



No Turkeys!

NUMERO TRE

La possibilità offertaci dall'amica PEI di impaginare il nostro bollettino ha permesso, finalmente di aumentare un po' il numero delle pagine. Rimarranno alcuni ritardi postali a cui però un buon wargamer deve essere abituato, se fa del PBM.

Con l'impulso del vivace Brian è nata la sezione fantasy del Club che promette bene. La biblioteca è a disposizione di chi ne fa richiesta. L'attività del gruppo ha subito una lieve flessione in occasione delle mangiate natalizie ed è rallentata dal trasloco del Segretario (nomination su Pergio!). A trasloco finito si riprenderà, pare, con **War in the Pacific**. Rumours? Invitiamo i Soci a farsi vivi e a concordare le riunioni o i contatti. Infatti molti di noi lavorano e spesso hanno orari un po' risicati. Preghiamo inoltre i soci che lavorano di contribuire con oboli modesti alle spese di segreteria (almeno un terzo di quello che normalmente si dà ai Fratini) e di suggerire nuovi spunti per il bollettino. Chi lo desidera potrà tra breve disporre della traduzione in italiano del basic di D&D vecchia edizione e ancora valida.

In questo numero vi sono articoli per chi ama il napoleonico per chi vuole Squad Leader. Vi è anche un articolo che ad alcuni potrebbe sembrare ermetico. Consigliamo loro di dare una rapida lettura a J.R.R. Tolkien *Il Signore degli Anelli* o di giocare il bellissimo "The Fellowship of the Ring" della I.C.E. oppure telefonate ai capocchia.



NÜMENOR, vecchi saggi e Palantirs

Clamorosamente ritrovato e pervenuto alla redazione un frammento mal conservato di quella che era la famosa gazzetta di Dol Gundur, intitolata "PERGNOCCO". La data, non chiaramente espressa è quella della Quarta Era della Terra di Mezzo nel momento del trapasso alla Quinta Era, passaggio dall'Era degli Uomini a quella degli Importatori. Da anni ai sapeva che oggetti e giochi di fattura elfica, belli e professionali, giungeva di là dal mare, ma mai si aveva avuto novella della Trinità. Il frammento porta alcuni commenti dei componenti della Nuova Forza sorta molti anni dopo il crollo dell'oscuro Potere; la Verga del Dollaro o Trinità. Parlano il Saggio di Milan Tirith dalla sua Munific Enterprise fulgida di raro Mithril, parla Nandas dei Giochi degli Elfi e parla Flaibanir erede alla lontana degli antichi Sovrintendenti di Gondor. Come sono lontani i tempi in cui essi, giovani e poveri erravano la Terra di Mezzo slia ricerca di tesori e depositi di erba SPIpa.

Qra sono una piccola potenza. Nandas vanta 10000 Elfi ed almeno 100000 mezzi-Elfi dalla lontana Mirkwood. Flaibanir vanta addirittura un "Corteo". Il saggio invoca cautela ed evoca i mitici padri di Glorantha. Gondor ribatte con "cultura" memore degli orchetti IT, il Saggio evoca Chtulu e tutti vogliono impegno. Ahimé che sarà della povera Contea quando le tre mani saranno unite? Ritournerà l'Occhio Rosso a vigilare sulle Dogane? Non lo dice PERGNOCCO né l'autore di Guerre di 10 piani di carta. Intanto nella vetusta Orthanc medita Tremonas, erede della Bianca Mano gridando ad Isengard "Master, Master"!

Noi nell'attesa spasmodica di rivedere i Nazgul del Dollaro attendiamo con fiducia il verbo dei nostri amici e consiglieri. Importante continuare a giocare e vi è speranza che altri frammenti vengano alla luce ad indicare la via senza udire le sibilanti parole "Gollum, Gollum oh my Treasure"!

La nostra Luce di Galadrinì al di là del mare ancora risplende e ancora vivono gli eredi del Portatore dell'Anello.

"Adesso, Mastro Samwise spegni il lume. È ora che Mithrandir riposi"!



SPLENDORE E GLORIA DI NAPOLEONE

Uno dei giochi di livello strategico più divertenti che il panorama mondiale ci offre è **CAMPAIGNS OF NAPOLEON** della West End Games. La firma del gioco è quella di John Prados (**THIRD REICH**, **PEARL HARBOUR**) con il ricco contorno di Eric Goldberg (**SPI KURSK**) e di Daniel Scott Palter. La mappa non è certamente shocking ma molto funzionale. Presenta una diffusionalità calda, riposante, al vedersi e chiara per il gioco. Aree marrone scuro per le montagne, gialle per il terreno accidentato, bianca la pianura, celeste per i fiumi e rosso per i confini geografici. Sicuramente migliore di quella di **WAR & PEACE** anche se con qualche errata di troppo. Essa va dalla Francia all'Italia settentrionale, Germania, Polonia. Si nota l'assenza per motivi di spazio della Russia e della penisola Iberica. Gli esagoni infatti rappresentano 25 miglia di terreno (circa 40 km) e per comprendere i citati territori ci sarebbero volute almeno altre due mappe.

Il gioco si sviluppa separatamente per le varie campagne senza una continuità (con turni bisettimanali) mentre **WAR & PEACE** della AH permette il continuo svilupparsi del tempo storico e fornisce anche le campagne di Russia e Peninsulare, omettendo la Campagna d'Italia (Marengo). Naturalmente data l'estensione della mappa di W&P è pensabile che si giochi meglio su quella di CoN, meno estesa e più dettagliata.

I counters sono apparentemente strani a vedersi ma hanno colori vivaci ed accattivanti ed in pratica si rivelano molto semplici nell'uso. Il punto migliore è il libretto delle regole. Veramente bello con regole chiare e ben presentate anche se non del tutto immuni da errata e chiarimenti (forniti parte dall'autore e parte tramite la rivista F&M).

La chiave del gioco sta negli MMPs (Military Mobilization Points) o punteggio di mobilitazione. Ogni stato o territorio possiede un certo numero di tali punti che vanno a costituire eserciti o ad incrementare Forze già presenti sul campo. Naturalmente il bello sta nel conquistare territori ed accaparrare MMPs per i propri scopi. La protezione delle terre conquistate è importante e ciò toglie truppe fresche dalla prima linea. Per garantire retrovie e rifornimenti le Armate si assottigliano creando non pochi problemi ai giocatori.



Molta importanza nel sistema assumono anche le marce forzate, i comandi, ed il logorio strategico con regole semplici e veloci da applicare, anche se altri sistemi come nei famosi quasi estinti **BONAPARTE IN ITALY** e **NAPOLEON AT BAY** (ora AH) hanno approfondito meglio i problemi logistici. Comunque l'importante è giocare e divertirsi e vi assicuriamo che il sistema si apprende in breve tempo e lo si gioca volentieri. Il combattimento è molto semplice e si esegue modificando una semplice tabella che tiene conto dei Punti Forza e di Fuoco. I comandanti, le unità Speciali (Vecchia Guardia), il terreno a altro modificano i risultati del dado fornendo gli esiti ai combattimenti.

La domanda invece potrebbe essere: "d'accordo che ci si diverte a giocarlo, ma come simulazione funziona?".

Controllando storicamente gli esiti di qualche scenario ed i rispettivi set-up (a proposito il set-up in genere è veloce, il che non guasta) si nota qualche libertà negli schieramenti iniziali, che non influisce sulla storicità. In generale si può dire che la simulazione del problema strategico (logistico + movimento) è molto ben presentata e che l'esito di alcuni scenari storicamente bilanciati è effettivamente incerto (dal momento che nessuno oserebbe commettere alcuni enormi e storici errori nella conduzione di qualche campagna, conoscendoli a posteriori). Insomma ci si diverte anche col "what-if".

Non è comunque un gioco che consigliamo a chi si diverte con quadrati e cariche di cavalleria né a chi vuole avere tra le dita mucchietti di pedine traballanti a migliaia. Per chi ama il difficile consigliamo, sullo stesso teatro, **STRUGGLE OF NATIONS** della AH, ammesso che abbia una buona vista, non starnuti spesso, abbia una buona memoria per le regole e sia stato a colazione con Kevin Zucker per chiarimenti. Per gli umani mortali va benissimo una serata di **CAMPAIGN OF NAPOLEON** assieme a birra e salatini. La sua complessità è moderata e con un po' di calma anche chi è agli inizi potrà prendersi qualche soddisfazione. Giocatelo anche da soli o per posta o con chi già gioca WAR & PEACE (il paragone reggerà bene).

GIOCO A TRE. Nello scenario che si riferisce alla Campagna di Wagram 1809 viene data la possibilità di un gioco a tre giocatori. È previsto infatti l'intervento di un giocatore Russo con 4 comandanti e 120 punti forza.

Storicamente, contemporaneamente alla campagna di Wagram, vi furono altri fatti bellici in Europa. Uno di questi vide protagonista Poniatowsky alla conquista del Ducato di Varsavia. Dopo il successo di tale azione le truppe polacche invasero la Galizia, causando non pochi guai all'Arciduca Ferdinando (Austria) e tagliando i collegamenti con lo Czar. Per tali motivi lo Czar Alessandro ordinò la mobilitazione di una forza che eseguisse alcune azioni dimostrative contro i Polacchi ed evitasse qualsiasi espansione territoriale alle Aquile bianche.

P.S. - Dall'OB dello scenario del 1809 manca il XI Corpo di occupazione francese di Marmont di stanza in Dalmazia, che pure è citato nell'introduzione dello scenario stesso.

CAMPAIGNS OF NAPOLEON (errata)

(2.2) I corpi Alleati di cavalleria doppi dovrebbero essere evidenziati con quattro X.

(6.1) Il costo necessario a muovere su città, paesi o villaggi e pari al costo del terreno in cui sono situate (si noti che in tal modo l'Ungheria non può venire completamente invasa, tranne che usando la regola opzionale 6.2. Ciò vuole simulare la presenza di terre Asburgiche in aree fuori mappa).

(10.2) Tra Alleati ci si può tranquillamente scambiare unità di rifornimento (Supply) ma solo per i rifornimenti.

(10.2) Le Aree di Concentramento hanno Linee di rifornimento di 4 esagoni.

(10.4). Le Basi operative ed i magazzini possono essere adoperate da forze che stanno sullo stesso esagono. OPZIONALE: una unità di rifornimento ha la facoltà di rifornire per UN TURNO qualsiasi tipo di Forza. Alla fine del turno viene tolta dal gioco. OPZIONE AVANZATA: la regola citata deve essere applicata solo per Basi Operative che siano in grado di servire 80 Punti Forza e rotti. Le unità in fortezza sono da considerarsi sempre rifornite a meno che lo scenario non specifichi altrimenti.

(10.6) La regola del rifornimento in patria si applica anche alle unità di nazioni piccole sia che siano nei propri territori che in quelli delle potenze maggiori che li dominano. I POLACCHI sono riforniti a Brest, Cracovia, Lituania, Thorn e Varsavia. I TEDESCHI sono riforniti a Baden, Baviera, Foresta Nera, Hesse, Magdeburgo, Mecklemburgo, Nassau, Oldenburg, Rhineland, Sassonia, Thugaria, Vestfalis e Wurzburg. Tuttavia nessun giocatore può ottenere rifornimenti da territori amici occupati dal nemico.

(11.51) OPZIONALE. Per maggiore realismo è possibile evitare il Logorio Strategico solo rimuovendo una Base Operativa per ogni 40 Punti Forza eccedenti gli 80 (o frazioni).

(11.6) Le perdite causate dal Logorio Strategico sono di 1 o 2 o 3 livelli tolti dall'intera armata.

(15) Le fortezze sono in realtà accampamenti fortificati e non necessariamente includono lavori permanenti, ma hanno sempre una guarnigione.

(17.3) Se un Comandante è subordinato, egli ed tutta la sua Forza sono considerati come un unico corpo ai fini dell'ammassamento. (Esempio: Napoleone può comandare 5 Corpi più Davout e Lannes che comandano 4 Corpi ciascuno. Così si avranno 13 Corpi nello stesso esagono senza violare limiti di ammassamento.

(18.3) Quando Berthier viene adoperato nella sua qualità di Capo di Stato Maggiore per estendere il raggio di comando di Napoleone NON può essere adoperato anche come subordinato e per lui e la sua forza valgono limiti di ammassamento se in esagono con Napoleone.

(23.6) In alcuni casi mobilitando un comandante della riserva si può causare l'allontanamento dal gioco di un comandante in mappa!.

**/. (35.2) Melas deve essere posto in Genova con la Forza etc...

(35.4) 3). La Forza Francese in Genova è fuori rifornimento e perde UN livello per turno, per tutto il tempo in cui gli Austriaci continuano ad isolare Genova. Nel momento in cui il giocatore Austriaco offre una resa con gli Onori Militari ai Francesi, se il Francese accetta, la Forza in Genova può essere portata a Nizza usando trasporti marittimi Britannici e NON può essere mossa per 2 TURNI, a meno che non venga attaccata. 1

(35.4) Berthier pur avendo un valore più elevato, può venire subordinato a Napoleone.

(37.1) Mettete due Basi Operative a Trento ed un magazzino a Gorizia.

(37.4) in NASSAU: cambiare con 1x20-6 Inf Cps, 1x2-9 Cav.Div.

(37.5) 9) (Opzione Storica) Lo schieramento Austriaco a Trento fu determinato da ragioni di sentimento patrio. Per simulare una più logica disposizione schierate tale forza a Gorizia.

(38.1) VICINO VIENNA: cambiare con 1x20-7 Gd. Div., 1x5-6 German Inf. Div.

(39.1) a BADEN: deve esserci il 1x15-6 del Württemberg (O.K. di questo ci siamo dimenticati nelle regole!) Div, 1x10-4 Baden Div. in OLANDA: devono esservi il 1x20-3 Dutch Cps. 1x10-6 German Inf. Div.

(39.3) POOL di FORZE: mettere 1xRc Cav. Div.

(40.1) in CROAZIA: mettere 1x10-3 Lw (Landwehr) Div. 1x20-3 Lw Cps.; in GALIZIA: 6x10-4 Inf. Div.

(40.2) in BADEN etc. :mettere 3x10-6 German Div., 1x15-6 Württemberg Div., 1x10-4 Baden Div.

in OLANDA: mettere 1x20-3 Dutch Cps.

in VARSAVIA: mettere 1x4-9 Cav.Polacca Div.

(40.3) 7) Tutte le unità tedesche, tranne le Sassoni, necessitano di un Comandante Francese per muovere.

(41.1) aggiungere una Base Operativa in Sassonia.

(41.2) in SASSONIA: mettere 1x20-5 Gds Cps, 2x15-5 Inf Cps. in THORN: mettere 2x15-5 Inf CPS.

(41.3) nella POMERANIA SVEDESE: mettere 1x20-3 Cps.Svedesi.

(41.4) aggiungere un area di Concentramento in Alsazia-Lorena. in BADEN etc. mettere 1x10-6 German Div., 1x10-4 Baden Div. POOL di FORZE: mettere 4x Forti, 4x Basi Operative, 1xRc Cav. Div.

(41.6) al giocatore Prussiano devono essere date quelle aree geografiche che costituivano il Regno di Prussia.

(42.1) in SASSONIA: mettere 3x10-6 German Div. 1x4-9 Cav. Polacca Div. in BADEN: mettere 1x10-4 Baden Div.

POOL: 2 x German Div. 1 x German Corps.

(42.3) Cancellate "Force and Reorganization Pools": none".

(43.1) in BELGIO: mettere 4x15-7 Yg Gds Div. 1x30-6 Yg Gds Cps, 1xYg Gds Cmv Div.

(43.3) in OLDEMBURG: 2x10-6 Inf Div.

(44.1) in BELGIO: 1x20-3 Dutch (olandese) Cps.

(44.2) Cancellare l'area di Concentramento ad Hannover e rimpiazzarla con una a Liegi con un Forte da 16. Opzionale: i forti di Liegi ed Hannover possono essere usati come aree di concentrazione solo per i rifornimenti.

(44.3) in BADEN: mettere 1x15-6 Württemberg Div.

in GENOVA etc.: 1x16 Forte. Mettere Bianchi come Comandante di riserva.

(44.5) in FRANCIA: 1x3-9 Yg Gds Cav Div.

nel POOL: 1x Yg Gds Cps, 4 x Inf Cps, 8 x Yg Gds Div.

(45.1) in FRANCIA: mettere 4x20-5 Nap Gd Cps, 4x4 Cav Cps, 1x40-7 Cd Cps

(47) ALLE PORTE DI PARIGI (scenario):

1815 Waterloo effettivamente concluse la Campagna dei Cento Giorni. Sconfitto psicologicamente, Napoleone si lasciò manovrare politicamente per una abdicazione. Se non lo avesse fatto, forse gli Alleati avrebbero potuto vedere che il risultato di Waterloo sarebbe mutato.

Sia Wellington che Blücher avevano avuto terribili perdite. Condussero l'inseguimento male in maniera separata e mantenendo cattive posizioni tattiche. Davout, che non aveva alcuna intenzione di dare ancora battaglia, perse l'occasione. Lo scenario vuole simulare una maggiore attività da parte di Davout nel resistere alle forze Alleate.

Momento storico: dal 1 LUGLIO all'11 LUGLIO 1815. Ordine di set up: Alleati, Francesi.

Ordine dei Turni: Francese, Alleato.

(47.1) PRUSSIA: Comandi = 2

entro un esagono da 1008: Blücher, Gneisenau, Bulow, 1x6-4 Cav Cps, 3x20-4 Cps, 1xBase Op. Laons e Soissons: in ciascuna città 1x10-4 Lw Div. Nascoste in assedio.

(47.2) BRITANNIA: Comandi = 2

Charleroi: 1x10-6 Gds Div nascosta. In assedio.

entro due esagoni da Charleroi: Wellington, 1x20-6 Eng Cps, 1x4-8 Eng Cav Div, 1x20-5 German Cps.

Lille: 1x10-3 Dutch Cps nascosto. In assedio Antwerp: (Anversa) 1x10-6 Eng Div. Bruxelles: 1x10-6 Eng.Div.

(47.3) FRANCIA: Comandi = 4

PARIGI 1x16 Forte, Davout (com.in Capo), Soult, Vandamme, Grouchy, 2x20-5 Ng Cps, 1x40-7 Gds Cps, 2x20-6 Inf Cps, 4x1-6 RC Div, 1x1-6 RC Cav Div., 4x Basi Op., 1x3-9 U Gds Cav Div, 1x4-9 Gds Cav Div, 2x4-8 Cav Cps. Sedan, Charleroi, Troyes, Chalons, Laons, Soissons, Lille: in ciascuna 1x16 Forte, 1x10-4 NO Div.

(47.4) REGOLE SPECIALI:

47.41 Se Davout combatte una battaglia il giorno 1 LUGLIO e mantiene il possesso dell'esagono di battaglia, Bonaparte (non più Napoleone) arriva tosto a Parigi.

47.42 L'area di gioco consiste nel Belgio più quella parte di terra francese delimitata dagli esagoni 1708 1609 1608 1610 1611 1612 1513 1413 1314 1213 1113 1012 0912 0812 0711 0710 0709 0709 0807 0907 1006 1107 1206 1205 1305 1404 INCLUSI.

47.43. Olandesi e Tedeschi non combattono se non sono in Stack con almeno una unità Britannica. Se attaccati da soli si ha un Overrun automatico.

47.45 CONDIZIONI DI VITTORIA STORICHE: il giocatore francese deve avere il controllo di tutti i paesi, città e villaggi sulla mappa della parte di Francia in gioco, vincendo almeno una battaglia contro una forza comandata o da Blücher o da Wellington.

47.46 Condizioni di vittoria per il giocatore: almeno un guadagno netto di due tra villaggi, paesi e città sulla mappa entro l'area di gioco.

CAMPAIGNS OF NAPOLEON (unofficial valley errata)

Mappa: in genere gli errori di mappa vengono segnalati solo nel caso questi non influenzino il gioco stesso. In pratica si correggono solo i nomi sbagliati. In questo caso però vi sono alcuni particolari su cui non si può sorvolare e che, secondo noi, DEVONO influenzare il gioco stesso:

NOMI ERRATI: Theliomento (Tagliamento) Livenzo (Livenza) fiume Neiman (Niemen = Polonia). Alcune particolarità: per Thugaria si intende la Thuringia; per l'area definita Black Forest (foresta nera) si intende il territorio del Württemberg.

CITTA' - in base alla densità di popolazione dell'epoca alcune "town" dovrebbero essere "city". Esse sono: Torino – Milano - Monaco di Baviera (capitale) - Danzica - Königsberg 5402.

Mantova dovrebbe per altro essere "town" fortificata.

FIUMI: il fiume che passa per Orleans in Francia è la Loira.

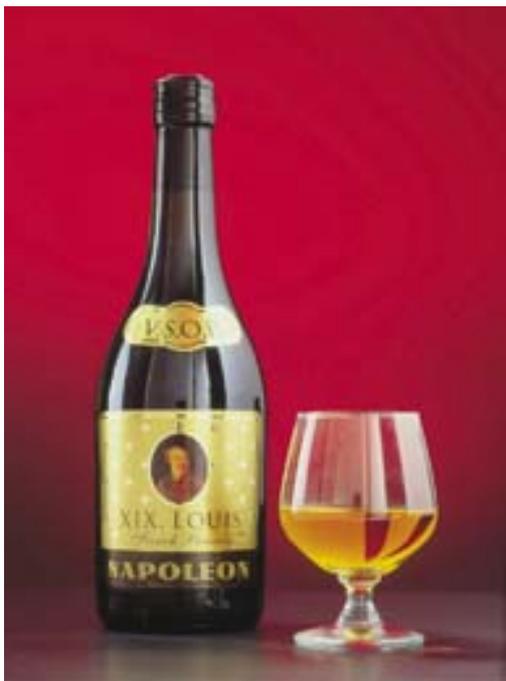
Il Danubio è Major River solo sino alla città di Donauworth. Il fiume WESER dovrebbe essere Major River sino all'esagono 2804. Il fiume ODER dovrebbe essere Major River sino all'esagono 4411 città di Glogau. Il fiume NIEMEN dovrebbe essere solo Major River (esagoni da 6103 a 5702 e da 6105 a 6110 di qui continua sul confine sino a bordo mappa.

STRADE E PASSI: la via del Tirolo è completamente errata. Cancellare sugli esagoni 2924-2925-2926-2927-2928 e scrivere la via su 2525-2624-2623-2723-2823. Cancellare anche il 2424. Questo fa capire anche perché Trento era meglio di Gorizia come Base Operativa, dal momento che la carrareccia da Vienna-Klagenfurt-Ljubliana era molto più accidentata del Brennero.

UNA PERLA RARA: non solo Sienna si scrive con una n sola, ma lì c'è la città (villaggio) di La Spezia. Naturalmente al posto di MARCRE mettete ROMAGNA (ex-possedimenti papali).

PRECISAZIONE: RHINELAND (terra del Reno) rappresenta un gruppo di città tedesche libere e non la Confederazione del Reno che comprendeva molti altri territori.

Naturalmente con tutta la nostra stima per John Prados.



QUESTIONE DI PENETRAZIONE

È indubbio che uno dei servizi che un “club” dovrebbe offrire ai suoi associati è quello di una nutrita biblioteca. La cosa non rappresenta un grosso problema se si dispone di fondi. Purtroppo per molti soci il fatto di avere una biblioteca in lingua inglese rappresenta un handicap e uno scarso stimolo alla lettura. Perciò forse è opportuno riassumere almeno a grandi linee quegli articoli che ci paiono interessanti e che, purtroppo spesso, appartengono ormai a riviste in via di estinzione o che si trovano solo alla P. E. I.?

Dato l'alto interesse per il sistema “Squad Leader”, il primo spunto ci viene da un articolo di Lorrin Bird apparso su un vecchio numero della rivista “Campaign” e che fa parte di un volumetto monografico edito dalla Lowry Ent. intitolato *Gamer's Guide to Squad Leader*. L'articolo parla di un nuovo modo per “ammazzare” i tanks.

Per una migliore comprensione si citeranno alcune abbreviazioni rimanendo nel “range” della lingua originale:

- AFV's (Armored fighting vehicles = mezzi meccanizzati).
- DRM's (Die Roll Modifiers = modificatori del risultato del dado)
- le abbreviazioni che indicano i tipi di proiettile.

* Sebbene la tabella AFV KILL CHART di **Crescendo of Doom** sia abbastanza particolareggiata, si osserva molto spesso che molti colpi a segno (dopo la TO HIT) non riescono nemmeno “a tagliare la mostarda” (letterale). Perciò il nostro buon Lorrin Bird elucubra dalle tenebre un nuovo sistema per rendere più dettagliato, e tuttavia giocabile, quel magnifico sport della distruzione dei tanks. Tutto lo studio viene centrato sul fatto di porre una relazione tra la penetrazione dei proiettili e la corazzatura dei carri, tenendo presente la possibilità che i giocatori utilizzino i DRM per la corazzatura presenti sui counters di COD. In breve si presume che la difficoltà di colpire un carro sia proporzionale alla sua corazzatura ed inversamente alla penetrazione del colpo (sempre ammettendo che il colpo sia a segno sulla TO HIT).

** Sulla risultante tabella allegata noterete numeri decisamente diversi dal solito. Sono le risultanze di un'equazione aritmetica del tipo $KILL N. = 5 + (penetrazione\ del\ colpo/10)$ dove la penetrazione si misura in incrementi di 10 mm. A questo numero andranno sottratti alcuni valori modificanti tra cui la DISTANZA tra chi fa fuoco ed il bersaglio e il COEFFICIENTE di corazzatura dell'AFV detto Armor Conversion Factor. Quest'ultimo si ricava dal numero positivo o negativo segnato sui counter (ad esempio un PzKwIIIe potrebbe avere sul counter un -2 equivalente ad una corazzatura di 30 mm che corrisponde ad un coefficiente di 3 da sottrarre come detto prima). Dal momento che l'impatto con la matematica è sempre, al primo momento, un po' traumatico forse è meglio fornire alcuni esempi.

Cercate di tenere la tabella a portata di vista e di seguire i discorsi con essa. Ammettiamo che un carro russo SU100 tiri alla distanza di 21 esagoni su un Panther (frontale). Il kill number risultante dalla famosa equazione per il cannone da 100L (lungo) su bersaglio frontale è 23 (AFV front) il modificatore per il RANGE è 2 (kill number $23-2=21$). La corazzatura frontale del Panther (DRM sul counter) è +3 che riportato sulla Armor Conversion Factor Chart equivale a 15. Il kill number sarà $23-2-15=6$ cioè solo tirando 6 con due dadi il Panther salterà in aria. Usando la KILL TABLE di COD il numero risultante sarebbe stato 8 ($11-3$) con una probabilità di 72% di far saltare il Panther contro le sole 43% rispetto al nuovo sistema più realistico.

CARICHE CAVE : non dipendono in alcun modo dalla distanza di fuoco.

		Kill Score 19 (meno Armor Conversion Factor)
Panzerfaust 30:		
Panzerfaust 60,100	:	26
Panzerschreck	:	" " 26
Bazooka	:	" " 15
PIAT	:	" " 16
75mm HEAT	:	" " 12
105mm HEAT	:	" " 17

Osservando attentamente la tabella si noterà anche che, in qualche caso, anche cannoni di piccolo calibro come i 37L e i 47 francesi addirittura aumentano la possibilità di causare danni ai carri raggiungendo percentuali molto più vicine al vero (pensate a colpi da poca distanza) di quelle, quasi impossibili, presenti in COD. Detto ciò non è pensabile che questa tabella alternativa sia migliore in tutti i sensi. Forse è possibile un ulteriore "improvement". Comunque l'autore ritiene che tale metodo, se usato, darà molte soddisfazioni, evitando di far ribollire il sangue e di far prorompere parolacce sparando calibri a bruciapelo su carrette per poi vederle girare ancora sulla mappa.

In ogni caso anche in queste futili diatribe, trattandosi di dadi, non si riuscirà mai a sconfiggere Sua Maestà il... C...

P.S. Sui counter dei T34 (sia 76 che 85) il DRM frontale dovrebbe essere +2. Lo CHAR B1 francese dovrebbe avere un Armor Factor frontale di 7 e laterale di 6.



WHITE DEATH

White Death è la simulazione della battaglia di Welikie Luki, che ebbe luogo dal novembre 1942 al gennaio 1943 nei dintorni di tale città russa. Scontro poco conosciuto, dato che fu contemporaneo di Stalingrado, ma che ne fu una copia in scala ridotta. Storicamente la battaglia non fu una vittoria russa, ma costrinse i tedeschi a distaccare due ottime divisioni nel settore, la 20^a mot. e la 291^a ID, che altrimenti sarebbero andate a dar man forte a Hoth a Stalingrado.

Il gioco è prodotto dalla GDW, disegnato dal solito Franck Chadwick che non sembra mai stanco di sfornare capolavori, con la ricerca storica di Shelby Stanton (che cura anche le ricerche dei giochi People). Si compone di una mappa 50x70, di un libretto di regole di 19 pagine (comprese le note storiche, note del disegnatore, ecc.) con la copertina in bianco e nero illustrata da Rodger MacGowan come la scatola del gioco. Dato l'ambiente invernale della storia, sia la mappa che la scatola hanno come colore predominante il bianco. Le pedine sono 480, su due fogli, e vi sono poi tabelle per il tedesco e per il russo. Le rispettive tabelle dei rinforzi sono celate alla vista dell'avversario, onde evitare calcoli accurati sulla base di tali dati. Un po' di *fog of war*, insomma.

Per quanto a prima vista sembra che il sistema di gioco sia un tantino complesso, ha il pregio di funzionare incredibilmente "liscio" dopo pochi turni. Il gioco è abbastanza lungo, ma ad ogni buon conto ci sono ben 6 scenari, dei quali uno è quello campagna. Ogni scenario si attacca al successivo in ordine cronologico, per cui uno che gioca i primi cinque scenari in fila in pratica gioca anche il sesto. Estremamente interessante è il fatto - alla fine di ogni scenario - di avere a disposizione la situazione storica in punti forza da poter confrontare con quella in atto nel gioco. Il livello del gioco è battaglione/compagnia. Le unità carri hanno la silhouette tipo **Panzerblitz**, le unità SS sono di colore nero e le guardie russe di color rosso. I colori vengono rispettati fino ad avere i reparti sciatori di ambo le parti bianchi, con le scritte rosse per i russi ed azzurre per i tedeschi.



Il sistema di gioco è in sostanza il progenitore di tutta una serie di giochi, in particolar modo quelli della People. Ogni turno si divide in vari impulsi, a scelta dei giocatori. Questa scelta viene fatta sulla base di 10 punti movimento disponibili a tutte le unità (variano i costi del terreno in base alle classi di movimento): ogni giocatore, indipendentemente dal suo avversario, sceglie quanti punti movimento utilizzare in quell'impulso.

Per esempio il russo può scegliere di utilizzare - per tutte le sue unità, ovviamente - tre punti il primo impulso, tre il secondo e quattro il terzo, o fare più impulsi. Contemporaneamente è possibile che il tedesco scelga di fare un impulso di 10 punti e poi starsene fermo a guardare (e soffrire, se fa una cosa del genere). Questo comporta il prolungamento del gioco, in quanto ogni impulso è in pratica un turno tradizionale, cosicché il gioco di tredici turni diventa di 40 mediamente (abbiamo constatato la tendenza ad avere circa tre impulsi per turno).

La scala di gioco è di 5 giorni per turno e un miglio per esagono. Particolare enfasi è stata posta sull'artiglieria che effettua tutte le azioni di fuoco tradizionali, consumando punti di rifornimento. La trovata dei punti rifornimento è notevole, in quanto limita l'uno e l'altro contendente sia negli attacchi che nel fuoco d'artiglieria.

Nel gioco da noi giocato i sovietici hanno avuto un sopravvento marginale dovuto essenzialmente all'errore tedesco di non avere utilizzato la massa dell'artiglieria di Welikie Luki per neutralizzare il lanciarazzi russo della Guardia, che distrugge i bunker e di conseguenza accumula punti vittoria.

Per i corazzati tedeschi le cose sono abbastanza scabrose, in quanto essi sono a livello di compagnia e quindi hanno valori bassi, mentre i russi sono assai forti. Non fate l'errore di considerare il fiume come un ostacolo troppo serio, i russi lo passano come vogliono (è inverno, ragazzi!).

Per mantenere il gioco più eccitante, non fate vedere all'avversario il vostro display e soprattutto i vostri rinforzi, che devono costituire gradita sorpresa al nemico.

In definitiva è un gran bel gioco, col solo difetto di essere in via di estinzione; infatti la GDW non usa ristampare i propri giochi dopo l'esaurimento, salvo qualche eccezione, e così, mentre tutti sono a caccia del vecchio (e magari bruttissimo) gioco SPI, si estinguono autentiche perle, vedi **Operation Crusader** o **Avalanche**.

TO THE WOLF'S LAIR! ERRATA

MAPPA

L'area di entrata "C" è spostata. Sarebbe in realtà l'esagono appena ad est di Kurisches Haff, dove le due strade pavimentate (paved road) escono dalla mappa verso nord.

La città di due esagoni senza nome a sud-est di Fillau è Heiligenbeil.

Sulla legenda del terreno (Terrain Key) al posto di Rough (terreno accidentato) leggere High Ground (alture).

Sulla tabella del tempo (Weather Table), leggere Fog (nebbia) al posto di Had (brutto).

Friedland è una città, non un villaggio.

PEDINE

Tedeschi - Il battaglione AT della 4ª Armee con 2 livelli dovrebbe averne uno soltanto.

Il fattore di combattimento del Kampfgruppe della 1ª SS Panzer Division "Adolf Hitler" è 5.

Il fattore di sbarramento più debole dell'HQ del Grossdeutschland Korps non si deve ritenere tra parentesi.

La 10ª brigata Radfahrjäger dovrebbe avere un fattore AT (anticarro) di 1 sul lato Kampfgruppe.

Dal lato Kampfgruppe della 61ª Infanterie Division è omesso il punto significativo unità Prussiana dell'Est.

Russi - Il reggimento carri lanciafiamme senza numero di Fronte sarebbe il 2B.

Uno dei reggimenti di carri pesanti 3B va cambiato in reggimento carri lanciafiamme.

Il 14º Corpo Guardie dell'11ª armata Guardie sarebbe in realtà il 18º.

TABELLE

German Setup Chart (Tabella del piazzamento tedesco) – Wartenburg è l'esagono di piazzamento n.1. La casella 2ª Armee 6º Corps andrebbe letta 20º Corps. Il 507º Tiger dovrebbe avere un simbolo di carri e il "Le" dovrebbe avere un simbolo di cannoni d'assalto.

3º BR Front Setup Chart (Tabella del piazzamento del 3º Fronte BR)- Ci sono 6 reggimenti carri pesanti, non cinque. Cambiatene uno dei 7 dei fogli delle pedine in lanciafiamme, come sopra descritto.

20 BR Setup Chart (Tabella del piazzamento del 20º Fronte BR) - C'è una sola unità di caccia, non due. La prima designazione di corpo sotto la casella 70ª Armata (70th Army) sarebbe 47, non 70. La pedina è esatta.

Terrain Effects Chart (Tabella degli effetti del terreno) - Le unità cingolate e motorizzate pagano 1/2 MP per lasciare la colonna su strada per la regola 7.1, e non i come erroneamente indicato in tabella.

CRT - Il risultato 1/4 sulla colonna 4-1, con un tiro di dado di 10 è in realtà 1/3.

GENERALITA'

(Chiarificazione). Sulla mappa del piazzamento per lo scenario "Corsa al Mare" (Race to the Sea), le linee illustranti il fronte al 22.1.45 e la End Line (26.1.45) sono solo per interesse storico e non hanno importanza nel gioco.

(Aggiunta). Gli HQ di Corpo tedeschi e gli HQ di armata russi possono anche assorbire unità per la regola 21.

Le unità così assorbite sono poste nell'appropriata casella di armata o di corpo sulle Setup ed OB Charts.

REGOLA 13 - (Chiarificazione) Le modificazioni al dado per unità in difesa oltre fiume si ricevono solamente se tutte le unità attaccanti attaccano attraverso il fiume.

REGOLA 11 - (Chiarificazione) I fattori delle unità aeree si possono dividere in diversi attacchi, utilizzando le facce ridotte delle pedine (il verso) e/o i markers di perdite di forza.

REGOLA 15 - (Chiarificazione) I punti di forza artiglieria, lanciarazzi, HQ di Fronte (sovietici), Flak, HQ di Armata e di Gruppo d'armata (tedeschi) si possono usare solo in difesa.

REGOLA 7 - (Aggiunta) Le unità bicikli ricevono un vantaggio di movimento di due esagoni quando muovono lungo strade pavimentate o in terra battuta durante condizioni di gelo.

NOTA: A causa di errore di stampa, i numeri sul verso dei markers German Unsupplied Attack sono più piccoli di quelli dei markers di rifornimento (Supply), rendendo pertanto ovvio chi è rifornito e chi no. Di conseguenza, il sovietico farà sempre per primo l'assegnazione, senza riguardo alla fase.

SULLA SCATOLA del gioco è sbagliato il nome di "Snake" Ferguson, mentre è giusto nel libretto delle regole. Inoltre, la campagna dei 105 giorni finì con la caduta di Pillau, e non di Königsberg, come scritto sulla scatola e nell'introduzione.

SCENARIO PIANO DI ROKOSSOVSKI - Aggiunte e chiarimenti – L'HQ del 3° Fronte Bielorusso è disposto un esagono a NE di Ostrov. La regola 21.4 è in vigore al turno 1 solamente. I Sovietici devono fare almeno un attacco ai turni 1 e 2 nelle aree della 5^a e 39^a armata (non occorre siano rifornite).

Eccetto che per la 5^a Panzer, nessuna unità della 3^a Panzerarmee può muovere a sud della linea delle condizioni atmosferiche Weather Line) fino al turno 6. I Sovietici ricevono il doppio del valore di Punti Vittoria (VP) per Gumbinnen se questa cade prima del turno 7 ed il doppio per Instenburg se cade prima del turno 10. I riferimenti alle regole 26 e 23 si leggano invece 21.6 e 21.3 rispettivamente.

Per chi fosse interessato sono disponibili i fogli di Errata, anch'essi OFFICIAL, per AACHEN e GAZALA. Tutti e tre i nuovi giochi della People's W. sono disponibili alla PEI e tra poco probabilmente tradotti in italiano.

LA PAROLA ALLA P.E.I.

Gli amici valligiani ci hanno, gentilmente, concesso uno spazio per elucubrazioni personali e non, e Noi ne approfittiamo bassamente, parlandovi delle novità che bollono in pentola.

WEST END GAMES, WOW! È in arrivo **Druid**, combattimento tattico fra Romani e Britanni all'epoca della rivolta di Budicca. Il genio creatore é R. Berg (TSS, Conquerors, Crusader, CNA e ... scusate se é poco!)

“B.E.M.” invece é un film di fantascienza degli anni '50 materializzato su carta e counters dall'autore di **Creature that ate Sheboygan**. Vince, fra il Marziano ed il terrestre, chi possiede (in tutti i sensi? Sì! C'è la fase apposita) le più belle donnine. Il gioco é, ovviamente, una presa per i fondelli dei reazionari film di Siegel, Hawks ecc.; last but not least il divertimento é garantito dal nostro *imprimatur*.

WWW: Nuovi giochi per il Wargamer: dopo **Race to the Meuse** ed il grande **Peter The Great** si preannunciano: **Porth Stanley** sui combattimenti alle Falklands (grossa enfasi sugli scontri terrestri) da parte degli inglesi della California. Sul numero 29 l'autore di **The Cossacks Are Coming** ci fornisce una versione più giocabile del suo splendido, ma intricato “sistema” con la simulazione della battaglia di Lodz (Polonia 1914).

Task Force Games - **Star Fleet Battles** infuria con espansioni, supplementi, miniature, cappelli, magliette e chi più me ha più me metta. Insomma questo “giochino” che da solo ha portato la rivista “Nexus” (T.F.G.) al secondo posto fra le più vendute negli USA (con buona pace di F&M, Ares, S&T e co.) qualcosa di buono deve pur avercelo? Vecchi “groggnards” dateci un occhio e non ve ne pentirete.