma io ti starò dietro"*.

Yershov pensò che da quel momento il destino del suo plotone di T.34/85 era segnato, o andava, o meglio non pensarci.

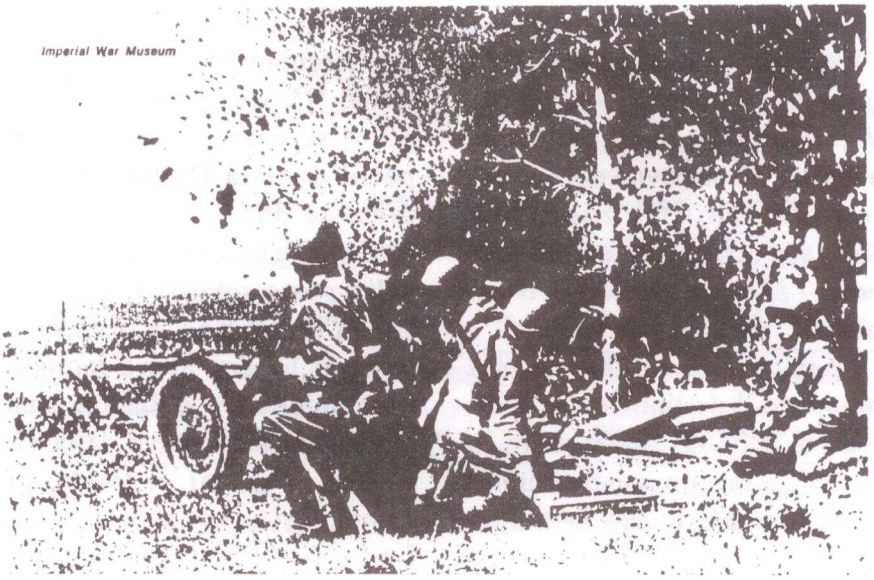
Si concessero qualche attimo di pausa, passandosi a turno una sigaretta. Gurov diede una boccata e portò il binocolo agli occhi, vide un camion avvicinarsi al corazzato tedesco.

"Posta! Siete voi il plotone cacciacarri aggregato alla Terza Compagnia del tenente Urban?". Linden guardava quel tipo che sbraitava allegramente dal camion, fermandosi proprio davanti a lui. "Siamo noi", disse Linden, mentre l'equipaggio sbucava incuriosito dalle frasche dell'Hornisse; il tipo del camion scese. "Ci sono due lettere, una per il sergente Linden, ed una per il carrista Diefel". Linden prese le due lettere ed una la diede a Diefel. mentre il camion della posta ripartiva. Linden e Diefel le aprirono, e si misero a leggere; Linden aveva famiglia, sxua moglie era sfollata in campagna, gli raccontava della vita di tutti i giorni, il lavoro nei campi, stavano tutti bene, anche i suoi figli, mangiavano tante patate, avevano una voglia di rivederlo; per un attimo Linden pensò a tutti quegli schifosi anni di guerra, chiuse la lettera e si mise a guardare nel vuoto; si ricordava dei ragazzi e della moglie ma...a volte avrebbe preferito scordarli; era contento, non sapeva neppure lui cosa pensasse; immaginò solo sua moglie mentre depositava dei fiori sulla sua tomba, e sulla croce del cimitero avrebbero scritto il suo nome, e sua moglie sarebbe stata la vedova Linden; loro non dovevano soffrire per causa sua. Poi pensò che in fondo era la guerra, e che c'erano ancora tanti russi da ammazzare.

Diefel leggeva di sua madre, gli raccomandava di stare attento alle pallottole, che tutti al paese, quel che restava del paese, erano orgogliosi che avesse abbandonato la scuola a 17 anni per arruolarsi nelle SS; anche la sua fidanzata era contenta, e gli augurava di tornare presto; Diefel provò una indicibile nostalgia, quasi commozione. Behr lo guardava in silenzio. *"A te, chi scrive Behr?"*, gli chiese Diefel *"avrai qualcuno..."*. *"Certo"*, disse Behr, *"Paula"* e battè un pugno sulla corazza del carro. *"Behr, non scherzare!"*; Linden si mise le mani sulla faccia. *"Ma io non scherzo, Diefel, io e Paula siamo fidanzati"*. Roba da manicomio, pensò Linden; Diefel forse lo capì,

Nonostante le durissime condizioni di vita non si registrò trà i tedeschi, neppure negli ultimi anni di guerra, alcun caso di diserzione. Sado-Opera Mundi

gli sembrava che, per assurdo, avesse capito Behr. *"Sono molto contento, Behr, per te e..."* guardo il carro, *"e Paula, poi trovo che l'hai mimetizzata proprio bene, sì, complimenti, siete proprio una bella coppia"*. Behr si commosse, e tutti scoppiarono a ridere.


Imperial War Museum

Ora sul campanile c'era anche Bakken. *"Mentre io e Kinzhayev attaccheremo sulla destra, vedi, c'è un'altra boscaglia che divide i campi dal muro della tenuta del frutteto"*. *"Si, capitano, la vedo"*. *"Ecco"* disse Yershov, *"tutti i tuoi assaltatori ci si infileranno, ma senza andare nel frutteto nè oltrepassando il muro di cinta; fanterie SS non ne abbiamo localizzate, ma sono di sicuro dalla parte del frutteto"*. *"Quale sarà il nostro compito, capitano?"*, chiese Bakken; il capitano fece un sospirò e disse: *"Io e Kinzhayev attaccheremo sulla destra, tu, coi tuoi assaltatori, devi fermare il contrattacco di una fantomatica compagnia Panzer"*.

Il tenente Bakken era un esperto cacciatore di carri, ma in tutto comandava poco più di 80 uomini; fermare una compagnia di carri tedeschi voleva dire che quasi tutti i suoi assaltatori sarebbero stati uccisi in combattimento; i sopravissuti sarebbero tornati tutti feriti, e gravi per la maggior parte. Yershov incrociò lo sguardo del tenente Bakken, lasciava trasparire rabbia, rancore, impotenza e stringeva nella mano il suo mitra mentre lo graffiava con le unghie.

Nessuno per vari minuti ebbe il coraggio di parlare. Il capitano Yershov ruppe il silenzio: *"Bakken, non sarete soli, il secondo plotone del sergente Golikov farà in modo da ingaggiare i carri tedeschi di fronte, così che voi ed i vostri uomini possiate sorprenderli alle spalle uscendo all'improvviso dalla boscaglia."* Bakken cambiò sguardo. Gurov si era preso il binocolo e stava osservando; ad un certo punto esclamò entusiasta: *"Penso di aver trovato la compagnia di Panzer!"*. *"Quanti sono?"*, domando fulmineo Bakken. *"Tenente, non per deludere i suoi sogni di gloria"* disse Gurov con tono ironico, *"ma ne vedo solo uno"*.

Yershov tirò un respiro di sollievo e strappò il binocolo dalle mani di Gurov. *"É un cacciacarri, ma di quelli pesanti, una brutta bestia, sembra armato anche lui con un cannone da 88 lungo, sta mimetizzato dietro al muro di cinta del castello, in linea d'aria sarà un chilometro, ma per fortuna noi per di là non ci dobbiamo passare, e non gli andremo certo in bocca"*.

Il capitano, con l'occhio allenato da anni agli appostamenti, guardò con estrema cura tutto quanto era visibile, e la visuale era buona; tutti gli altri stavano col fiato sospeso, poi alla fine disse: *"É solo uno, sono sicuro, non ce ne sono altri, quelli delle intercettazioni radio hanno preso il solito granchio"*. Come finì di parlare, Yershov vide tutti i suoi compagni urlare di gioia, non li aveva mai visti così felici e li lasciò far festa, anche se con tutto quel rumore rischiavano di essere scoperti; Yershov pensò che erano così rari i momenti di felicità in guerra e si sentì un povero disgraziato, ma sarebbe pure finita anche la guerra, un giorno.

Changar e Danilov non avevano sonno quel mattino, scrutavano senza veder ombra di tedesco, rannicchiati dietro una finestra del castello. Danilov chiese: *"Ma perchè le SS non contrattaccano?"* *"Che soddisfazione sarebbe!"*, esclamò il sergente *"Prima finirebbero sotto la tempesta di fuoco dei T34/85, poi noi assaltatori avremmo modo di prendergli i carri di sorpresa, quindi finirebbero nell'uragano di fuoco scatenato dalla nostra artiglie-*

ria, e se nel frattempo si mobilitassero le riserve di carri pesanti e l'aviazione, che contrattaccasse congiuntamente; andremo tutti a casa in anticipo, ma ci pensi che bello, Danilov!?" . *"Lei è sposato, sergente?"*. *"Eh, lo ero, ma mia moglie è morta sotto un bombardamento....., sai Danilov, presto vedrai la guerra; il mese scorso fronteggiavamo un Kampfgruppe di fanteria della Totenkorpf, hanno cercato di contrattaccare proprio mentre la nostra artiglieria ha cominciato a bombardare, si sono ritirati, abbiamo preso il bosco poco prima, c'erano pezzi di braccia e brandelli di carne dappertutto, dovevi vedere che roba, li avevamo proprio fatti a pezzi!"* . Danilov ascoltava, forse quella descritta da Changar era tattica militare, quella che fanno i generali sulla pelle dei soldati per vincere le guerre, forse voleva dire che i tedeschi non potevano permettersi di attaccarci perchè l'Armata Rossa, o il quinto Corpo Corazzato della Guardia sono troppo forti; ma continuava a non capire la guerra, non faceva altro che domandarsi che senso aveva tutto cò, cosa voleva dire? Forse lui era troppo ignorante per capire, non faceva altro che pensare a quanto era bello stare con la sua famiglia e lavorare alla fattoria; e tutti questi soldati, ognuno con la sua storia di essere umano, ma che si odiavano profondamente, pronti ad ammazzarsi senza pietà nel nome di valori che nei fatti non esistevano; la patria; perchè un SS doveva sgozzare un contadino russo? Gli aveva detto Changar che poteva essere orgoglioso di essere stato arruolato nelle Guardia, loro erano più duri; però quei soldati che vedeva aggrapparsi ai carri, guardare nel vuoto, qualche volta scrivere a casa, gli sembravano più delle macchine; e se loro erano così si domandò quanto fossero lontani da questo pianeta le SS; assassini e macchine per uccidere; si chiese se anche Changar in fondo fosse umano.

La notte era meno scura del solito; il capitano Siscer stava a guardare la mitragliatrice appostata, chiedendosi quando i russi avrebbero deciso di attaccarli; anche la notte è buona per un attacco di sorpresa, e dato che artiglierie non ne sentivano, probabilmente i russi cercavano la sorpresa, ma avrebbero attaccato all'alba o nel cuore della notte? Siscer sapeva per esperienza che i russi non amavano gli attacchi notturni, il loro coordinamento tra reparti era sempre stato lacunoso, invece loro, SS, con la potente organizzazione di cui disponevano e le indubbie doti di furtività insite nella razza ariana erano destinati a riuscire nell'attacco notturno. Si ricordò della tattica usata pochi mesi prima; l'artiglieria apriva il fuoco in un determinato punto del fronte russo; il nemico si disorganizzava e loro gli filtravano alle spalle. Stavano per il resto della notte a studiarsi l'attacco; poco prima del sorgere del sole li prendevano alle spalle insieme agli assalti dei carri armati; lui stesso aveva guidato i suoi uomini di persona all'attacco; ricordò in particolare quando lui e una sua squadra avevano fatto irruzione in una isba dove qualche decina di russi stava passando la notte; li avevano uccisi tutti nel sonno; lui in particolare aveva controllato di persona che nessun soldato russo fosse ancora vivo, elargendo con generosità e disprezzo colpi di grazia alla testa.

Quando se ne erano andati avevano completato l'opera riempiendo l'isba con una decina di bombe a mano; non era rimasto più nulla di quel covo di maiali bolscevichi.

Siscer quella notte non aveva sonno, e se i russi volevano attaccare di sorpresa, lui quella notte voleva rendergli il regalo, ma in anticipo; del resto il suo motto era -prevenzione, repressione e ordine -. Andò a trovare il tenente Neist, per un consulto. *"Che c'è?"*. Neist sgranò gli occhi. *"Ah, è lei capitano, stavo dormendo di gusto"*. *"Lei dorme, tenente, ma i russi potrebbero essere svegli"*. Neist guardò Siscer e sebbene fosse ancora assonnato capì quali intenzioni aveva Siscer. *"Cosa ne pensa di una incursione nelle linee russe, tenente, ora!"* disse Siscer. Neist pensò: *"Altre gole tagliate"*. *"Capitano, per me va bene, ma oggi ho avuto una giornata pesante, piuttosto il caporale Gerke ha avuto qualche giorno fa un comportamento strano"*. *"Strano...? Di che tipo, tenente?"*, chiese Siscer. *"Ha messo in dubbio l'efficacia della Terza Compagnia del tenente Urban, secondo me andrebbe messo alla prova"*. *"Ottima idea, tenente, me ne occupo di persona, lei dorma pure"*. Siscer si avviò con passo deciso verso la squadra di Gerke. *"Chi va là?"*, urlò prontamente una sentinella. *"Sono il*

capitano Siscer, svegli la squadra e mi presenti il caporale Gerke". La sentinella eseguì prontamente gli ordini, e Gerke si presentò sull'attenti al capitano nel giro di pochi secondi. "*Mi ha detto il tenente che lei, caporale, fa discorsi vigliacchi e disfattisti*". "*No, capitano*", disse Gerke. "*Allora sarà ben felice di guidarci con la sua squadra in una incursione notturna contro i russi, ora*". "*Ma certo, capitano!*". "*Va bene, allora, incamminiamoci subito*", disse Siscer.

Qualcuno della squadra faceva fatica a svegliarsi, e Gerke li dovette prendere a calci nel sedere; Klotz prese il suo Mauser ed il Panzerfaust e si mise a canticchiare: "*Si va, si va, a caccia di carri russi, si va*". Gerke fece finta di non sentire; puntarono in direzione del castello con circospezione.

"*Il capitano Yershov è avanti, stanotte leviamo le tende, lei stia di retroguardia con le due squadre di assaltatori*", disse Bakken a Changar; i 20 uomini si sparsero tra le finestre del castello; pochi minuti e poi anche loro si sarebbero ritirati verso il campo.

"*Klotz*", disse Gerke scocciato, "*siamo in guerra smettila di cantare*"; Klotz si zittì; la squadra di Gerke avanzava cautamente. Siscer stava una decina di metri indietro, ed osservava stringendo in una mano la baionetta e nell'altra una bomba a mano. "*Sergente, ho sentito dei rumori, ho visto qualcosa muoversi*". "*Sarà stata un animale, Bassinki*", disse Changar; Bassinski si rilassò. "*Pure io vedo qualcosa muoversi, sergente*", disse Petrakov. Questa volta anche Changar aveva sentito qualcosa, l'unica per essere sicuri era lanciare un razzo illuminante, ma era un bel rischio. I tedeschi, pur senza vederli, avrebbero saputo che le sue squadre erano nei paraggi.

Gerke era a circa 30 metri dal castello; i suoi erano tutti fermi cercando di di scrutare il buio come i gatti ma non vedevano anima viva; Gerke fece un cenno e ricominciarono ad avanzare.

"*Sergente, li ho visti, sono vicinissimi!!*". Changar ordinò: "*Pronti al fuoco!*".

Gerke sentì parlare in russo; in un attimo gridò: "*Tutti a terra!*". Un razzo illuminante partì, per fortuna il frutteto li copriva con i suoi rami dalla luce proveniente dall'alto; Klotz era l'ultimo della squadra ma sfortunatamente si trovava in un punto dove i rami non lo coprivano.

Ci fu un attimo di silenzio; Klotz si appiatttì al suolo, avrebbe voluto tanto che ci fosse una buca! Scoppiò l'inferno, i mitra russi spararono tutti contemporaneamrente. Gerke, Siscer e tutti gli altri si appiattirono mentre sulle loro teste fischiavano migliaia di pallottole.

Restarono inchiodati al suolo, abbagliati, senza sapere dove sparare. "*Svelti, somari, sparate verso il castello*", gridò Gerke; Siscer lo raggiunse strisciando: "*Lasci stare, caporale, perdio, siamo troppo pochi, faccia lanciare tutte le granate fumogene che abbiamo e tagliamo la corda!!*". Lanciarono i fumogeni; il fuoco russo cominciò a disordinarsi; gli uomini di Gerke cominciarono a ripiegare strisciando.

"*Cessate il fuoco*" - ordinò Changar - "*andiamo via, svelti, prima di trovarci nei guai*". Gli assaltatori russi e Changar scomparvero di corsa inghiottiti dalla notte; anche Danilov aveva sparato e si stava ancora domandando contro cosa. Gerke e tutti quelli della sua squadra si fermarono per un attimo davanti al corpo di Klotz crivellato di colpi e con la bocca piena di sangue. "*Povero disgraziato*", commentò Kübler "*era l'unico che è rimasto scoperto alla luce del razzo, i russi hanno sparato tutti su di lui*". Gerke pensò che per il povero Klotz erano finiti i giri di giostra. "*Prendiamo il cadavere, gli daremo una degna sepoltura, dovete tutti essere orgogliosi di lui, è morto per la Patria*", disse Siscer, "*poi i russi potrebbero tornare più numerosi*". Kübler lo prese per le spalle, imbrattandosi di sangue, aveva il viso contratto dal

dispiacere, ma solo Gerke lo vide in faccia; avrebbe voluto dire qualcosa per il suo camerata, ma ne aveva visti morire così tanti, che non trovava parole diverse dalle solite, come quelle che aveva appena pronunciato il capitano. Si rimisero in marcia con passo molto spedito verso le loro posizioni. Siscer pensò che l'azione non era stata del tutto inutile, ora sapeva con certezza che i russi si erano spinti vicino alle loro postazioni per studiarle nei dettagli e molto probabilmente per organizzare un attacco.

All'alba, nella compagnia di Yershov, tutti i soldati parlavano della schermaglia della notte appena trascorsa. Verso mezzogiorno i soldati, a squadre e con le gavette si presentarono per il rancio; una autoblindo arrivò in velocità, scortata da alcuni carri leggeri, sollevarono una gran polvere, ricoprendo ulteriorimente di sozzume gli assaltatori, che dovettero riparare dalla terra le loro gavette, con le mani già sporche. Il convoglio si fermò davanti al carro di Yershov, dall'autoblindo uscirono due colonnelli ed un generale; il T34/85 di Yershov aveva agganciato un telo mimetico, e sotto di esso vi era una tavola di legno sostenuta da due casse vuote; intorno c'erano altre casse che fungevano da sedie. Il Capitano salutò i suoi superiori, essi ricambiarono il saluto, poi si sedettero tutti sulle casse vuote, e stesero varie carte geografiche sulla tavola di legno, insieme a vari documenti .

Quando fu il turno della sua squadra Danilov andò con gli altri per prendere il rancio e vide la riunione di ufficiali con il loro capitano; sentì la mano di Petrakov sulla spalla: *"L'attacco è vicino, Danilov, presto saprai cosa vuol dire essere un assaltatore della Guardia"*. Il tono di Petrakov non gli piacque, Danilov pensò che ne avrebbe tanto voluto farne a meno.

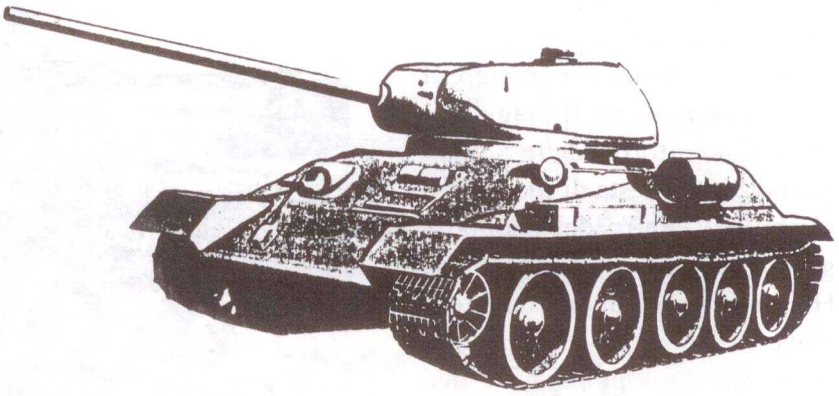
Tornarono al plotone, per mangiarsi quella brodaglia; a Danilov il sergente aveva detto che nella 'Guardia' si mangiava meglio che in tutti gli altri corpi dell'Armata Rossa, trovava una certa difficoltà nel crederci, comunque inghiottì tutto; al suo plotone tutti parlavano dell'attacco imminente; ognuno avrebbe voluto saperne di più, ma lo stesso tenente Bakken sarebbe stato informato, e non in tutti i dettagli, solo poco prima dell'inizio delle operazioni.

Changar lo sapeva bene, il soldato non deve essere in possesso di informazioni che potrebbero compromettere le operazioni nel caso venisse fatto prigioniero; poi non deve comunque sapere troppo, altrimenti non ci va a farsi ammazzare e poi c'era Danilov, lui meno sapeva e meglio avrebbe combattuto, o sarebbe morto, giovane, a 17 anni, contadino e morto.

Videro l'autoblindo del generale allontanarsi nella polvere inseguita dai carri di scorta: Bakken li raggiunse con una bottiglia di Vodka, bevve e ne distribuì a tutti; le decisioni erano state prese, tre settimane di pausa dei combattimenti sono tante, qualcuno si dimentica che *"la pelle non è sua ma dello stato, o dei generali, o della Patria, anche di Dio per chi ci crede, ma mai a se stesso"*, pensò Bakken, poi si rivolse a Changar e disse: *"Chissà cosa pensa ora il capitano..."*. *"Puoi andare a chiederglielo, ma dopo tutti questi anni di guerra, io ho esaurito le domande"*.

Sergente e tenente si guardarono negli occhi: *"Berlino"* - disse Bakken - *"o saremo morti per niente, noi e tutti gli altri russi, questa guerra non ce la siamo voluta noi, i nazisti hanno distrutto le nostre case e ucciso la nostra gente"*. Changar non rispose, sapeva che Bakken aveva ragione, ma non aveva voglia di parlare.

"Donne, donne in vista",



T-34/85

Uno dei maggiori inconvenienti del primo *T-34/76* era costituito dal fatto che il capocarro era anche il puntatore, per cui non poteva assolvere con efficienza entrambi i compiti. Nel 1942 il *T-34* fu superato nell'armamento pesante dal *Pzkw IV* tedesco, armato di cannone da 75 mm ad anima lunga. fu allora realizzata una versione dotata di una torretta di maggiori dimensioni, che montava un cannone da 85 mm e che poteva accogliere il puntatore. Questo carro armato venne prodotto in serie appena in tempo per competere con il *Pantera*. **Peso:** 32 t. **Corazzatura:** spessore massimo 75 mm. **Velocità:** oltre 50 km/h. **Autonomia:** 288 km. **Equipaggio:** 4 uomini. **Armamento:** un cannone da 85 mm, 2 mitragliatrici da 7,62 mm.

gridò Behr, mentre guardava col binocolo; Linden pensò subito che Behr di sentinella non bisognava lasciarlo mai, perchè per quanto valoroso, era tutto scemo.

Diefel era disteso vicino al cannone e a quelle urla scomposte si alzò a dare un'occhiata; c'erano effettivamente due o tre veicoli che venivano verso di loro. Behr saltò giù da 'Paula' con un sorriso beota e si trovò davanti la faccia seria del sergente Linden, mentre i tre veicoli si stavano avvacinando. Linden prese il binocolo dicendo: *"Behr, i tuoi scherzi sono come i tuoi discorsi, fanno venire il mal di pancia"*. Linden guardò nel binocolo, era una macchina del comando, seguita da una autoblindo serie 222. *"Razza di imbecille, chiama tutto l'equipaggio e mettili sull'attenti!"*. Saltarono tutti fuori come rospi, infilandosi e abbottonandosi le mimetiche e indossando il cappello da carristi. La macchina e l'autoblindo si fermarono davanti a loro; dall'auto uscì il maggiore per una ispezione; dentro all'auto stavano sedute due donne; tutti pensarono che fossero le puttane del maggiore, chi le toccava correva più rischi che mettere il piede su una mina. Il maggiore, con l'alta uniforme delle SS, col simbolo della testa di morto ben visibile al centro del cappello, girò intorno al cacciacarri Hornisse osservando con attenzione poi andò davanti ai quattro uomini di equipaggio e disse: *"Complimenti, ottima postazione ed anche mimetizzazione"*; guardò Linden e Behr, e riconobbe le decorazioni sulle loro mimetiche usurate. *"Siete dei veterani, ed anche dei valorosi, siete voi il plotone aggregato alla Terza Compagnia?"* Linden avrebbe voluto dirgli che non erano più un plotone da quando, il mese precedente, i russi avevano distrutto i quattro cacciacarri che formavano il loro plotone, ma disse solo: *"Si, siamo noi"*. Il maggiore ebbe un'aria soddisfatta, salutò col braccio teso. L'equipaggio rispose al saluto, poi risalì in macchina e, sempre scortato dall'autoblindo, ripartì probabilmente per ispezionare tutto il reparto. Il capitano Siscer seguiva il maggiore, tutta la compagnia era stata ispezionata e tutti avevano ricevuto degli elogi per l'efficienza degli uomini, dei mezzi e delle postazioni, poi entrarono entrambi nel rifugio sotterraneo che Siscer si era fatto costruire. Il maggiore si sedette su una vecchia seggiola e si tolse il cappello, aveva la faccia segnata dalla fatica, i suoi occhi erano vuoti, come quelli di molti altri soldati,

"Vuole della Vodka, maggiore?". *"Grazie, capitano"*. Restarono per qualche minuto a bere in silenzio, poi il maggiore disse: *"Quell'attacco che secondo lei i russi stanno per scagliare..."* - il maggiore si soffermò un attimo; Siscer rispose: *"Sono convinto, maggiore, che i russi stanno per tornare all'attacco"*. *"Vede, capitano, nonostante la nostra ricognizione sia più sulla carta, come del resto buona parte delle nostre forze armate, esistono solo in teoria, da tempo nessun reparto che abbia affrontato i russi dopo la prima volta, è riuscito a raggiungere i suoi organici, i rimpiazzi sono sempre più rari"*. Siscer ascoltava con attenzione; il maggiore riprese: *"Da quel poco di ricognizione di cui ancora disponiamo, i russi ci attacheranno probabilmente domattina all'alba, avverta pure tutti i suoi uomini. Purtroppo, capitano, non possiamo affrontarli con una difesa mobile, insomma, non possiamo*

permetterci di farli passare perchè dietro la prima linea, seppure schierata in profondità, non c'è più nulla". "Come, non c'è più nulla ?" "Maggiore, facciamo intervenire i Tigre di riserva...". Il maggiore interruppe Siscer: *"I carri Tigre sono stati utilizzati altrove, gli ordini sono che i russi non devono passare, a qualunque costo, anche la distruzione totale, sono stato chiaro?". "Si, maggiore"*, rispose Siscer *"tuttavia abbiamo trovato degli osservatori russi nel castello, ora saranno a conoscenza delle nostre posizioni ". "Se lei fa spostare un solo carro, i russi se ne accorgeranno subito, la loro ricognizione aerea e terrestre è dappertutto, lasci tutto come sta, può darsi che qualcosa gli sia sfuggito"*, rispose il maggiore. In quel momento entrò il tenente Neist, salutò col braccio teso, Siscer rispose al saluto, ma non il maggiore che uscì dal rifugio sotterraneo del capitano e si diresse verso l'auto dove stavano comodamente sedute le due donne; parlò con l'autista e questi mise in moto e partì verso le retrovie *in una nuvola di polvere. "I russi bombarderanno prima di attaccare?"*, chiese Siscer; il maggiore si girò e disse: *"Lei si ricorda del tenente Oettl?". "Si signore, cercò di scappare e venne giustiziato". "Io assistetti alla sua esecuzione, fui io a bendarlo e a dargli il colpo di grazia, in cambio lui mi diede questa poesia"*, disse il maggiore, poi tirò un foglio fuori dalla tasca e lo lesse ad alta voce: *"Quando i soldati della distruzione seguiranno il loro destino, a che servirà il loro destino?"* quindi ripiegò il foglio e salì sull'autoblindo e partì verso un punto sconosciuto delle retrovie. Neist non aveva più parole. *"Tenente"*, disse Siscer, *"domani i russi attaccheranno in forze, dirami il messaggio a tutte le unità, ma senza radio, non possiamo rischiare intercettazioni; l'ordine è di resistere fino alla morte, niente ritirate!* Neist impallidì, ma rispose: *"Obbedisco"*.

Sado - Opera Mundi

Il tenente Bakken aveva radunato tutta la compagnia per dare gli ultimi dettagli: l'azione era di sfondamento, il compito dei loro assaltatori era di tenere a bada il fuoco della fanteria SS e attaccare tutti i carri armati tedeschi che avrebbero trovato; i carri russi T34/85 del capitano Yershov dovevano perforare il fronte ed insieme a tutti gli altri corazzati russi, chiudere i nazisti in una sacca, isolandoli dal resto delle loro unità. I T34/85 dovevano muovere il più velocemente possibile; i loro assaltatori avrebbero raggiunto la compagnia del Capitano Yershov, a piedi, e con una marcia forzata notturna. Solo i carri del sergente Golikov li avrebbero affiancati sulla destra, ma appena aperto un varco, ci si sarebbero buttati a capofitto. Era tutto chiaro.

Linden non riusciva a staccare gli occhi dal binocolo quella notte; Behr gli mise una mano sulla spalla e disse: *"Farebbe bene a dormire qualche ora, sergente, i russi attaccheranno poco prima dell'alba"*. Linden lo guardò, ma non si sentiva stanco, forse voleva solo aspettare l'alba, comunque passò il cannocchiale a Behr e andò a rintanarsi da qualche parte sul carro. Diefel cercava di dormire, ma pensava a casa, ogni tanto si rallegrava del fatto che, come cannonniere, avrebbe accartocciato i carri russi, ma il pensiero di casa era più forte. Il tenente Urban, sul suo Jagdpanther, russava come una segheria e quelli dell'equipaggio erano usciti dal veicolo per poter chiudere occhio per almeno qualche ora. Siscer era andato di persona a controllare la postazione di Gerke, mentre Kübler dormiva abbracciato alla mitragliatrice, coi nastri della MG attorcigliati attorno al corpo. Anche Neist era andato a controllare la postazione di una mitragliatrice, era una notte tranquilla. Pensò a quello che aveva saputo da un ufficiale medico delle retrovie, e cioè che il soldato tedesco soffriva di più l'insonnia a causa dei bombardamenti dell'artiglieria russa piuttosto che per la paura di morire in combattimento; ne risultava un morale indubbiamente alto in azione. *"Per fortuna che i russi non lo sanno"*, si disse, poi si rannicchiò, controllò che la sentinella fosse al suo posto e chiuse gli occhi.

Danilov si sveglio al rumore dei motori del T34/85 e tutta la pianura rindovava quel suono,

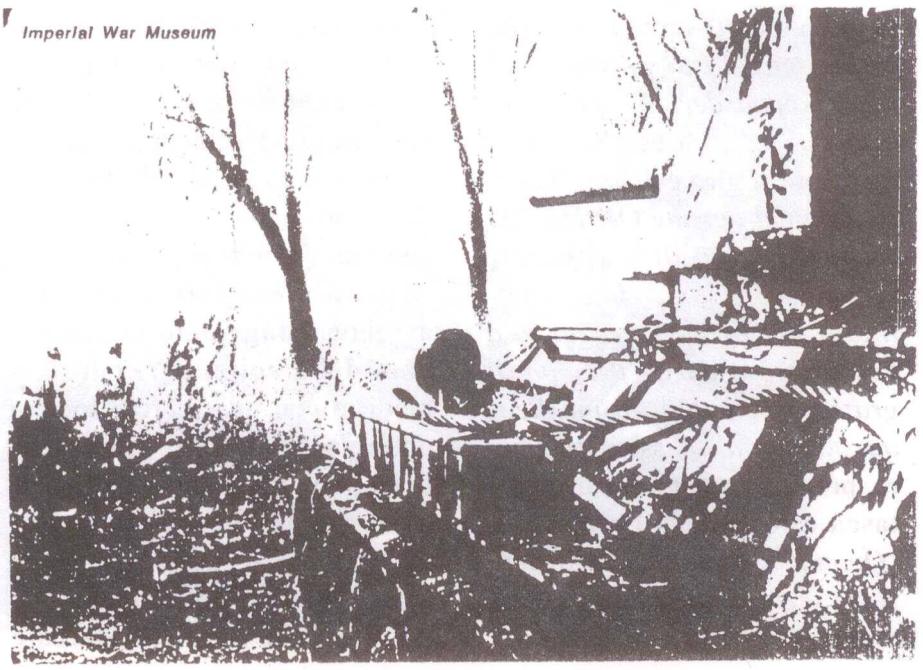
dovevano essere veramente a centinaia, poi chiese al suo caporale, Balkowski di controllare che fossero tutti svegli, battè una mano sulla spalla di Danilov e disse: *"Tutto bene?"*. *"Si"*, rispose Danilov, ma per la verità, come moltissimi altri, non aveva chiuso occhio per quasi tutta la notte. Arrivò il sergente Changar: *"Si attacca di sorpresa, senza disturbare i tedeschi col bombardamento, Balkoswski in testa al plotone, tu Danilov sei con lui"*; tutti gli assaltatori misero mano alle bombe, mine controcarro e cariche di tritolo, compreso il loro Pepescià, così era soprannominato il mitra degli assaltatori russi; non sparava molto lontano, arrivava sui 100 metri, come portata efficace, ma scaricava sul malcapitato nemico, quando era a tiro, la bellezza di 900 colpi al minuto.

Le SS avevano armi più sofisticate, come il fucile Mauser che un buon tiratore rendeva efficace anche a 500 metri, tuttavia anche loro, a distanza ravvicinata, amavano scaricare morte col loro mitra MP40, detto comunemente Schmeisser, celerità di fuoco 600 colpi al minuto; leggermente più preciso del Pepescià aveva il caricatore diritto anzichè circolare come il mitra russo.

Il plotone di Changar si allineò, una squadra dietro l'altra, in ordine sparso; poi arrivarono gli altri due plotoni e dietro a tutti il tenente Bakken; un rombo scosse gli uomini sulla sinistra, era il carro di Kinzhayev, arrivò a tutta velocità e si fermò; tutti pensarono al suo piede legato all'acceleratore, sembrava un animale feroce pronto a piombare sulla preda; cento metri più indietro arrivò anche il T34/85 del capitano Yershov, e si fermò ruggendo. Alla loro destra, a circa 500 metri, videro affiancarli a carri del sergente Golikov, ora era tutto pronto, mancavano solo pochi minuti all'ordine di attacco del comando.

Urban, Linden, Siscer e Neist erano tutti incollati ai binocoli, anche se non vedevano niente sentivano il terreno vibrare dal motore dei carri russi: *"Forza, pilota, accendi"*, disse Urban; Behr fece la stessa cosa, tutti stringevano le armi tra le mani, tutti sudavano ed i loro occhi erano fissi e vuoti verso est; i cannonnieri avevano le munizioni pronte e guardavano ossessivamente attraverso il reticolo di puntamento; c'è qualcosa, un attimo prima della battaglia, che è più forte della paura, dei ricordi, del dolore; prima che diventi tutto orrore, distruzione, forse il fascino dell'ignoto, forse perchè si è ancora vivi, forse perchè tutti sperano..

Yershov diede l'ordine di attacco, Kinzhayev partì come un fulmine dietro il carro del capitano. *"Avanti!"*, gridò Bakken e gli assaltatori si misero a correre in direzione della boscaglia che tagliava in due il fronte, tra i campi ed il castello, andavano bassi tra alberi e sterpi, inciampando, graffiandosi con le spine delle piante, carichi del loro equipaggiamento di morte, senza fermarsi un solo attimo. Alla loro destra il plotone carri di Golikov avanzava con prudenza; Danilov si sentì mancare il fiato, le mani sanguinavano per le spine, le armi gli spaccavano la schiena, si fermò; dopo poco sentì un forte dolore alle natiche e gli sembrò di staccarsi da terra. *"La tua squadra è la davanti Danilov, è meglio che ti muovi con le tue gambe, perchè i calci che ti darò sul culo ti faranno sempre più male!"* Danilov si girò e vide il sergente Changar, si alzò dolorante e si mise a correre, sentiva la bocca senza saliva a continuava a trascinarsi, non si era mai sentito così male. *"A ore 2, Behr, veicoli nella bo -*


Imperial War Museum

scaglia alla nostra destra"; l'Hornisse non aveva torretta ed il cannone veniva puntato orientando lo scafo del veicolo; Behr si spostò a ore 2, Linden, dal suo posto di capocarro scrutava il movimento di quei due veicoli con il binocolo; *"Sono a 1500 metri, continuano ad avanzare, cannoniere pronto!"* . *"Porca di quella puttana, sporchi maiali, li vedo malissimo"*. *"Calma, Diefel, datti una calmata; Behr, orientati a ore 4"*, disse Linden, con la voce fredda e calma del veterano: Behr orientò lo scafo , il suo viso non lasciava trasparire sentimenti. *"Non li vedo bene quei bastardi, corrono come lepri, sergente...."*.. Diefel era andato in pallone. *"Behr, orientati a ore 6, svelto Diefel, datti una calmata, ci siamo quasi"*, disse Linden.

Il T34/85 di Kinzhayev uscì dalla boscaglia come una belva feroce che si lancia sulla preda. *"Ora lo vedi, Diefel!"*. *"Sissignore, è a 200 metri"*. *"Fuoco, perdio Diefel, fuoco a volontà!"*. il cannone di Paula esplose con un rumore assordante, le lamiere dell'Hornisse vibravano come una campana; Diefel bestemmiava, mentre Brandt caricava l'88 lungo sudando e rincretinito dal rumore. *"Fuoco!, fuoco!"*, ordinò ancora Linden ; il T34/85 di Kinzhayezv avanzò ancora di qualche metro, mentre il primo colpo lo centrò in pieno, poi fece una fumata nera, in un attimo esplose trasformandosi in un rogo, con fiamme alte più di due metri; arrivarono a segno anche il secondo ed il terzo colpo; il carro era diventato un ammasso di lamiere, di fuoco e di fumo che lo rendevano irriconoscibile. Yershov lo vide e stette per scoppiare a piangere, deglutì e ordinò: *"Girare a ore quattro, ripetiamo la manovra dal lato destro, forza!"*

La boscaglia intanto aveva cominciato a bruciare, rendendo ancora più confusa la situazione; il T34/85 del capitano Yershov sembrava impazzito, comparve superando il relitto dei loro *compagni dal fumo. "Diefel, non è ancora finita, Behr, svelto perdio, gira a ore 9, Brand, pronto a ricaricare"*, urlò Linden. Yershov girò la torretta, il suo cannonniere prese la mira; Diefel gridava: *"Dio, è finita!"*. *"Smettila con queste cazzate, Diefel e prendi la mira!"*. Behr non muoveva un muscolo; il T34/85 di Yershov aprì il fuoco, il colpo a carica cava scavò un buco a pochi metri da Paula. *"Aggiustare il tiro! Svelti!"*, ordinò Yershov.

"Fuoco, Diefel, ora!".

L'Hornisse colpì in piena torretta il carro di Yershov, seguirono altri quattro micidiali colpi di 88 lungo; la torretta del T34/85 del capitano Yershov venne sbalzata dallo scafo e si accartocciò in una palla di fuoco: lo scafo esplose, scagliando pezzi di acciaio rovente in tutte le direzioni ed incendiandosi.

Gli assaltatori reussi videro le due nuvole di fumo e per un attimo la compagnia sembrò fermarsi. *"Andate avanti"*, urlò il tenente Bakken, *"avanti, svelti, bastardi"*. La folle corsa riprese.

Nel frattempo il capitano Siscer aveva visto i carri del plotone di Golikov e lo comunicò via radio al tenente Urban. *"Contracchiamo!"*, esclamò Urban. Lo Jagdpanther V° fece retromarcia per staccarsi da muro e si mise a sferragliare in direzione dei carri russi superstiti della Terza Compagnia; Siscer diede a sua volta l'ordine di avanzare e coprire l'attacco del carro di Urban; le mitragliatrici vennero appostate coperte dal muro del frutteto. *"Carri russi a 1000 metri"*. *"Ancora avanti"*, ordinò Urban.

"Che bestia è, quella che si sta avvicinando?", disse Golikov, poi urlò via radio: *"Secondo plotone, tutti pronti con i perforanti speciali!"*.

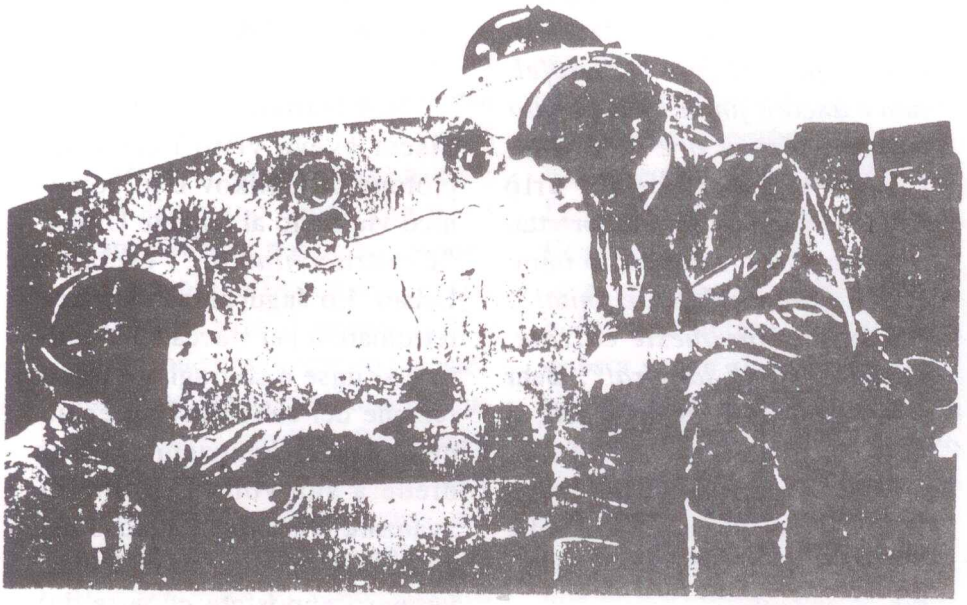
"500 metri dai carri russi , tenente, "prendere la mira su quello di sinistra".

Il cacciacarri di Urban era anch'esso senza torretta e ruotò lo scafo per prendere la mira, mentre i T34/85 sparavano selvaggiamente; all'interno dello Jagdpanther i perforanti russi facevano vibrare la corazza frontale col suono lugubre di un organo da chiesa e l'equipaggio di Urban era sconvolto.

"Abbiamo finito i perforanti

speciali", urlò Gurov, "*immobilizzazione deliberata, svelti, aggiustate il tiro e fermiamo questo mostro*". Golikov sapeva bene che quando le corazze dei carri tedeschi era imperforabili, l'unica soluzione era sparare ai cingoli e alle ruote, nel disperato tentativo di immobilizzarli.

cadde; cominciaro a sparare anche la fanterie SS, Siscer col suo binocolo riconobbe i gradi da tenente di Bakken, prese di persona la mitragliatrice e quando questi si alzò per soccorrere un compagno ferito, lo squarciò con una raffica nelllo stomaco.



Nella loro avanzata, gli assaltatori di Bakken si ritrovarono a 50 metri sul fianco dello Jagdpanther; Bakken vide subito i due T34/85 del secondo plotone in un mare di guai. "*Svelti, tutta la compagnia addosso a quel carro nemico.*" Urban si ritrovò nel suo incubo: "*Fanteria russa sulla destra, mollate i carri russi, tirate una cannonnata a quei bastardi!*". Il cacciacarri di Urban ruotò verso i nuovi bersagli, Danilov era il più avanti di tutti per la prima squadra, insieme al caporale Balkowski e dietro, sparsi come gabbiani, tutti gli altri assaltatatori. L'88 sparò, facendo a pezzi la squadra di Fremanov, la mitragliatrice del carro sparava senza sosta, tre assaltatori vennero completamente falciati; Danilov fece qualche passo e

Changar si guardò un attimo attorno, tutt'intorno vi erano morti e feriti, ma la squadra del caporale Gorokhov era ancora sana, gli fece cenno di attaccare, allora gli uomini di Gorokhov strrisciarono fino allo Jagdpanther mentre il fuoco delle fanterie SS si faceva sempre più micidiale. Changar imprecò, gli avevano falciato una gamba, urlò di dolore, ma la sofferenza non gli impedì di rivolgersi all'amico: "*Gorokhov, sbrigati, fai saltare quel maledetto carro!*".
"*Tenente*", esclamò il cannoniere di Urban, "*ce li abbiamo addosso!*". "*Svelti, fuoco con il Nahverteidigungswaffe!*" Questo era un micidiale mortaio utilizzabile dall'interno del carro, ed era stato progettato apposta contro gli attacchi ravvicinati della fanteria. Quando la sua granata cadde, tutti gli uomini di Gorokhov vennero schiacciati al suolo dalla violenza dell'esplosione; uno di loro restò mutilato di una gamba, ma il resto della squadra tenne duro; i T34/85 di Golikov avevano smesso di sparare, era più facile che ammazzero i loro compagni, sparando sul cacciacarri tedesco.

Urban urlò per radio: "*Presto, rinforzi, stiamo facendo la fine dei topi!*". Il messaggio radio venne captato da Linden. "*Behr, giriamo a ore 12 verso la radura*".

Golikov li vide uscire dalla boscaglia a 1000 metri. "*Rotare la torretta e fuoco a volontà sul carro nemico in avvicinamento*". "*Ricevuto*", rispose il cannoniere. Linden sentì fischiare una granata a pochi metri. "*Maledizione, Behr, carri russi a ore tre, Diefel, fuoco!*". Diefel prese la mira, ma fallì il bersaglio, seppure di poco; Dylo, il cannoniere di Golikov, aggiustò il tiro e fece spontaneamente fuoco. L'Hornisse, per quanto mimetizzato, era un bersaglio grosso e le sue lamiere erano fatte solo per resistere alle armi leggere; venne ripetutamente colpito dai proiettili a carica cava del cannone da 85 del carro russo, rotolò su se stesso mentre esplodeva; Diefel venne scagliato fuori da Paula come un pallone infuocato e si piantò carbonizzato nel morbido terreno della campagna.

Il capitano Siscer quando vide quella scena si sentì trasformare in una belva feroce, prese il Panzer gridando: "*Avanti, all'attacco, voglio bere il sangue di questi cani russi*". Il tenente Neist vide il capitano e

diede l'ordine di attacco; le SS uscirono sparando dalle loro posizioni, era il momento adatto, i russi avevano ricevuto gravi perdite ed erano in difficoltà.

Sotto il fuoco delle SS nelle squadre di Gorokhov erano tutti feriti e cominciarono a ritirarsi strisciando come potevano. *"Danilov"*, urlò Changar, *"prendi quella mina controcarro e piazzala sotto ai cingoli di quel mostro!"*. Danilov era a circa venti metri, strisciò, ma il fuoco delle SS si faceva sempre più preciso. Appena fatto qualche metro venne colpito al braccio, si mise a piangere e a urlare.

Nel frattempo Urban considerò il problema assaltatori risolto, fece puntare il T34/85 di Golikov e lo trasformò in un rogo, colpendolo ripetutamente; il carro russo venne letteralmente divelto, sembrava una scatola di sardine usata, ma che bruciava. *"Danilov"*, urlò il sergente Changar, *"io ho le gambe a pezzi, stringi i denti e piazza quella stramaledetta mina sotto ai cingoli, avanti!"*. Danilov piangeva, ma strisciò col suo braccio sanguinante fino alla mina e poi fino ai cingoli del cacciacarri tedesco e la infilò tra le ruote.

Il tenente Urban disse al pilota: *"Facciamo fuori l'ultimo di queste carogne"*.

Il T34/85, l'unico rimasto, inserì la retromarcia nel tentativo di scappare; il cacciacarri di Urban ruotò per prendere la mira, una ruota finì sulla mina; Danilov si riparò col braccio sano, era vicinissimo, lo Jagdpanther esplose incendiandosi e scagliando pezzi di cingolo incandescenti, una scheggia gli si piantò nel braccio.

Changer esultò vedendo il Panker tedesco che bruciava mentre Danilov piangeva, ferito e sempre più disperato ma Changer urlò: *"Piangerai dopo Danilov, tira fuori le palle, aiutami e usciamo da questo inferno prima che le SS ci prendano,*

forza Danilov! "Non è ancora finita, non è mai finita, sergente!", disse Danilov, ma si girò e con la forza della disperazione e con le braccia in carne viva, strisciò fino a Changar; questi come lo vide trovò la forza di sorridere, i due si afferrarono e Danilov aiutò Changar ad alzarsi; ci riuscirono, il loro sangue si mischiò con la polvere e anche i loro volti ne erano imbrattati.

Il capitano Siscer ed il tenente Neist imbracciavano i Panzerfaust mentre correvano all'assalto alla testa dei loro due plotoni di fanteria, ma appena arrivarono ai bordi del frutteto, a pochi metri dal muro che lo cingeva, vennero accolti dall'infernale fuoco dell'ultimo T34/85 rimasto, comandato dal sergente Soloviev. Questi aveva ordinato, anche contro la volontà del suo equipaggio, che si sarebbero ritirati solo dopo aver coperto la fuga dei pochi assaltatori russi sopravissuti; sapeva quanto erano feroci e spietati gli SS quando catturavano uno dei loro, era una morte ingrata e sofferente per un essere umano, anche se loro uccidevano comunque tutti gli SS che riuscivano a catturare.

Un colpo da 85 massacrò tre uomini della squadra di Gerke; egli si girò e diede l'ordine di ritirata. C'erano anche due feriti, li raccolsero; le mitragliatrici del carro russo scandivano secchi colpi mortali, tutte le squadre SS erano inchiodate dietro al muro, che vibrava come una lamiera. *"Io faccio il giro da dietro, in cerca di prigionieri, lei stia qui*

nieri, lei stia qui e tenga impegnato il carro russo, Neist!, urlò Siscer tra il rumore assordante delle armi; poi prese con se due squadre e strisciò allontanandosi; Neist e le due squadre superstiti si incollarono al terreno, mentre sulle loro teste fischiava il suono della morte.

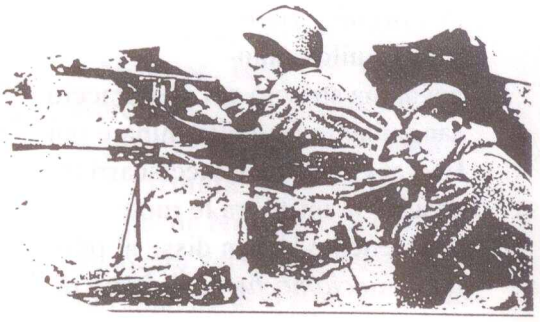
Danilov e Changar, nel frattempo, avevano raggiunto la boscaglia, vennero individuati da un altro gruppo di assatatori che si stavano ritirando portando a spalla i loro feriti; alcuni erano veramente messi male e perdevano parecchio sangue; alcuni di essi, scampati alla carneficina, gli si avvicinarono, li caricarono sulle spalle sia Danilov che Changar e si misero a correre verso le retrovie con la forza della disperazione.

"Merda", esclamò il tenente Neist, il carro russo aveva aperto con una cannonnata un varco nel muro; Neist e i suoi stettero a guardare inchiodati al suolo il carro russo, che da quella breccia stava spazzando la terra con le mitragliatrici. Ci furono altri morti e feriti, Neist aveva perso il conto; arrivò anche una granata dirompente da 85; il terreno vibrò come per una scossa di terremoto; lo scoppio fu seguitro subito dalle urla strazianti dei feriti. *"Se stiamo qui ci farà a pezzi, muoveri all'attacco coi Panzerfaust"*, ordinò gridando Neist.

In quel momento erano a circa 100 metri dal carro russo, dovevano avvicinarsi se volevano riuscire a colpirlo; si alzarono quasi tutti contemporaneamente, mossi dalla feroce forza della disperazione.

Il T34/85 mitragliò falciando tre SS; gli altri si ributtarono a terra dopo quella breve corsa; ora Neist impegnava il suo Panzerfaust a 50 metri, ma non gli bastava, voleva essere sicuro di accartocciare quel mostro di acciaio. Dalle spalle del T34/85 partirono alcuni Panzerfaust, ma fallirono il bersaglio; Siscer li aveva fatti sparare, ma la distanza era troppa per la scarsa precisione di quell'arma; il T34/85 girò la torretta sparando all'impazzata col cannone e la mitragliatrice coassiale. *"Avanti!"*, urlò il tenente Nest ai suoi ancora in grado di camminare; la mitragliatrice dello scafo del carro russo centrò in pieno il caporale Kindel; alcuni dei suoi si gettarono a terra ma gli altri si buttarono in quella corsa disperata e così fece anche Neist; il T34/85 rigirò la torretta; *"Fuoco con tutti i Panzerfaust!"*. Ora erano a 10 metri; riuscirono a fare sparare due Panzerfaust ma fallirono miseramente. Adesso il carro russo stava prendendo la mira con estrema precisione con il cannone da 85; alcune SS si raccomandarono l'anima all'inferno, preparandosi per l'ultima infame sofferenza. *"Maledetto bastardo!"* urlò il tenente Neist in preda alla disperazione, ma conservò il suo sangue freddo, si inginocchiò mentre il sudore acido gli riempiva gli occhi, colandogli dall'elmetto; appoggiò il Panzerfaust sulla spalla mentre la coassiale del T34/85 gli sfiorava la testa con un mare di piombo. Ma a lui non importava più, prese la mira come se quei 10 metri fossero stati 100 chilometri e fece finalmente fuoco.

Changar era svenuto, ma Danilov era cosciente; sentì come i compagni che lo portavano, il caratteristico boato di un carro armato quando viene distrutto, si fermarono per un attimo a guardare, nascosti nella boscaglia, la colonna di fumo dell'ultimo carro della loro compagnia. *"Grazie, chiunque tu sia stato"*, sussurrò Danilov; nessuno lo udì e i suoi compagni ripresero a camminare. Dopo qualche minuto sentirono eccheggiare altri spari, le SS avevano massacrato i loro compagni fatti prigionieri.



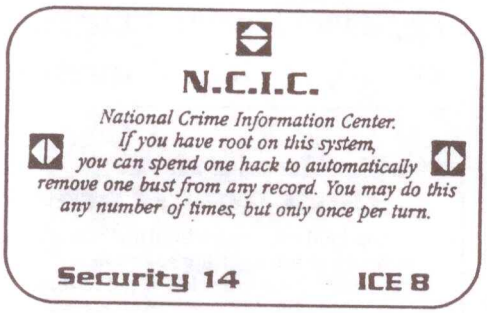
HACKER™

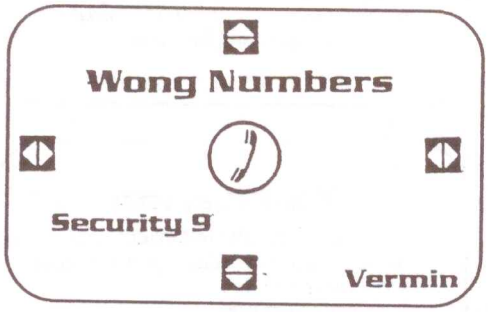
di **Anacleto il Gufo**

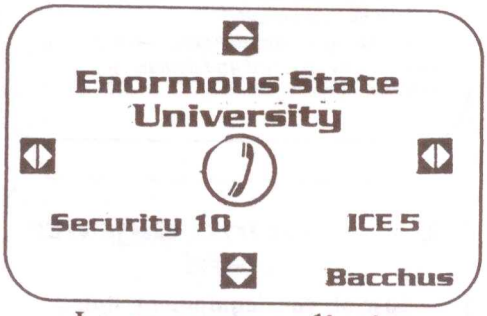
HACKER, by Steve Jackson, e chi altri ?

Come tutta la produzione di questa casa editrice, anche questo gioco è piuttosto particolare, sia per l'argomento trattato sia per le meccaniche del gioco stesso che spero, con questo mio articolo, di riuscire a darvi un'idea.

Il gioco consiste nell'infiltrarsi nella rete informatica creata dai giocatori utilizzando le varie carte presenti nel gioco. Le carte azzurre per esempio rappresentano i sistemi raggiungibili dopo che si è riusciti ad accedere in un sistema *"Indial"*; le carte blu, con simbolo del telefono, rappresentano le *"Indial"* e si comportano in pratica come il nostro 165 del Videotel (quando si riesce a collegarsi ovviamente!).

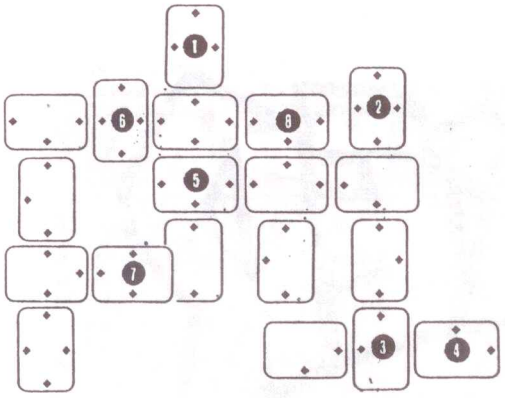






La sequenza di gioco, dopo aver scelto il proprio colore e la propria *"consolle"*, procede così: si costruisce le *"rete"*, procedendo un po' come il *"domino"*, posizionando, potendolo fare, nel proprio turno una *"carta sistema"* che dovrà essere collegata ad una precedente scegliendo tra una serie di posizioni definite da alcune frecce che si trovano sulle carte già posizionate sul tavolo(vedi figura).

In pratica il turno base è così composto: si pesca una carta che può essere un altro sistema, da mettere in gioco subito, oppure una "Special Card",di cui parlerò dopo. Finita la pesca si cercherà di fare "Hacking", ossia di penetrare nei sistemi informatici superando il loro sistema di sicurezza; si procede quindi al "Phreaking", dando la possibilità ai propri alleati di migliorare la loro posizione in



un sistema; ed infine vi è la possibilità di "Narking", ovvero di "telefonare" ai direttori di sistemi penetrati dagli avversari nella speranza che questo comporti un bel "Housecleaning", un repulisti insomma!
Attenzione: invece delle tre attività elencate, si può scegliere, sempre dopo aver pescato la carta, un "Sistem Upgrade", ovvero una scheda aggiuntiva per il proprio sistema, che viene reso "Up-To-Date".

Le "Special Card" forniscono al gioco tutti quegli eventi casuali e non, in cui ci si può imbattere conducendo questo tipo di attività; essendo numerosissime ed estremamente varie è impossibile descriverle tutte ed è proprio questo che rende il gioco estremamente vario, solo un piccolo consiglio: attenzione soprattutto ai "Raids" ed alle "Manette", non è molto piacevole essere "beccati dalla polizia, dalla CIA, dall'FBI o peggio da vostra moglie! Pregate inoltre che non vi venga mai un "2" con i dadi, è quanto di più deleterio vi possa capitare, a parte i fatti di cui sopra, infatti questo provoca, mentre state cercando di intrufolarvi in qualche sistema, il famigerato "ICE" (Internal Countermeasure Eletronics), che spessisimo vi regala un bel paio di "braccialetti"!

Ancora qualche consiglio: se siete alle prime armi, seguite le regole per il gioco corto, dopo che vi sarete fatti le ossa potrete usarle tutte ma con il limite degli otto accessi se non avete a disposizione molto tempo; per esperienza, se i giocatori non sono particolarmente jene o avvoltoi, si può anche usare il limite dei dodici accessi per raggiungere la vittoria, in questo caso la partita durerà circa quattro ore.

In conclusione non mi resta di invitarvi a giocare questo gioco che trovo particolarmente avvincente (per dirlo io!) e vario nei suoi molteplici aspetti; ogni partita è una partita diversa in quanto le variabili sono talmente tante che non è in pratica possibile trovare una strategia fissa, perciò: giocatelo, giocatelo, giocatelo!

Reply Hazy, Hack Again Later

Too bad! Line noise knocked you off just as you were getting somewhere. Your attempted intrusion was a failure.

Play this card on any rival just after a successful intrusion. It cannot be used if a special card was used for the hack.

Bad Karma

The raiders didn't find evidence at your home, so they raided your job, your school, your friends . . .
Lose your next turn.
Play this card on a rival who was just raided but not busted.
If you don't want to harass anybody, you can turn in this card and demand a favor instead.

Defense Intelligence Raid

Lose all your equipment. Roll 8 or better to avoid a bust.
Play on a rival after any successful hack by ***any*** *player.*
If you don't want to bust anybody, you can turn in this card and demand a favor instead.

Alcuni esempi di "Special Card"

AIR FORCE

Nuovi scenari a cura di Giacomo Fedele

Febbraio 1945
- Rheine -
15 Turni

Tedesco: 10 Fw. 152
(JG52)

Britannico: 8 Tempest
(piloti: Closterman e squadriglia)

Piazzamento:

I Focke Wulf al centro mappa in formazione aperta (2 esagoni tra aereo ed aereo) ad una quota di 13.000 piedi, con velocità 6, Bank L e direzione a piacere.
I Tempest entrano dal lato alla destra dei tedeschi ad almeno 10 esagoni di distanza da loro; quota 12.000 piedi, velocità 5, Bank e direzione a piacere.

Condizioni di vittoria:

Per entrambi i giocatori a punteggio (ogni danno W, F, E, G vale 1 punto; ogni C e L volgono 2 punti). Gli aerei abbattuti contano per il loro reale valore e basta.

Esito storico: *Closterman abbatté 1 Fw. ed i suoi gragari un altro, ma un Tempest fu abbattuto e Closterman stesso fu gravemente danneggiato.*

Giugno 1944
- Normandy & Beyord -
15 Turni

Tedesco: 2 Fw.190 D-6

Britannico: 4 Spitfire Mk.V
(piloti: Closterman; Kelly; Dumbrell; Manson)
2 Spitfire Mk.V
(piloti: Sutherland, comandante di Stormo; Clueless Claude gregario)

Piazzamento:

Al momento dell'attacco gli Spitfire di Closterman stavano prendendo quota imitati dai Focke Wulf, quando la sezione del comandante di Stormo attraversa la loro costringendoli a rompere la formazione.

I Fw.190 si pongono a quota 6.000 piedi ad almeno cinque esagoni dallo Spitfire n°1 con velocità di livello, Bank a piacere. Piazzamento nell'arco frontale dei n°1 e 2.

Piazamento Inglese da eseguire tutto sulla mappa n°4:

Spitfire	Esa	Direzione	Velocità	Quota	Bank
1	J11	5	8	7.000	L
2	J10	5	8	6.900	L
3	N12	4	5	6.500	IL
4	L15	1	7	5.400	LB
5	M10	3	4	7.200	RB
6	K8	6	8	3.400	I

Condizioni di vittoria.

Inglese: Abbattere i due Fw.
Tedesco: Abbattere tre Spitfire

Esito storico: *Vista la formazione scompaginata i tedeschi si lanciarono all'attacco abbattendo Kelly e Manson. Dumbrell si sfasciò in atterraggio ed a Sutherland venne tolto il comando.*

20 Marzo 1945 - Wesel - 10 Turni

Tedesco: 4 Fw.190 D-6 (JG 52)

Britannico: 2 Tempest (Closterman e Brown)

Piazzamento:

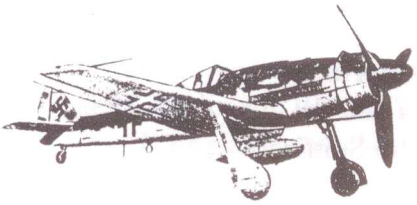
I Tempest a due esagoni tra loro al centro della mappa. Quota 15,000 piedi, velocità di livello, Bank e direzione a piacere.

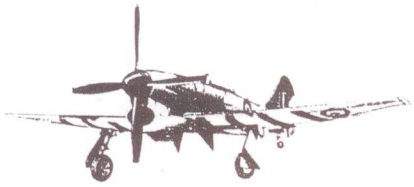
I Tedeschi entrano alla loro destra alla quota di 16,000 piedi, Bank, velocità e direzione a piacere.

Condizioni di vittoria:

Per entrambi i giocatori a punteggio (gli aerei abbattuti valgono per il loro valore, quelli danneggiati 1 punto per ogni danno di tipo F, W, G, E; 2 punti per i danni di tipo C ed L).

Esito storico: *L'attacco fu improvviso e Brown, arrivato di rimpiazzo quella mattina, fu abbattuto.*





Hawker Tempest Mk.V - 1944

4 Dicembre 1943 Costa francese tra Cherbourg e Boulogne

Tedesco: 12 Me.109 G

Britannico: 8 Hurricane II (Cap.Rose e sq.: 184° grp.)

Piazzamento:

Gli Hurricane entrano in 2 sezioni da quattro una dietro l'altra ad un esagono di distanza dal bordo della mappa 6. Sono tutti "Loaded", velocità di livello, Bank L, direzione a piacere, altitudine: la prima sezione a 12,000 piedi; la seconda a 11,000.

I Tedeschi entrano divisi in tre sezioni da quattro, una su ogni lato della mappa 6 ed una dal bordo della mappa 1. Le prime due sezioni sono a quota 13,000 piedi, la terza è a quota 10,000 piedi. Direzione, Bank e velocità a piacere. Gli esagoni di entrata devono trovarsi ad almeno 6 esagoni dagli Hurricane. Non vi è limite di tempo per il gioco.

Condizioni di vittoria:

Il Britannico deve portare almeno tre Hurricane loaded fuori dal bordo della mappa 1 (le mappe possono essere traslate in larghezza ma non in lunghezza); oppure salvare almeno quattro Hurricane, anche Unloaded, dopo 20 Turni di gioco.

Il Tedesco deve abbattere tutti gli Hurricane o abbatterne 6 e costringere gli altri a sganciare.

Esito storico: *Il comandante Rose ed altri cinque furono abbattuti sul posto, gli altri due, gravemente feriti, abbandonarono la missione e si sfasciarono in atterraggio. Da allora gli aerei in missione contro le V-I furono scortati dagli Spitfire.*

27 Giugno 1942 - Malta - 15 Turni

Italiano: 4 Macchi 202

Tedesco: 4 Me.109 E

Britannico: 1 Spitfire V (George Beurling)

Piazzamento:

I quattro Macchi al centro della mappa in formazione chiusa. Quota 21,000 piedi, velocità 5, Bank L, direzione a piacere. Obbligo di mantenere la formazione fino alla prima raffica. I Me.109 entrano al turno 5 a velocità 5, Bank L, direzione a piacere, 1,500 piedi più bassi dal più basso italiano. Il bordo di entrata é quello di fronte al muso di Berling.

Lo Spitfire si pone a 6 esagoni alla sinistra dei Macchi a quota 22,000 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere. Berling può usare il fuoco concentrato solo contro gli aerei italiani.

Condizioni di vittoria:

Per gli italo-tedeschi abbattere lo Spitfire.

Per il Britannico abbatere tre aerei di cui almeno due siano di tipo diverso.

Esito storico: *Berling abbatté 2 Macchi e due Me.109.*

NOTIZIE AHIKS

Nei giorni 15-16 e 17 Ottobre si è tenuto a Gerrard Cross (una cittadina a 30 Km da Londra) il tradizionale MEETING D'AUTUNNO dell'AHIKS (Avalon Hill International Kriegspiel Society) il cui scopo principale è, per chi ancora non la conoscesse, la promozione del gioco postale, in particolare, e dei wargames più in generale.

Erano presenti una quarantina di giocatori provenienti da diversi paesi europei e dagli USA (i meetings dell'AHIKS sono riservati ai soci e si svolgono nella "tea room" di qualche HOTEL tipicamente inglese) e l'atmosfera era, come sempre, molto amichevole : si gioca giorno e notte senza sosta (l'hotel non "chiude" in notturna) e di solito si dedicano proprio le nottate ai giochi di gruppo : quest'anno era "di moda" HISTORY OF THE WORLD della Avalon Hill, e devo dire che è stato molto ben accolto, con commenti più che favorevoli : può diventare in effetti un "classico" da Conventions, data la sua durata ragionevole (mai più di 4 orette) ed un regolamento abbastanza semplice.

Si è anche svolto un torneo di UP-FRONT basato su incontri storicamente avvenuti, e quindi con regole adattate alle singole circostanze. L'Italia ancora una volta si è fatta onore, dato che il suo rappresentante (il sottoscritto) è arrivato secondo, battuto soltanto da un giocatore viennese davvero FORTISSIMO (che mi sono premurato di invitare in Italia per la prossima Convention Nazionale per sfidare gli assi nostrani).

Durante questo meeting si è anche arrivati ad una svolta STORICA per l'AHIKS Europea : si è infatti deciso di allargare il Direttivo ad un socio NON INGLESE che funga da coordinatore per i vari paesi Europei "al di qua" della Manica.
Il fortunato "volontario" è, ovviamente, il sottoscritto, ed il mio compito iniziale sarà dunque quello di contattare i più noti Clubs europei al fine di decidere insieme quale strategia adottare : il tutto fortunatamente sarà abbastanza facilitato dal fatto che già da oltre un anno io sono in contatto con parecchi di questi clubs per dare vita al T.E.P. (Torneo Europeo Permanente) che partirà ormai fra pochi mesi e di cui parlerò abbondantemente anche da queste pagine.

Per il momento mi limito ad invitare tutti gli interessati a contattarmi se desiderano ulteriori notizie sull'AHIKS e le sue finalità. Qui di seguito troverete inoltre uno scenario inedito per **ALESIA** della Avalon Hill ideato da MURRAY COWLES (socio del Torneo Masters e Direttore Regionale dell'AHIKS) : Murray desidererebbe avere un commento sulla giocabilità ed il bilanciamento di questo scenario da tutti coloro che decideranno di provarlo.

In tutti i casi attendo i vostri commenti.

Pietro Cremona - C.P. 60 - 41043 Formigine (MO)

Scenario :**ALESIA SLIMLINE** (di Murray Cowles)

REGOLE ADDIZIONALI

- (1) - Questo scenario si riferisce al 2° giorno.

- (2) - Dieci o più unità galliche di soccorso DEVONO arrivare nel TURNO 1 nel perimetro esterno.

- (3) - Per vincere Vercingetorige deve uscire dalla mappa entro il TURNO 9.

- (4) - I Galli vincono anche se Cesare è eliminato in combattimento.

- (5) - Tutti i FORTINI sono eliminati. SETTE di questi contrassegni sono da considerare come PONTI e possono essere piazzati in un qualsiasi esagono di fiume (completo o parziale). Questi ponti sono in effetti da considerare come prolunga delle fortificazioni. Essi si collegano a tutti gli esagoni di fortificazione adiacenti, indipendentemente dalla loro direzione (se una fortificazione è ADIACENTE essa si considera automaticamente collegata). I ponti sono considerati come fortificazioni ai fini di movimento e combattimento : dunque essi raddoppiano la forza del difensore ma mantengono la ZOC, ma non hanno capacità di "artiglieria". La cavalleria può attraversare i ponti indipendentemente dalla presenza delle fortificazioni esterne : i ponti non possono mai essere distrutti.

- (6) - Se entrambi i giocatori vogliono lo stesso esercito, ognuno di essi è libero di offrire LEADERS addizionali all'altro per avere il diritto di scelta. Possono essere offerti in tal modo fino a TRE leaders addizionali. Se entrambi dovessero offrire il massimo si deciderà a sorte : il perdente avrà comunque i tre leaders. tutti i leaders addizionali avranno le stesse capacità di movimento e di combattimento di Labieno. Questo significa che il giocatore Romano potrebbe arrivare ad avere Cesare e quattro Labieno, mentre il Gallo potrebbe arrivare ad avere Vercingetorige e tre capi 0 - 8.
I leaders galli possono essere piazzati dentro Alesia o con le forze di soccorso. Se sono piazzate nel OBMC il loro settore NON sarà rivelato, e dunque essi dovranno essere piazzati DOPO che il Romano ha visionato l' OBMC (regola 12.6.)
Se un combattimento vede coinvolti leaders romani e galli, solo il Romano viene preso in considerazione : cioè sarà il giocatore Romano a scegliere il tiro di dado.

oppure, in alternativa

Se un combattimento vede coinvolti leaders romani e galli l'ATTACCANTE sceglie il tiro del dado. Tuttavia se Cesare è coinvolto sarà lui a decidere quale dei tre tiri di dado dovrà essere applicato indipendentemente dalla presenza di leaders galli.

ALESIA SLIMLINE : LE FORZE IN CAMPO

SCHIERAMENTO ROMANO

I Romani schierano per primi e possono piazzare tutte le loro unità dove vogliono; Si applica la regola 12.6.

Il Romano può utilizzare :
- Cesare, Labieno e gli eventuali leaders addizionali
- n.8 Legioni 5-8 ,più una coorte addizionale 5-8
- Legione X : coorti da 1 a 9
- Reclute : unità da 1 a 20
- Cavalleria: unità da 1 a 13
- Numidi : unità da 1 a 4
- Fiondatori : unita da 1 a 10

SCHIERAMENTO GALLICO

I Galli schierano per secondi
(A) - IN ALESIA
- Vercingetorige ed eventuali leaders addizionali.
- n. 5 unità 4-6
- n. 16 unità 5-6
- n. 6 unità 6-6
- n. 8 unità 7-6
- n. 4 unità 8-6
- n. 4 unità 9-6

(B) - FORZE DI SOCCORSO
Le unità saranno piazzate nell'OBMC secondo la TABELLA DI PIAZZAMENTO INIZIALE che segue, sapendo inoltre che :
- il giocatore Gallo può spostare qualsiasi numero di unità in un settore adiacente a quello indicato in tabella. (Per esempio potrebbe muovere qualche unità dal settore "I" ai settori "II" oppure "X");
- il giocatore Romano può ora ispezionare l'OBMC;
- il giocatore Gallo piazza infine gli eventuali leaders nell'OBMC.

TABELLA DEL PIAZZAMENTO INIZIALE GALLO

SETTORE	unità 8-6	unità 7-6	unità 6-6	unità 5-6	cavalleria
I		5	3	2	2
II		4	4	2	2
III		5	3	1	2
IV		5	3	1	2
V		5	4	1	1
VI		5	3	2	2
VII		5	3	1	2
VIII		5	3	2	1
IX		5	3	2	2
X		5	4	1	1

Murray Cowles sarà grato atutti coloro che vorranno provare questo scenario e rispondeeanno alle seguenti domande :

- 1 - Il gioco è bilanciato ? se possibile indicare chi ha vinto ogni partita ed i settori da cui sono entrati i Galli.

- 2 - Quanto tempo occorre per giocare ? Indicare se possibile il tempo impiegato da OGNI giocatore : in particolare si chiede di verificare se dopo 5 ore il gioco è terminato e/o se comunque è ormai certo il vincitore.

- 3 - E' giusto che i Romani possano piazzare liberamente i sette ponti invece di consentirli SOLO su esagoni di fiume ?

- 4 - Provate a giocare la prima partita senza leaders addizionali. se comunque utilizzate questa regola opzionale, con quale alternativa al combattimento il gioco risulta più bilanciato ? Con il Romano che sceglie il tiro di dado o con l'ATTACCANTE ?

- 5 - Il gioco è divertente ? Il risultato resta incerto fino all'ultimo ?

- 6 - Altri commenti particolari ?

Mi auguro che qualcuno dei nostri esperti raccolga la sfida e provi a cimentarsi in quasto scenario : vi informo che Murray intende proporlo alla Avalon Hill per la pubblicazione su THE GENERAL e che il nome dei playtesters apparirà dunque sulla rivista.

Come avrete già avuto modo di notare su questo secondo numero doppio di "Simulazioni" vi sono diverse novità che riguardano sia la rivista sia i soci del TM.

Come già scritto sull'editoriale, con questo numero si conclude il 1993 che è stato per noi abbastanza impegnativo ma durante il quale sono maturati eventi che ci hanno indotto a fare delle scelte che noi crediamo giuste. Prima di tutto le pagine dedicate al nostro club sono state scorporate dall'interno della rivista per poter avere uno spazio da poter gestire autonomamente ed in piena libertà, a vantaggio del fatto che possiamo utilizzare le pagine all'interno della rivista a scopi pubblicitari, sempre nel tentativo di farci conoscere sempre di più ed aumentare il numero degli appassionati che giocano con noi.

La decisione di affiliare "SIMULAZIONI" ad un'altra rivista è spiegata nell'editoriale, quello che vorrei chiedere ai miei soci è di concedereci ancora la vostra fiducia e di sostenerci in questo momento delicato. La scelta fatta apre degli spazi maggiori ad iniziative da intraprendere a livello associativo, e mi libera da una serie di

CLASSIFICA GENERALE NAZIONALE

Aggiornata al 13/12/93

N°	Giocatore		Punti	Partite
1	De Francesco	S.	210	53
2	Cuoghi	S.	204	248
3	Usanza	G.	181	23
4	Montagner	S.	179	36
5	Bennati	G.	175	19
6	Quitadamo	N.	166	43
7	Cafaro	B.	163	35
8	Mercuri	G.	158	51
9	Doria	A.	158	39
10	Cesaro	M.	158	26
11	Selva	P.	156	80
12	Battilani	A.	155	30
13	Gianpaolo	S.	153	14
14	Foggetti	M.	152	12
15	Ferraro	M.	152	4
16	Cossettini	S.	150	31
17	Cremona	P.	149	96
18	Faina	M.	149	70
19	Prandi	C.	147	23
20	Giaroni	E.	146	106
21	Gentilini	R.	142	28
22	De Boni	G.	140	31
23	Liguori	M.	133	13
24	Gambacurta	S.	132	18
25	Choa	A.	132	3
26	Artioli	P.	130	31
27	Cowles	M.	130	6
28	Ibba	G.	130	6
29	Pagliari	F.	129	2
30	Tagliazucchi	E.	128	189
31	Nanni	G.	127	7
32	Cottafavi	E.	125	24
33	Funedda	M.	125	2
34	Morgera	C.	124	14
35	De Scordilli	T.	124	31
36	Agnusdei	G.	120	19
37	Ercolano	G.	120	15
38	De Leo	R.	119	2
39	Chiaffarino	L.	118	52
40	Lucchese	A.	118	15
41	Pedrazzi	D.	114	3
42	Guglielmo	M.	113	4
43	Cassina	G.	110	1
44	Mattioli	P.	110	1
45	Balestreri	L.	109	61
46	Ferro	G.	109	53
47	Lombardi	M.	106	102
48	Lamendola	G.	105	30
49	Galliano	A	105	4
50	Fatighenti	B.	105	1
51	Saletti	D.	104	63
52	Giuntoli	E.	104	47
53	Pugliese	V.	104	4
54	Piccoli	U.	104	3
55	Bendini	M.	103	4
56	Bellachioma	A.	103	3
57	Testa	U.	102	13
58	Bomba	C.	101	21
59	Filipcic	L.	101	10
60	Tesei	M.	101	8
61	Lazzerini	E.	101	2
62	Chiappe	A.	100	4
63	Padronetti	B.	99	2
64	Marradi	F.	97	8
65	Rossi	F.	96	7
66	Nigelli	O.	96	3
67	Piccoli	U.	96	2
68	Larini	F.	92	4
69	Granata	E.	91	8
70	La Macchia	C.	90	37
71	Terlizzo	P.	90	4
72	Tombesi	S.	90	1
73	Maccioni	G.	86	12
74	Tosi	A.	86	5
75	Tonini	R.	82	2
76	De Donno	L.	79	3
77	Biserni	A.	69	19
78	Lamberti	V.	69	13
79	Romani	R.	68	13
80	Negrelli	M.	67	7
81	Bezzi	C.	58	23
82	Baioletti	C.	34	28
83	Fattori	A.	26	18
84	Tropiano	A.	21	33

scadenze editoriali che, come quest'anno, mi è stato diffile mantenere.

La rivista diventa bimestrale, ed anche le notizie del club,che l'accompagna, saranno bimestrali e quindi più tempestive ed aggiornate.

Il costo per abbonarsi, o rinnovare l'abbonamento, rimane invariato a £.30.000 da effettuarsi mediante versamento su Conto Corrente Postale n°65393001 intestato al solito Bruno Cafaro, via Pomezia 44-00183 ROMA.

L'iscrizione comporta automaticamente l'invio dalle due riviste bimestrali e l'accesso a tutti i servizi offerti dall'associazione.

Attendo una vostra piena collaborazione e vi auguro un BUON NATALE ed un FORTUNATO 1994!

Bruno Cafaro

TORNEO di "PANZER LEADER"

Giocatore	N°partite	Punti
Bennati	*2*	*4*
Ibba	*2*	*4*
Mercuri	*2*	*4*
Funedda	*2*	*4*
Pugliese	*2*	*2*
Tropiano	*2*	*2*
Cuoghi	*2*	*2*
Cottafavi	*1*	*2*
Lucchese	*1*	*2*
Patris	*1*	*2*
Ferro	*1*	*2*
Artioli	*2*	*2*
Cafaro	*2*	*0*
Tagliazucchi	*2*	*0*
Tonini	*2*	*0*
Asnaghi	*2*	*0*
Faina	*1*	*0*
Negrelli	*1*	*0*
Filipcic	*1*	*0*
Marradi	*1*	*0*
Battilani	*0*	*0*

ELENCO PARTITE GIOCATE
aggiornato al 13 Dicembre 1993

Ibba	Nigelli	Squad Leader	30/3/93
La Macchia	Rossi	Ligny N.L.B.	**24/05/93**
Cremona	Tesei	Alexander	15/06/93
Cremona	Tesei	Alexander	**22/06/93**
Artioli	Battilan	P.L.	25/06/93
Cuoghi	Cottafavi	P.L.	25/06/93
Cassina	Tombesi	A.3°Reich	**07/07/93**
Cesaro	Rossi	Chickamauga	**21/07/93**
Cuoghi	Larini	P.L.	**27/07/93**
Cowles	Ferro	Russian C.	**03/09/93**
Ferro	Artioli	P.L.	**18/09/93**
Piccoli	La Macchia	Nap.at Eyl.	**24/09/93**
Usanza	Piccoli	Eylau	**11/10/93**
Choa	La Macchia	3°Reich	**20/11/93**

n.b.:Il primo nome indica il vincitore e la data in grassetto le partite postali.

CLASSIFICA TRIDIMENSIONALE

N°	Giocatore	Punti	Partite
1	Bomba C.	103	5
2	Foggetti M.	101	3
3	Galliano A.	99	3
4	Viggiano G.	97	5
4	Cafaro B.	97	5

Elenco partite disputate:

Bomba Cafaro/Viggiano F ire &
Bomba Cafaro/Viggiano Fire & Fury 30/7/93

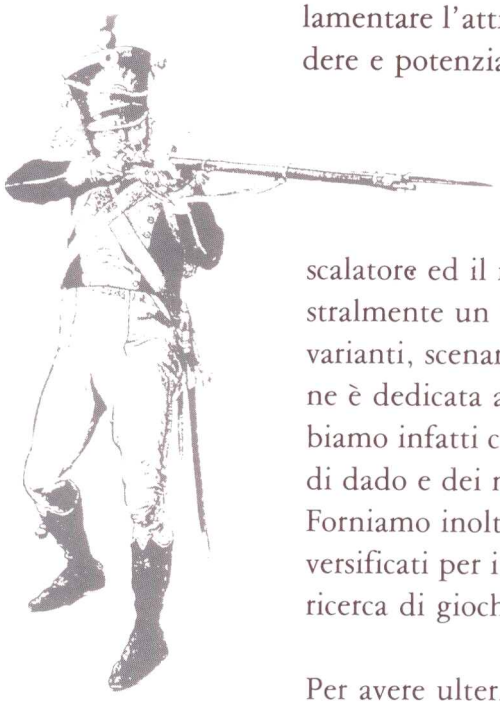
CLASSIFICA POSTALE

Aggiornata al 13/12/93

N°	Giocatore	Punti	Partite
1	Ferraro M.	151	4
2	Usanza G.	150	12
3	Cuoghi S.	147	10
4	Foggetti M.	142	8
5	Nanni G.	142	8
6	Giampaolo S.	139	14
7	Cafaro B.	134	8
8	Bennati G.	128	3
9	Pagliari F.	128	2
10	Borsa A.	128	2
11	Faina M.	127	26
12	Funedda M.	124	2
13	Ibba G.	119	2
14	Tesei R.	118	7
15	De Boni G.	118	4
16	Prandi C.	118	4
17	Liguori M.	118	4
18	Giaroni E.	114	8
19	Cesaro M.	113	3
20	De Francesco S.	110	1
21	Lombardi M.	110	1
22	ercolano G.	110	1
23	Montagner S.	110	1
24	Mattioli P.	110	1
25	Guglielmo M.	110	1
26	Cowles W.M.	110	1
27	Cassina G.	110	1
28	Artioli P. 100	2	
29	Pedrazzi D.	109	3
30	Mercuri G.	109	1
31	Choa A.	106	2
32	Gambacurta S.	104	2
33	Nigelli O.	103	6
34	Piccoli U.	103	2
35	Lucchese A.	101	5
36	Cremona P.	98	14
37	La Macchia C.	96	14
38	Saletti D.	96	7
39	Ferro G.	96	5
40	Chiappe A.	93	2
41	Quitadamo N.	91	3
42	Marradi F.	91	1
43	Gentilini R.	90	5
44	Filipcic L.	90	1
45	Romani R.	90	1
46	Tagliazucchi E.	90	1
47	Selva P.	90	1
48	Marrega R.	90	1
49	Pugliese V.	90	1
50	Baioletti C.	89	1
51	Tonini R.	82	2
52	Biserni A.	81	2
53	Bezzi C.	78	3
54	Rossi F.	77	4
55	Larini F.	81	2
56	Maccioni G.	74	3
57	Lamberti V.	73	3
58	Negrelli M.	54	7
59	Tropiano A.	41	34
60			

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

Il **TORNEO MASTER** è l'associazione dei wargames italiani che da oltre 10 anni si propone di regolamentare l'attività «*agonistica*», di far conoscere nuovi avversari e di diffondere e potenziare con tornei ed altre iniziative il gioco postale.



L'*Iscrizione* dà diritto ad entrare, secondo i risultati conseguiti, nella classifica nazionale, che premia ogni anno i primi tre classificati, il migliore esordiente, il migliore scalatore ed il migliore giocatore postale. A tutti i soci viene spedito trimestralmente un notiziario, di circa 50 pagine, con articoli storici, recensioni, varianti, scenari aggiuntivi, giochi ed annunci gratuiti. Particolare attenzione è dedicata alla gestione del gioco postale, ora anche in *VIDEOTEL*, abbiamo infatti creato delle tabelle computerizzate per la risoluzione dei lanci di dado e dei moduli prestampati per agevolare la trascrizione delle mosse. Forniamo inoltre un particolare «*Servizio Assistenza*» che prevede gironi diversificati per i giocatori principianti, chiarimenti sui regolamenti, notizie e ricerca di giochi non reperibili ovunque.

Per avere ulteriori e più esaudienti informazioni telefonare o scrivere a:

Torneo Master

c/o Bruno Cafaro - via Pomezia 44 - 00183 Roma
Tel. 06/7097996

L'iscrizione al **Torneo Master** per il **1994**
è di L. 30.000 da versare sul c/c postale n. 65393001 intestato a
Bruno Cafaro - via Pomezia, 44 - 00183 Roma

Associazione
Gli Amici di
Camelot

Via Piacenza 24 - Milano
Tel. 02/55185266

WARRIORS
SCLEDUM CLUB
ASTUTIA ET INGENIUM

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

KOPLUTS

Claudio Bezzi
Via S. Girolamo - 06126 Perugia
Tel. 075-5730509

C.P.W.

Club Plastimodellismo Wargame
c/o Giuliano Bonaccorsi
V.le I. Nievo, 27 - 57100 Livorno

Lords of Dragon
Associazione giocatori di ruolo

via Cibrario 6 - 10144 Torino
Tel. 011-488758

CIRCLE OF CHAOS

SIMULATION AND ROLE PLAYING GAMES
"CIRCLE OF CHAOS"

c/o ARCA ENEL
Via Cimarosa 9/3
17100 Savona
Tel. **019/853776**

RiLL

Riflessi di luce lunare
c/o Alberto Panicucci
Via R. Alessandri, 10
00151 Roma - Tel. 58200541

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**

CLUB OMNIA
GIOCHI E FUMETTI

Club Omnia
Via Acquaviva, 124 - Caserta

Gruppo Wargame
Le Grenadier
Roma
c/o Antonino Di Bartolo
Tel. 06-33611293 - 33611384

AICS CLUB
"Argonauti"
Via Codussi, 22 - 24100 Bergamo

CENTRO SPORTIVO CULTURALE
MARGHERA - CATENE

TorneoMaster

Associazione Nazionale
Giochi di Simulazione
Bruno Cafaro
Via Pomezia 44 - 00183 Roma
Tel. 06/7097996

Centro Sportivo Culturale
MARGHERA-CATENE
Loriano RAMPAZZO
via Valleselle 19/d
30175 Marghera (VE)
Tel. 041/932074

COORTE TIBERINA COHORS TIBERINA

Stefano Marcopoli
Via Carducci 2 - 00043 Ciampino (Roma)
Sede legale:
c/o Coorte Tiberina Snc
Via Conteverde, 43/a - 00185 Roma