

1

WARGAME

1

ORIZZONTI DI GLORIA

1900 – 1930



REGOLE DI WARGAME

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

RICCARDO AFFINATI

1

WARGAME

1

ORIZZONTI DI GLORIA 1900 – 1930

Regole di wargame per simulare a livello di singolo uomo, tutte le battaglie svolte tra il 1900 ed il 1930, in particolare la Prima Guerra Mondiale, sono compresi scenari e lista degli eserciti.

a cura di
RICCARDO AFFINATI

“La verità non è conoscibile. Non si può avere tutti, lo stesso punto di vista”.
LUIGI PIRANDELLO, *Così è (se vi pare)*.

CONTENUTI

Introduzione.

Materiale e turni di gioco.

Morale.

Movimento.

Corpo a corpo.

Tiri.

Tabella tiri.

Risultati tiri.

Mitragliatrici e mortai.

Regole opzionali di lancio impreciso di granate.

Tank.

Autoblindo e veicoli.

Gas, reticolati, artiglieria.

Consigli e suggerimenti.

Scenari di gioco.

Lista degli eserciti.

Guerre Anglo Boere.

Pedine e gettoni di gioco.

Galleria immagini.

Fabbriche di soldatini.



RICCARDO AFFINATI, è un esperto di wargame e storia militare, ha progettato decine di regole di simulazioni storiche. Giochi di comitato, boardgame, ecc. Ha scritto **SOLDATI DEL PAPA, PARTIGIANI, 1943-45, GARIBALDINI, 1838-70**, ecc.

Sito internet:

<http://www.accademiawargame>

In copertina, Arditi all'assalto, con pugnali e bombe a mano, dello scultore Francesco Marchesini distribuiti da **STRATEGIA & TATTICA**.

BIBLIOGRAFIA ESENZIALE

Un anno sull'Altipiano di *E. Lussu*. La guerra venne condotta male da capi arretrati (il maresciallo Luigi Cadorna) e presuntuosi, incapaci di rendersi conto dei propri errori, e decisi spietatamente a sacrificare migliaia di vite umane pur di conquistare pochi palmi di terreno (nella prima guerra mondiale, l'Italia perse mezzo milione di combattenti, più che nella seconda). L'atmosfera surreale di insensatezza e di assurdità che Lussu comunica magistralmente nelle sue pagine rispecchia fedelmente una guerra che l'esercito italiano combatté ottusamente sempre all'offensiva, fino al 1917, logorandosi fino all'esaurizione e crollando miseramente al primo serio contrattacco degli austro-tedeschi (Caporetto) tuttavia per andare incontro alla vittoria ("mutilata") finale.

Viva Caporetto! La rivolta dei santi maledetti di *C. Malaparte*. La tesi di Malaparte è che la catastrofe di Caporetto nasce dall'insipienza dei generali e dall'irresponsabilità della classe politica, e salva della nazione solo i "santi maledetti" (cioè gli umili soldati di fanteria) e quei giovani rappresentanti dei ceti medi che coi soldati hanno condiviso gli orrori e le sofferenze della guerra di trincea (gli ufficiali subalterni).

Addio alle armi di *Ernest Hemingway*. Il 24 ottobre del 1917 il fronte italiano crolla a Caporetto. Il gruppo di ambulanze di Frederic si trova travolto dalla massa di soldati in caotica ritirata, tanto che gli autisti devono abbandonare i mezzi. Affrontano diversi incidenti, tra cui l'incontro con un gruppo di soldati ammutinati che malmenano tutti gli ufficiali che incontrano. Al momento di attraversare il ponte sul Tagliamento, Frederick viene fermato dalla "Battle Police" per via del suo accento straniero e viene condannato sommariamente a morte per spionaggio. Si salva rocambolescamente tuffandosi nel fiume.

Niente di nuovo sul fronte occidentale di Erich Maria Remarque. Il romanzo, scritto in prima persona ci rende partecipi della propaganda e del militarismo imperversante negli studenti calati appieno nell'ideali di Patria e Onore. Il protagonista Paul Börner (stranamente il nome è stato cambiato nell'edizione italiana perchè il nome dell'edizione originale è Paul Bäumer così come anche quella in lingua inglese naturalmente) si arruola insieme ad alcuni suoi compagni di classe convinti di vivere una bella avventura. Giorno dopo giorno la bella avventura si trasforma in una tragedia dove i suoi compagni e i vincoli di sostegno e cameratismo che servivano a superare le atrocità e le difficoltà quotidiane spariscono man mano che i suoi compagni muiono.

Orizzonti di gloria. Un film di S. Kubrick. Con K. Douglas. Genere: guerra, b/n, 86 minuti, produzione USA, 1957.

Strategia e Tattica

Via Cavour 250 - 00184 - Roma.

tel. 06 4824684 - fax 06 62276796.

E-mail: strategia@mclink.it

Sito Internet: <http://www.strategiaetattica.it/>

Orizzonti di Gloria 1900 – 1930



1. INTRODUZIONE

Questo set di regole copre uno dei periodi più affascinanti del XX° secolo, la Prima Guerra Mondiale, tra l'Agosto del 1914 e il Novembre del 1918, con una particolare attenzione al fronte italiano. Da qualche tempo una sempre più accresciuta attenzione da parte dei fabbricanti di soldatini, ha prodotto una serie completa di figure in 28 mm, belle d'aspetto e storicamente utilizzabili per battaglie sul fronte italiano. Il presente regolamento affronta il periodo storico in maniera nuova e completa, cercando di far coabitare l'estrema giocabilità con i reali dogmi della guerra in trincea. Sarà quindi possibile utilizzare poche figure oppure affrontare scenari più complessi, a seconda delle esigenze e del budget economico a disposizione dei giocatori. Il set di regole **ORIZZONTI DI GLORIA** risulta nelle sue tecniche, semplice ma completamente nuovo ed autonomo, rispetto ai regolamenti già in commercio, sia i giocatori esperti e sia i neofiti troveranno pane per i loro denti. Ricreare la tattica e le problematiche della grande guerra in un wargame, non è cosa semplice e resta quindi necessario un minimo di conoscenza del modo di combattere dell'epoca.

Fallito all'inizio della Prima Guerra Mondiale il tentativo di una guerra di movimento, la micidiale potenza del fuoco delle artiglierie e delle mitragliatrici obbligò la fanteria delle forze contrapposte a interrarsi nelle trincee, protette da filo spinato, che coprono negli opposti schieramenti tutti i fronti. Gli attacchi frontali per superare l'organizzazione difensiva, molto profonda da una parte e dall'altra, si dimostrarono sterili e i successi parziali ottenuti non consentivano di creare le premesse necessarie per successive azioni manovrate. Tale situazione rimase invariata nonostante l'ulteriore potenziamento e perfezionamento delle artiglierie, la dotazione di armi sempre più micidiali, l'impiego di una massa enorme di militari e l'apparizione di qualche carro armato. Un perfetto coordinamento del fuoco e del movimento e la reiterazione degli sforzi, appoggiati da intensi ed efficaci tiri di preparazione e di accompagnamento dall'artiglieria, permisero di attuare la "tattica dell'infiltrazione", che si dimostrò idonea all'apertura di falle consistenti, attraverso le quali altre unità poterono penetrare in profondità ed eseguire manovre di avvolgimento e di annientamento o inseguimento delle forze nemiche.

Riccardo Affinati



2. MATERIALE E TURNI DI GIOCO

Materiale richiesto: per giocare dovrete munirvi di dadi 1/6 e dadi 1/10, di un metro e gettoni di colore differente.

I soldatini: vanno bene sia i 20mm che i 25mm, su una base di 2x2.

Scala di gioco: 1cm corrisponde a 10 metri, una sequenza di gioco corrisponde a qualche minuto in tempo reale.

Superficie di gioco: per giocare una battaglia occorre un tavolo preparato in maniera tale che rappresenti il luogo dello scontro che si vorrà simulare. Il campo di battaglia dovrà essere di buone dimensioni, tenendo conto dello scenario e del numero di miniature a disposizione, inoltre occorreranno degli elementi paesaggistici, come colline, boschi, paludi, torrenti, rovine o edifici. Un tavolo di gioco può misurare da 60 per 60cm, nella Scala Tattica; 120 per 90cm nella Scala Operazionale; 160 per 100cm oppure 180 per 120cm nella Scala Strategica.

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco si divide in 2 fasi: fase del giocatore attivo e fase del giocatore inattivo. Le fasi di gioco sono similari per i entrambi i giocatori. Il giocatore che agisce è detto **attivo**, l'altro logicamente sarà **inattivo**.



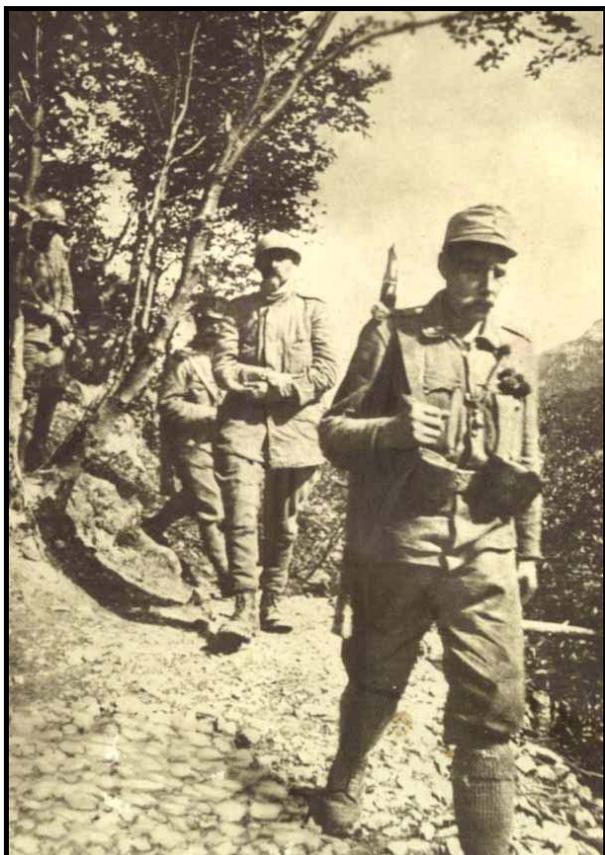
3. FASE DI GIOCO

1. **TEST DI MORALE:** il Giocatore Attivo testa il morale di ognuno dei suoi soldati.
2. **MOVIMENTO:** il Giocatore Attivo può muovere ciascuno dei suoi soldati.
3. **CORPO A CORPO:** la risoluzione dei corpo a corpo si fa simultaneamente per i 2 giocatori.
4. **TIRI DEL GIOCATORE INATTIVO:** il Giocatore Inattivo può far tirare i suoi soldati.

Poi il 2° giocatore effettua le sue azioni nello stesso ordine.

Un figurino non può muovere e non può tirare che una sola volta in un turno, ma può combattere due volte nei corpo a corpo in un turno (una volta in attacco ed una in difesa).

4. MORALE



Cesare Battisti viene condotto prigioniero verso il suo destino.

All'inizio del suo turno, il giocatore dovrà testare il morale per ogni soldato che possiede un gettone "M". Egli lancia 1D6 per ogni soldato che ha ricevuto un gettone "M".

Il risultato sarà così modificato:

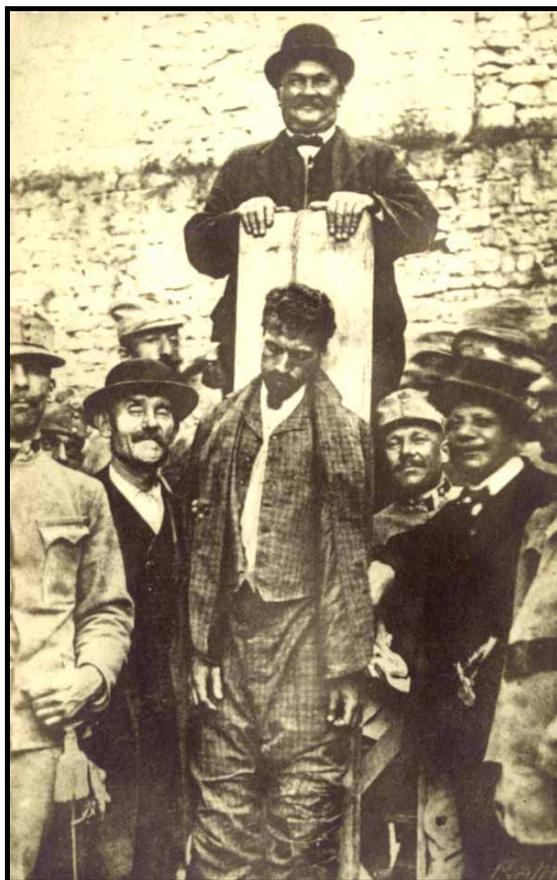
- 1 se vi sono uno o più soldati amici fuori combattimento entro un raggio di 15cm.
- 2 se vi è uno o più ufficiali amici fuori combattimento entro un raggio di 15cm.
- 3 se il soldato è ferito (segnalino rosso).
- +1 se vi sono uno o più soldati amici in vista entro 15cm (anche feriti).
- +2 se vi sono uno o più ufficiali amici in vista entro 15cm (anche feriti).
- +1 se il soldato è in copertura leggera.
- +2 se il soldato è in copertura media.
- +3 se il soldato è in trincea.
- +1 se il soldato è un soldato d'assalto.
- +2 se il soldato è un Ufficiale.

Se il totale ottenuto è:

4+ = *Avanti!* Il soldato potrà muovere normalmente; togliere il gettone "M".

1, 2, 3 = Il soldato non può avanzare in direzione delle linee nemiche, egli conserva il suo gettone "M", ma può muovere in direzione di una copertura a lui vicina verso le proprie linee amiche. Se egli era già in copertura, deve restare sul posto.

0 o meno = *Sbandato!* Il soldato va in rotta e riceve un gettone "R". Il soldato è fuori combattimento e tutti i soldati amici in un raggio di 15cm ricevono un segnalino "M". Il soldato in rotta deve uscire dal campo di battaglia verso le proprie linee amiche, senza badare a coperture, senza tirare o combattere.



Il boia austriaco mostra soddisfatto il corpo del patriota italiano Cesare Battisti, volontario nell'esercito italiano e, caduto prigioniero degli austriaci, condannato a morte per alto tradimento insieme al compagno Fabio Filzi..

5. MOVIMENTO



Ogni figurino del giocatore attivo può, durante la sua fase di movimento, spostarsi di una certa distanza. La distanza massima di spostamento è data dalla seguente tabella, secondo le condizioni del terreno:

- A:** in terreno normale.
- B:** in terreno molto accidentato (rovine, buche, ecc.) o attraverso ostacoli.
- C:** strisciare per attraversare filo spinato.

Cavalleria muove di 20cm e dimezza in Terreno Rotto, smonta e muove dimezzato, rimonta e muove dimezzato.

	A	B	C
FANTI	10 cm	5 cm	2,5 cm
CON ARMATURA DA TRINCEA (Farina, ecc.)	7 cm	3,5 cm	2 cm
SERVENTI CON MITRAGLIATRICE	8 cm	4 cm	Vietato
FERITI (distanze ridotte della metà)	Soldati con gettone "F"		

6. CORPO A CORPO

Quando due soldati nemici sono a contatto (adiacenti l'uno all'altro), possono fare il Corpo a Corpo. Sarà il giocatore attivo che dichiarerà il combattimento. Per il giocatore attivo, il CC non è obbligatorio. Di contro, un figurino attaccato deve difendersi e non potrà rifiutare il CC. Ogni giocatore tira uno o due dadi secondo il tipo di arma che utilizza:

- **Baionetta o calcio del fucile: 1D6.**
- **Vanga da trincea: 2D6.**
- **Mazze e simili: 1D10.**

Il risultato è modificato come segue:

- 2 se il soldato è ferito.**
- +2 se il soldato è un soldato d'assalto.**
- +1 se il soldato è il giocatore attivo.**
- +3 se cavalleria contro fanteria.**
- +1 per ogni soldato in più che partecipa al corpo a corpo contro uno solo.**
- +1 se è un soldato veterano.**

Il figurino che ottiene il risultato più basso è eliminato (fuori combattimento). Il soldato è eliminato e le figure amiche che si trovano a meno di 15cm ricevono un gettone "M" (che

indica un Test di Morale obbligatorio nel turno seguente).

Casi particolari. Il giocatore attivo non può attaccare in corpo a corpo due soldati nemici contemporaneamente. Si può attaccare con più soldati un solo soldato nemico, ma ciascun soldato nemico deve essere attaccato singolarmente. Ad esempio: due contro uno, quattro contro uno, ma mai sei contro due, due contro due, quattro contro due, ecc.



Artiglieria Inglese

7. TIRI

Ci sono due tipi di tiro: il **tiro diretto** ed il **tiro indiretto** delle **mitragliatrici**, dei **mortai**, dei **cannoni**, dei **lanciafiamme** e delle **granate** (si tratta di un attacco a zona). I soldati possono tirare dappertutto (non hanno un fronte). Nel **tiro diretto**, ogni figurino deve vedere un solo bersaglio. Nel **tiro indiretto**, il giocatore sceglie un punto d'impatto situato dove vuole nella linea di vista dell'arma. Piazerà un gettone Esplosione (E) su questo punto. Tutti i soldati situati intorno a questo punto d'impatto sono suscettibili di essere colpiti:

- In un raggio di 2,5cm, per l'esplosione di una Granata a mano.
- In un raggio di 5 cm per una raffica di Mitragliatrice; per un Lanciafiamme e per l'esplosione di una granata di Mortaio o Cannone.

Ogni soldato può effettuare un solo tiro per sequenza di gioco. In tutti i casi, la procedura è identica. Il giocatore tira 1D6, 2D6 oppure 1 D10 a seconda dall'arma utilizzata (1D6 se l'arma utilizzata è una pistola, granata a mano; 1D10 per una mitragliatrice; 2D6 per un fucile, ecc.).

Il risultato ottenuto viene in seguito modificato in funzione dei seguenti parametri:

- +1 = se il tiratore è un soldato d'assalto. (Sturmtruppen, Arditi, ecc.), con fucile.
- +1 = se il bersaglio è in terreno scoperto.
- +1 = se il tiratore effettua un tiro diretto con un'arma automatica (Mitra o Mitragliatrice).
- +1 = se il bersaglio è cavalleria.
- 1 = bersaglio in copertura leggera.
- 2 = bersaglio in copertura media.
- 3 = se il bersaglio è in una trincea o Tank.
- 2 = se la visibilità è ridotta causa oscurità, fumogeni o nebbia.
- 2 = se il tiratore è ferito.
- 1 = se il servente di un'arma è ferito.
- 1 = se tiratore a cavallo.

Per colpire il bersaglio, il totale così ottenuto dovrà essere **superiore o uguale** alle cifre indicate nella **Tabella dei Tiri**.

Per tirare tra il bersaglio ed il tiratore ci deve essere sempre una linea di vista sgombra da ostacoli (trincee, palizzate, buche, muretti e filo spinato non bloccano la linea di vista), mentre non si può tirare ad ufficiali o a soldati coperti da altri soldati, sia nemici che amici. Colline, edifici, boschi, vigneti, alberi, invece interrompono la linea di vista.

8. TABELLA DEI TIRI

FUCILI (2D6) - MITRAGLIATRICI (1D10).										
Raggio di Tiro:	5cm	10cm	15cm	20cm	25cm	30cm	35cm	40cm	45cm	50cm
Risultato da ottenere:	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11+
PISTOLE (1D6) – DOPPIETTE (1D6) - LANCIAFIAMME (1D6).										
Raggio di Tiro:	2cm	4cm	6cm	8cm	10cm					
Risultato da ottenere:	2	3	4	5	6+					
ARTIGLIERIA FUORI CAMPO (1D6)										
Raggio di Tiro:	50cm	100cm	150cm	200cm						
Risultato:	3	4	5	6+						
GRANATE A MANO (1D6)										
Raggio di Tiro:	1cm	2cm	5cm							
Risultato da ottenere:	2	3	4+							

MITRA (1D6)					
Raggio di Tiro:	5cm	10cm	15cm	20cm	30cm
Risultato da ottenere:	2	3	4	5	6
LANCIAGRANATE E MORTAI (1D6) non tirano entro i 25cm.					
Raggio di Tiro:	25cm	50cm	100cm	150cm	
Risultato da ottenere:	3	4	5	6+	



9. RISULTATI DEI TIRI

Se il bersaglio viene colpito, il giocatore tira 1D6:

- 1-2** = l'avversario è **fuori combattimento** (gravemente ferito o morto). Il soldato è eliminato e le figure amiche che si trovano a meno di 15cm ricevono un gettone "M" (che indica un Test di Morale obbligatorio nel turno seguente). Tank, Autoblindo e Veicoli ricevono 2 Punti Danno (una volta esauriti i Punti Danno a disposizione, il mezzo è Distrutto).
- 3-4** = l'avversario è ferito. Il figurino riceve un gettone "M" (test di morale obbligatorio) e un gettone "F" (limite di movimento, malus nel tiro e nel corpo a corpo), che non può più essere tolto o recuperato. Tank, Autoblindo e Veicoli ricevono 1 Punto Danno (una volta esauriti i Punti Danno a disposizione, il mezzo è Distrutto).
- 5+** = mancato di poco! Il tiro è senza effetto.

Modificatore: +1 al dado se il bersaglio porta un'armatura da trincea oppure è un Tank (tranne il tiratore che usa cannoni). Un soldato (tank o veicolo) che riceve due ferite consecutive, è **fuori combattimento** (il soldato è reclinato e rimane fermo sul posto perché la sua presenza influisce sull'eventuale Test di Morale dei suoi commilitoni).

10. MITRAGLIATRICI E MORTAI



Ufficiali Italiani

Una Mitragliatrice oppure un Mortaio sono serviti da un minimo di due uomini: un tiratore e un servente, che formano una squadra.

Squadra presa per bersaglio: il giocatore dovrà tirare 1D6.

1, 2, 3: viene preso il tiratore

4, 5, 6: viene preso il servente.

Se il tiratore è fuori combattimento, la mitragliatrice cessa il fuoco immediatamente. Se viene colpito il servente, il tiratore può tirare ancora una sequenza, al seguito della quale cesserà il fuoco.

Rimpiazzo dei serventi: i serventi conoscono come usare le mitragliatrici e i fanti senza specializzazione possono rimpiazzare i serventi. E' dunque possibile rimpiazzare un tiratore con un servente e un servente con un semplice fante. Per farlo, un soldato deve passare una fase movimento, senza muoversi, adiacente all'arma.

11. REGOLE OPZIONALI DI LANCIO IMPRECISO DI GRANATE



Se un figurino lancia una Granata a mano, con il Mortaio, con il Cannone di Tank oppure di Artiglieria, il giocatore lancia 1D6. Se esce **1** o **6**, il punto d'impatto viene deviato. In tutti gli altri casi, il punto d'impatto rimane quello scelto dal giocatore.

Un secondo tiro di dado indicherà la direzione di questa deviazione:

Primo dado:	1	6
Secondo dado:		
1,2,3	a destra	troppo lungo
4,5,6	a sinistra	troppo corto

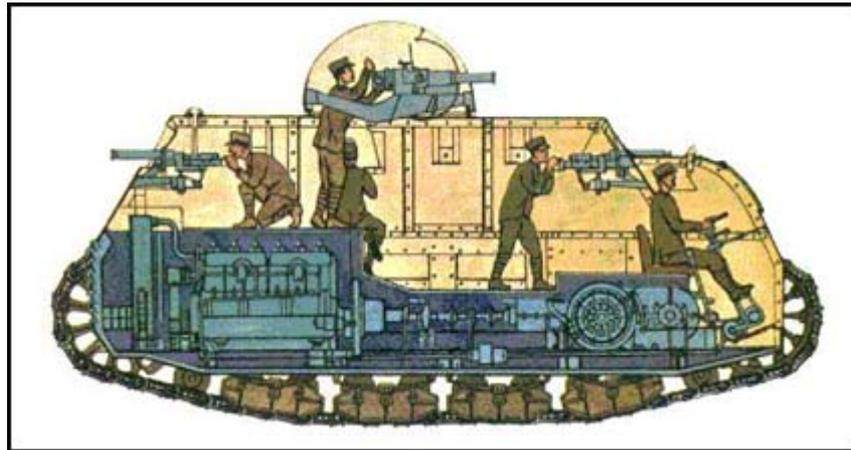
Se il colpo è deviato, una volta stabilita la direzione si dovrà stabilire di quanto è stato deviato e si dovranno lanciare 1D6=cm (granata a mano), 2D6=cm (granata da mortaio), 3D6=cm (proiettile di cannone).



12. TANK

L'utilizzo di carri nella Prima Guerra Mondiale fu relativamente scarso, questi gli effettivi tank costruiti dalle varie nazioni dal 1916 al 1918:

Anno	UK	Francia	Germania	Italia	USA
1916	150	-	-	-	-
1917	1,277	800	-	-	-
1918	1,391	4,000	20	6	84

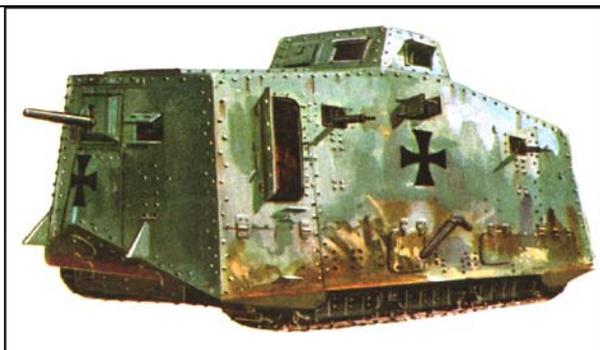


Carro Fiat

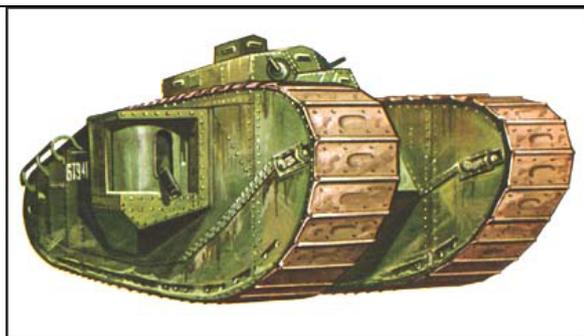
CANNONI DI TANK (1D6)

Raggio di Tiro:	10cm	20cm	40cm	60cm	80cm
Risultato da ottenere:	2	3	4	5	6+

Il Tank muove di 10cm e dimezza in Terreno Rotto, ma non si ferma davanti a filo spinato. Nell'attraversare trincee oppure ostacoli ardui, deve lanciare 1D6, se ottiene 5 o 6, il Tank si ferma per il resto della partita. Il Tank può essere colpito con tutti i tipi di armi (tranne fucili e pistole), ed anche loro possono risultare Feriti (Danneggiati) oppure Fuori combattimento (Distrutti). I Tank possono tirare in ogni turno con un cannone ed una mitragliatrice.



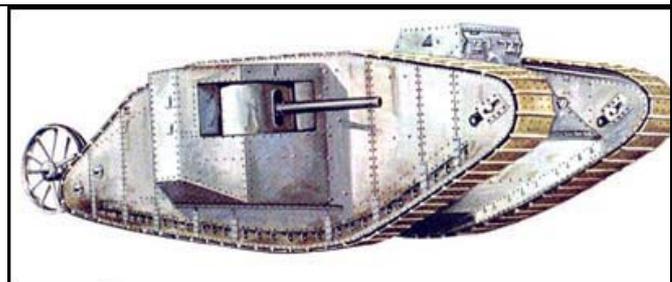
Schwerer Kampfwagen A7V



Tank Mark VIII



Tank Whippet



Mark I (Mother)

CARATTERISTICHE DEI TANK				
Nazionalità e modello	Movimento*	Armamento	Equipaggio	Punti Danno
Schneider - Francia	8cm – 4cm	1 cann. da 75mm 2 mitr. Hotchkiss	6 uomini	6
St. Chamond – Francia	8cm – 4cm	1 cann. da 75mm 4 mitr. Hotchkiss	9 uomini	6
Renault FT – Francia	9cm – 6cm	1 cann. da 37mm o 1 mitr. Hotchkiss	2 uomini	4
Whippet – G. Bretagna	13cm – 9cm	4 mitr. Hotchkiss	4 uomini	4
Mark IV – G. Bretagna	6cm – 3cm	2 cann. da 57mm 2 mitr. Lewis	8 uomini	6
A7V - Germania	12cm – 9cm	1 cann. da 57mm 6 mitr. Hotchkiss	18 uomini	8

**Il movimento dei tank è espresso in centimetri, il primo valore è il movimento su terreno buono, il secondo valore è il movimento dei tank su terreno rotto. Il Tank che colpito dal tiro nemico dimezza i suoi Punti Danno, dimezza anche la sua velocità e negli effetti del tiro viene considerato un tiratore Ferito, applica -2 sulla tabella dei tiri.*

CANNONI DA 75mm (2D6).									
Raggio di Tiro:	15cm	25cm	30cm	35cm	40cm	45cm	55cm	65cm	75cm
Risultato da ottenere:	4	5	6	7	8	9	10	11	12+

CANNONI DA 37mm a 57mm (2D6).							
Raggio di Tiro:	10cm	15cm	25cm	30cm	40cm	45cm	50cm
Risultato da ottenere:	4	5	6	7	8	9	10+

Quando un Tank è Distrutto, tutti gli uomini dell'equipaggio sono considerati morti o gravemente feriti.

13. AUTOBLINDO E VEICOLI

Nella costruzione di scenari particolari potrebbe risultare utile inserire qualche mezzo speciale, vi forniamo quindi i valori di movimento, armamento, equipaggio e Punti Danno dei mezzi più comuni.

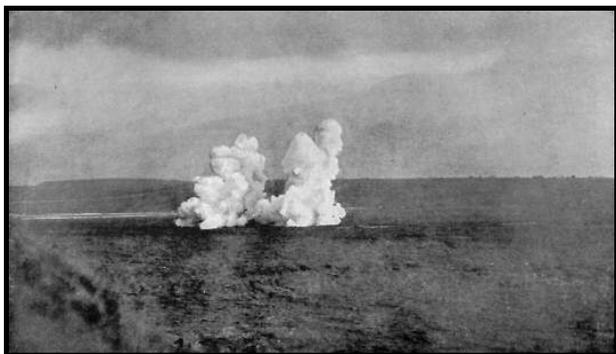
MODELLO	MOVIMENTO	ARMAMENTO	EQUIPAGGIO	PUNTI DANNO
Autoblindo Rolls Royce	24cm – 6cm	1 Mitr. Vickers	4	4
Autoblindo Austin	18cm-6cm	2 Mitr. Vickers	5	4
Camion	18cm – 6cm	Nessuno	2	2
Cannone su Renault	18cm – 6cm	1 Mitr. Vickers o 1 Cann. 37mm	3	4
Carri a cavallo	16cm – 4cm	Nessuno	2	2

**Il movimento dei mezzi è espresso in centimetri, il primo valore è il movimento su terreno buono, il secondo valore è il movimento dei tank su terreno rotto. Il mezzo che colpito dal tiro nemico dimezza i suoi Punti Danno, dimezza anche la sua velocità e negli effetti del tiro viene considerato un tiratore Ferito, cioè applica -2 sulla tabella dei tiri.*



14. GAS, RETICOLATI, ECC.

In questo periodo tutte le iniziative belliche avevano una preparazione, si ricercava l'appoggio delle artiglierie, eventualmente si studiava l'utilizzo di gas, e prima di attaccare si cercava di bonificare eventuali campi minati, di aprire varchi nei reticolati di filo spinato, e tutto questo teoricamente avrebbe dovuto portare ad uno sfondamento ed al successo dell'operazione, nel frattempo anche i difensori cercavano di mettere in atto tutta una serie di contromisure.



Gas

Gas. L'utilizzo di sostanze tossiche sui campi di battaglia fu utilizzato in diverse circostanze e su diversi fronti, bisognava calcolare la direzione del vento per non vedere la minaccia ritorcersi contro. L'Attaccante si ritaglierà due cartoncini o fogli di plastica trasparente di 30cm per 20cm, colorati di grigio con su scritto Gas. Tali cartoncini saranno disposti adiacenti alla linea di entrata dell'Attaccante. Ad ogni turno di movimento dell'Attaccante, si lancerà 1D6, con 1, 2, 3, 4 e 5, il Gas si muoverà di 10cm in linea retta in avanti, mentre con 6 tornerà indietro. Tutte le figure che entrano nel zona Gas, risultano colpite e devono fare un tiro sulla Tavola 9. **RISULTATI DEI TIRI.** Figure dentro carri e autoblindo hanno +1. Figure con Maschere antigas modificano con +3.

Fumogeni. Le cortine fumogene erano una necessità per tentare di celare le proprie truppe allo sguardo del nemico. Con questa scelta l'Attaccante e il Difensore si ritaglieranno dei cartoncini o fogli di plastica trasparente (uno per ciascuno) di 20cm per 20cm, colorati di bianco con su scritto Fumo. Tali cartoncini saranno disposti dove vuole il giocatore che li usa, nel turno che deciderà, durante la sua Fase di Movimento. Dopo tre turni le zone di Fumo saranno tolte definitivamente. I fumogeni potevano essere sparati da cannoni oppure direttamente dalle linee di trincea. I soldati nel zona di Fumo possiedono un bonus di -2, se si tenta di colpirli (vedere modificatori tavola 7. TIRI).

Bombardamento preparatorio. Prima di ogni offensiva gli ufficiali dei reparti chiedevano un bombardamento preparatorio, i cui effetti erano spesso inconsistenti. Il giocatore sceglie una linea di trincea come obiettivo del tiro di artiglieria. Il giocatore che effettua questa scelta ha diritto di lanciare, prima che inizi il primo turno, un dado per ogni figura presente nella linea di trincea scelta come obiettivo. Ogni risultato equivalente a 6 elimina una figura a scelta del difensore. Registratevi anche i risultati equivalenti ad 1, poiché ogni tre risultati di questo tipo provocano un tiro sulle proprie linee e l'eliminazione di una figura amica.

Apertura varchi nel filo spinato. Prima di ogni attacco squadre di specialisti tentavano di aprire varchi nel filo spinato. Ogni soldato di una Squadra Antireticolati adiacente a Filo Spinato apre 5cm di varco, se con 1D6 ottiene 4+. Tutti gli altri soldati sono costretti a passare strisciando sotto il Filo Spinato.



Mitragliatrice leggera Lewis

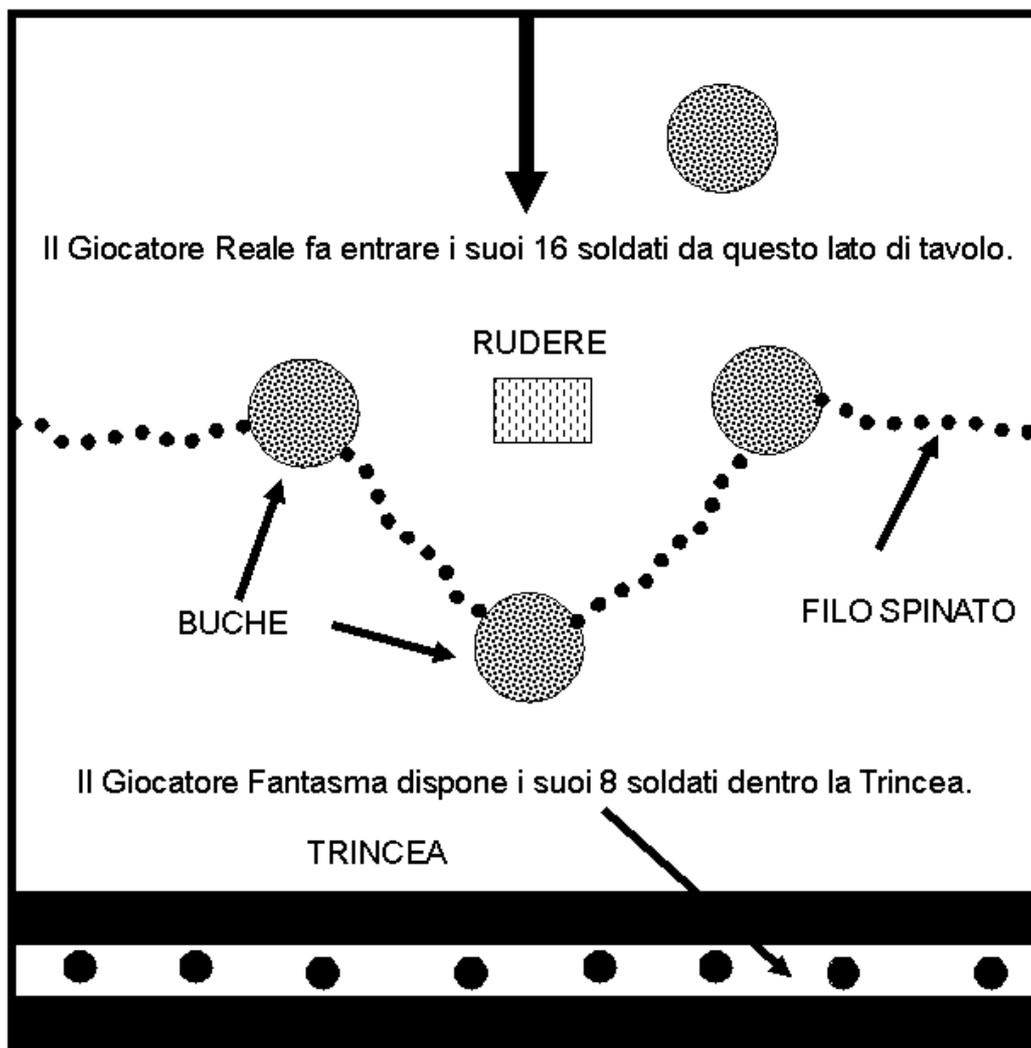
Intervento aereo. Durante la 1° Guerra Mondiale non mancarono bombardamenti e mitragliamenti delle truppe nemiche, anche se con effetti contrastanti. Con l'Intervento Aereo, il giocatore lancia 10D6 e per ogni risultato di "6", si elimina una figura, purché sia a 15cm dal primo soldato eliminato.

15. SCENARI DI GIOCO

Vi sono un numero infinito di possibilità per creare uno scenario di wargame, gli esempi che vi forniremo, non saranno legati ad alcune nazionalità in particolare, proprio per venire incontro ai giocatori, che potranno così utilizzare i soldatini a loro disposizione, di qualunque casa o scala, sia in plastica che in piombo, sia italiani, francesi, inglesi, austriaci, tedeschi, ecc.

16. SCENARIO IN SOLITARIO

Il primo scenario di prova è molto semplice e per essere giocato basterà un solo giocatore, che si alternerà nella parte del Giocatore Reale ed in quella del Giocatore Fantasma. Il Giocatore Reale avrà a disposizione un totale di 16 soldati, divisi in due Squadre, ogni Squadra è composta da 1 Ufficiale e 7 Soldati. Il Giocatore Fantasma avrà invece 1 Ufficiale e 7 Soldati. Per giocare si avrà bisogno di un tavolo di 60cm X 60cm. Il campo di battaglia è composto da una Trincea (composta in sei sezioni di 10cm l'una, autocostruita con DAS, polistirolo oppure acquistata nei negozi specializzati); da un Edificio (si tratta di muri in rovina); Buche (provocate da colpi di artiglieria, basterà un po' di gesso oppure un cartoncino ritagliato in forma ovale di 10cm di diametro); Filo Spinato (basterà del fil di ferro oppure sei sezioni di cartoncino di circa 2cm per 10cm). Per giocare questo scenario potete utilizzare soldati Italiani contro Austriaci, Francesi, Inglesi, USA contro Tedeschi, Russi contro Tedeschi, Turchi contro Australiani, ecc.



Campo di battaglia 60 X 60cm.

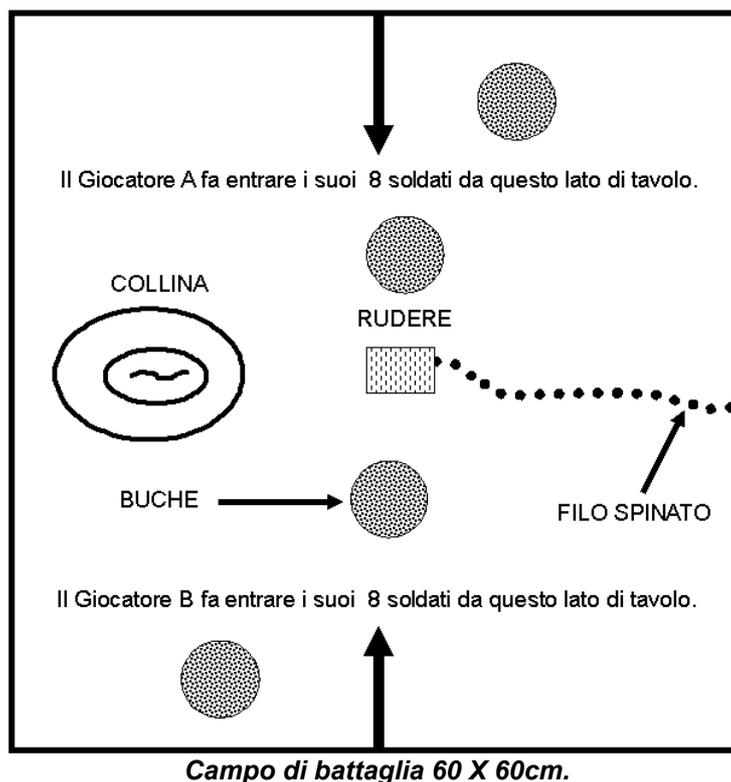
DOTTRINE TATTICHE. Il Giocatore Reale fa entrare al primo turno di gioco i suoi 16 soldati dal proprio lato di tavolo, e può muoverli liberamente secondo le sue esigenze. Il Giocatore Fantasma piazza i suoi soldati nella Trincea in maniera da difenderla nella sua interezza, e resteranno fermi al loro posto tirando sempre contro il soldato nemico a loro più vicino. In caso soldati nemici entrano nella Trincea, un numero pari al numero di soldati penetrati nella Trincea si muoveranno verso di loro per cercare di eliminarli nel Corpo a Corpo. Queste sono le semplici dottrine tattiche, che i soldati del Giocatore Fantasma applicheranno, tenendo sempre conto che sarà comunque il Giocatore Reale a muovere i modelli. In caso di particolari casi, il Giocatore Reale per far prendere una decisione ai soldati del Giocatore Fantasma potrà lanciare 1D6, e con un risultato di 1, 2 o 3, la risposta sarà affermativa, mentre con 4, 5 o 6, la risposta sarà negativa. Tenete presente che i soldati nelle Buche sono in Copertura Leggera; i soldati nel Rudere sono in Copertura Media.

CONSIGLI. Questo scenario servirà per impraticarsi e prendere confidenza con le regole, e dopo averlo giocato un paio di volte potete passare agli altri scenari. Il Giocatore Reale potrà provare diverse tattiche, in genere frutta un attacco su varie ondate, cercando di sfruttare la copertura delle Buche e del Rudere, per poi sfruttare l'ultimo slancio e raggiungere la trincea nemica. Evitate di attaccare con i vostri soldati in linea ed alla spicciolata, perché rischiate di non arrivare neanche con un soldato alla trincea. Attenzione perché per vincere si potrà arrivare ad un corpo a corpo all'ultimo sangue.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Vincerà il Giocatore Reale se giungerà con suoi soldati eliminando tutti i soldati del Giocatore Fantasma, ogni altro risultato provoca la vittoria del Giocatore Fantasma.

17. SCENARIO: TERRA DI NESSUNO

Ecco un altro scenario molto semplice. Il Giocatore A avrà a disposizione 1 Ufficiale e 7 Soldati. Il Giocatore B avrà anche lui 1 Ufficiale e 7 Soldati. Per giocare si avrà bisogno di un tavolo di 60cm X 60cm. Il campo di battaglia è composto da una Collina (autocostruita con polistirolo oppure acquistata nei negozi specializzati); da un Edificio (si tratta di muri in rovina); Buche (provocate da colpi di artiglieria); Filo Spinato (alcune sezioni di cartoncino di circa 2cm per 10cm).



DOTTRINE TATTICHE. Il Giocatore A fa entrare al primo turno di gioco i suoi 8 soldati dal proprio lato di tavolo, e può muoverli liberamente secondo le sue esigenze. Il Giocatore B farà la stessa cosa durante il suo turno di gioco, entrando dal lato opposto del Giocatore A. Tenete presente che i soldati nelle Buche sono in Copertura Leggera; i soldati nel Rudere sono in Copertura Media; i Soldati riparati dietro la cresta della Collina sono in Copertura Leggera. Applicate nella Fase dei Tiri il modificatore di -2 per la visibilità ridotta (oscurità, nebbia, tempesta di sabbia, ecc.).

CONSIGLI. Per giocare questo scenario potete utilizzare soldatini di qualunque nazionalità a vostra disposizione: Italiani contro Austriaci, Francesi, Inglesi, USA contro Tedeschi, Russi contro Tedeschi, Turchi contro Australiani, Legionari Francesi contro Arabi, Italiani in Libia contro Arabi o Turchi, ecc.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Vincerà il Giocatore che raggiungerà la propria Condizione di Vittoria. La Condizione di Vittoria è scelta da ciascun giocatore tra quelle a disposizione e scritta su un foglietto, per essere mostrata all'avversario solo quando si è riuscita a centrarla.

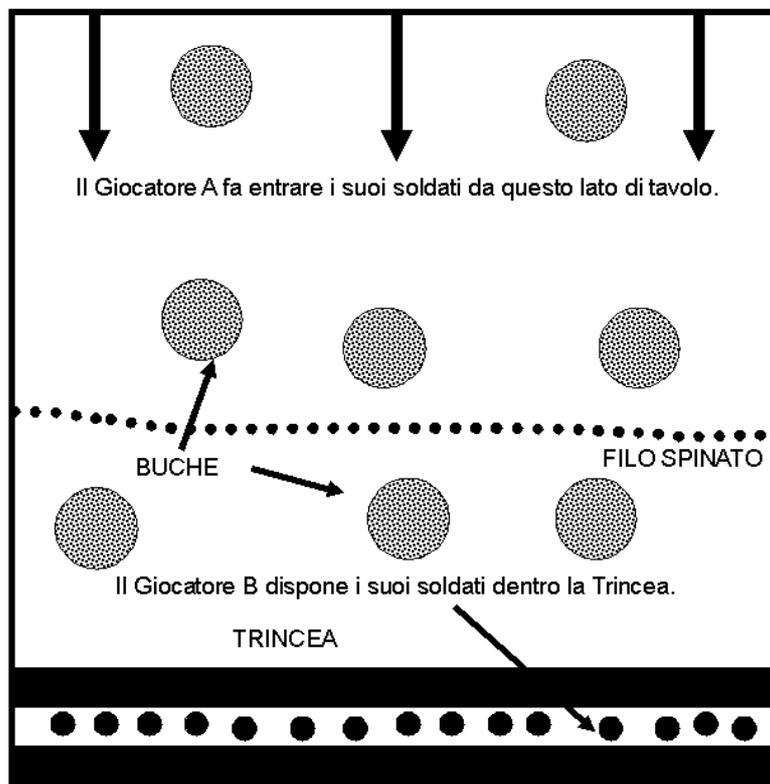
A: Raggiungere il Rudere e tenerlo per almeno 12 turni di gioco.

B: Eliminare al nemico un numero di soldati superiore a quelle persi.

C: Raggiungere un soldato nemico "fuori combattimento" e una volta adiacenti con almeno due soldati tornare indietro ed uscire dal proprio lato di tavolo (non contano le perdite subite).

18. SCENARIO LIBERO

Sceglietevi un numero di punti adeguato, a seconda dei soldatini e del tavolo da gioco a vostra disposizione, dopodichè consultate la Lista degli Eserciti ed acquistate con i punti a disposizione le vostre unità. Il Giocatore A farà l'Attaccante ed il Giocatore B il Difensore. Il giocatore A avrà a disposizione sempre un numero doppio di Punti rispetto a quello del Difensore.



CONDIZIONI DI VITTORIA. Vincerà il Giocatore A se giungerà con suoi soldati eliminando tutti i soldati del Giocatore B, ogni altro risultato provoca la vittoria del Giocatore B.

19. PIAVE

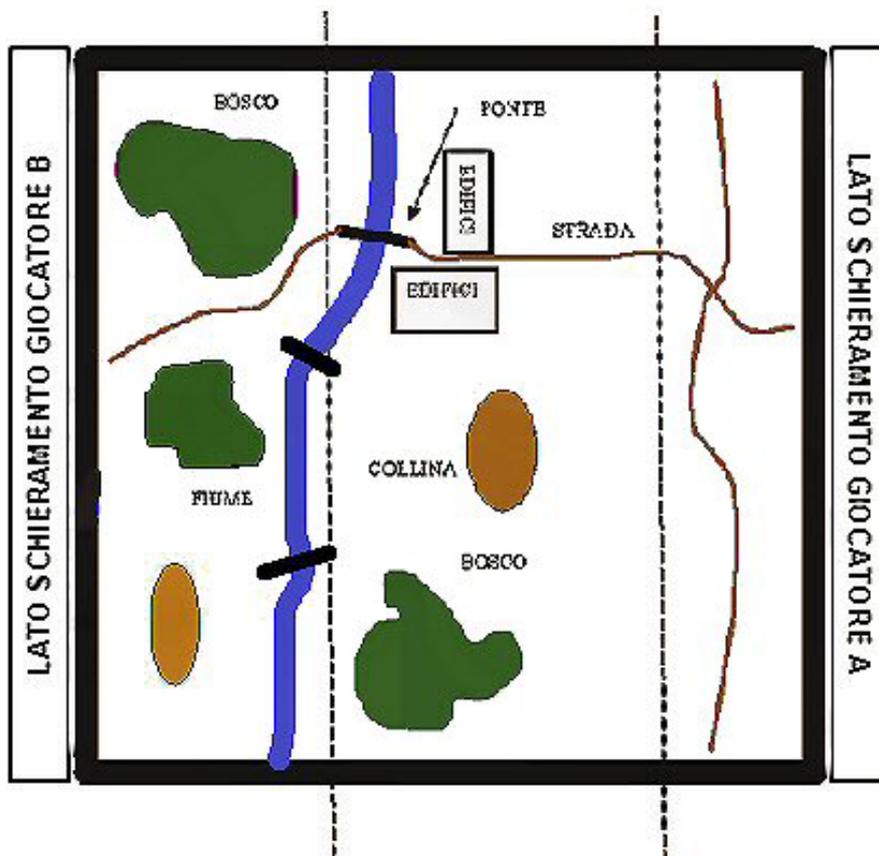
Poteva accadere che una volta superata la linea difensiva del nemico, durante una grande offensiva, ci ritrovasse a combattere in campo aperto e senza trincee, in questo caso l'Attaccante tentava di sfruttare ulteriormente l'occasione, mentre il Difensore doveva resistere ad oltranza. Per questo scenario potete utilizzare la nazionalità che volete, ma si presta molto bene a fare Austriaci (Attaccante) e Italiani (Difensore).

Forze a disposizioni

ATTACCANTE: 1 Ufficiale Superiore + 4 Squadre (ognuna composta da 1 Ufficiale e 9 Soldati) + 1 Squadra Cavalleria (10 figure a cavallo) oppure 1 Squadra Assaltatori (1 ufficiale e 7 soldati).

DIFENSORE: 1 Ufficiale Superiore + 2 Squadre (ognuna composta da 1 Ufficiale e 7 Soldati) + 1 Squadra Mitragliatrici (con un tiratore ed un servente).

Schieramento



Terreno. Collina e Boschi, dimezzano il movimento di tutti gli elementi, mentre il Fiume è attraversabile sul Ponte, oppure restando fermo sul bordo un intero turno e poi a metà velocità. Il tavolo può misurare 120cm X 90cm.

Condizioni di Vittoria

Il Giocatore A deve attraversare il campo di battaglia ed uscire con almeno venti soldati dal lato di tavolo nemico, mentre il Giocatore B deve impedirlo.

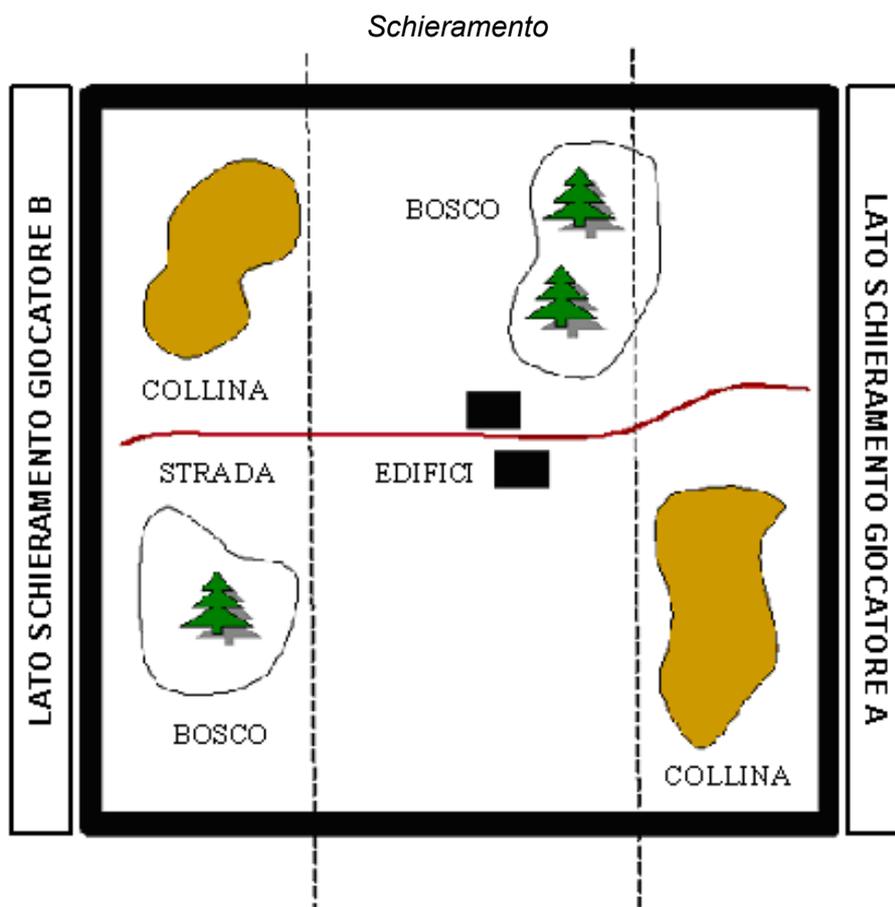
20. ISONZO, 1917

Con la Decima Battaglia dell'Isonzo (12 - 28 maggio 1917), l'offensiva italiana ebbe lo scopo di costituire una testa di ponte oltre il Medio Isonzo per poi attaccare l'altopiano della Bainsizza e di conquistare l'Hermada, sul Carso. La II^a armata conquistò il Kuk, e dopo aver raggiunto la vetta del Monte Santo, ripersa per un contrattacco, occupò le pendici del Vodice. La III armata giunse col centro e la destra fino alle pendici dell'Hermada. Il successo fu soddisfacente permettendo l'avanzata di 4 km su tutto il fronte da Castagnevizza al mare. Gli Italiani ebbero 13.524 morti, 73.897 feriti, 24.472 dispersi. Gli Austriaci 7.300 morti, 45.000 feriti, 23.400 dispersi. Tra il 4 e il 6 giugno all'offensiva italiana seguì una corrispondente controffensiva austro-ungarica che, per merito della sorpresa, ottenne un discreto risultato il primo giorno (4 giugno) dinanzi all'Hermada, ma si esaurì per la resistenza italiana.

Forze a disposizioni

GIOCATORE A: 1 Ufficiale Superiore + 3 Squadre (ognuna composta da 1 Ufficiale e 7 soldati) + 1 Tank oppure 1 Squadra Lanciafiamme (4 soldati) + 1 Squadra Assaltatori (1 ufficiale e 7 soldati).

GIOCATORE B: 1 Ufficiale Superiore + 3 Squadre (ognuna composta da 1 Ufficiale e 7 soldati) + 1 Artiglieria oppure 1 Squadra Mitragliatrici (con un tiratore ed un servente) + 1 Squadra Mitragliatrici (con un tiratore ed un servente).



Terreno. Collina e Boschi, dimezzano il movimento di tutti gli elementi, mentre gli Edifici dimezzano il movimento e possono essere occupati da un massimo di otto elementi per aerea.

Condizioni di Vittoria

Vince il giocatore che elimina almeno 20 soldati nemici, se nessuno ottiene tale risultato vince il giocatore che occupa i due edifici.

21. ASIAGO, 1916

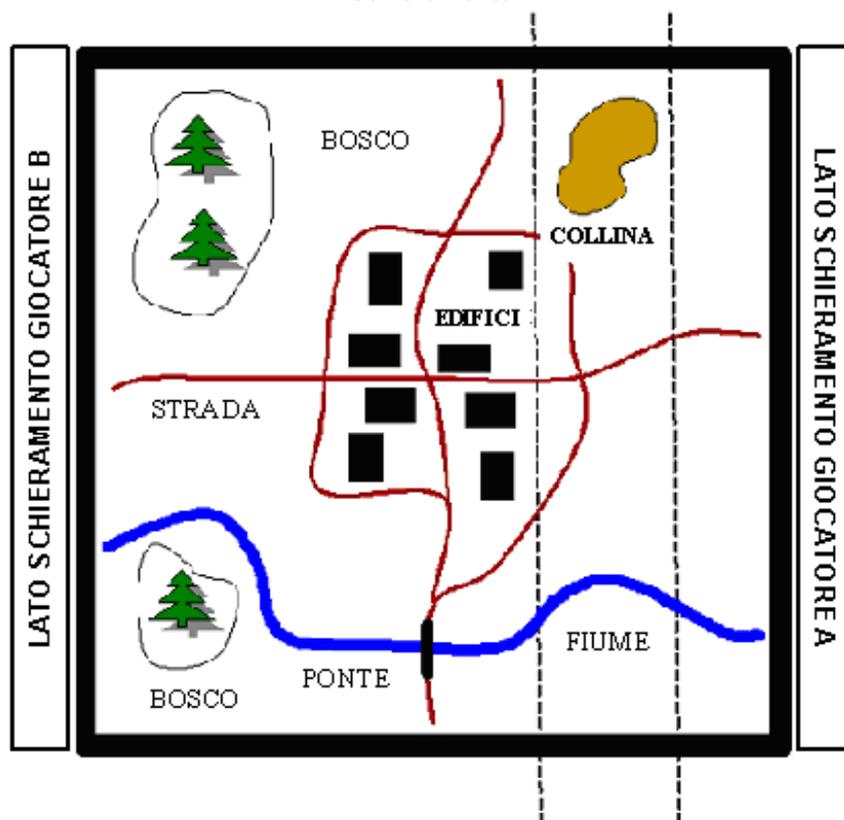
Il 3° corpo dell'XI armata del generale Dankl dell'esercito austro-ungarico, agli ordini dell'arciduca Eugenio, tentò una massiccia offensiva nel Trentino, chiamata Strafexpedition o "spedizione punitiva" (offensiva degli Altipiani) attaccando la I armata italiana del generale Pecori Giraldi sull'altopiano di Asiago, e lanciando le fanterie lungo un fronte di 50 km tra le postazioni della Valle d'Adige e della Valsugana. L'offensiva iniziata il 20 maggio, mentre l'Italia si apprestava a celebrare il primo anniversario dell'entrata in guerra, permise agli Austriaci, grazie alla superiorità di mezzi e di uomini - e di un volume di fuoco micidiale (500 medi calibri e 100 grossi calibri) - di sfondare il centro dello schieramento nemico, costringendo al ripiegamento la 34° divisione italiana del generale Angeli. L'arretramento si fermò sul margine dell'altopiano di Asiago (linea del Pasubio, Monte Cengio, Zovetto, Mosciagh, Zebio) dove gli ulteriori attacchi avversari furono respinti per l'intervento delle truppe di rinforzo. Il 16 giugno, promossa dal 20° corpo d'armata di Mambretti e Montuori e proseguita dalla V armata, cominciò la controffensiva italiana che ricupò a partire dalla notte del 24 giugno il terreno perduto. Gli Austriaci furono ricacciati sulle proprie posizioni. La Strafexpedition era così definitivamente fallita.

Forze a disposizioni

GIOCATORE A: 1 Ufficiale Superiore + 5 Squadre (ognuna composta da 1 Ufficiale e 7 soldati) + 1 Tank oppure 1 Squadra Lanciafiamme (4 soldati) + 1 Squadra Assaltatori (1 ufficiale e 7 soldati).

GIOCATORE B: 1 Ufficiale Superiore + 4 Squadre (ognuna composta da 1 Ufficiale e 7 soldati) + 1 Artiglieria oppure 1 Squadra Mitragliatrici (con un tiratore ed un servente) + 1 Squadra Mitragliatrici (con un tiratore ed un servente).

Schieramento



Terreno. Collina e Boschi, dimezzano il movimento di tutti gli elementi, mentre il Fiume è attraversabile solo sul Ponte. Gli Edifici dimezzano il movimento e possono essere occupati da un massimo di otto elementi per aerea.

Condizioni di Vittoria

Vince il Giocatore A se conquista la città, eliminando tutti gli elementi nemici dalla zona delimitata dal circolo stradale che circonda la città, tutti gli altri risultati producono una vittoria del Giocatore B.

22. Consigli e suggerimenti



Non sempre è semplice per un neofita interpretare le regole, in particolare quando i regolamenti pur essendo molto semplici non presentano esempi pratici oppure danno per scontato tutta una serie di notizie e tecniche di wargame, che in realtà ad uno che inizia a giocare non sono proprio chiare. Nel nostro caso, avete due possibilità quando vi trovate in difficoltà, affidarvi al vostro buon senso ed alle vostre conoscenze di storia militare oppure visitare il sito Internet:

www.accademiawargame.it

Vi accorgete che non avete bisogno di tantissimi soldatini per iniziare a giocare, basterà avere da un minimo di 8 soldati fino a poco più di 50 soldati, in realtà potete usare anche un numero maggiore di figure, dipenderà dalle vostre esigenze.



Lancio di granate a mano

Per quanto riguarda gli accessori, come colline trincee, filo spinato, edifici, ruderi, boschi, se siete dei bravi wargamer non dovrebbe essere difficile autoconstruirsi quanto vi occorre, in caso contrario presso:

Strategia e Tattica

Via Cavour 250 - 00184 – Roma.
tel. 06 4824684 - fax 06 62276796.

E-mail: strategia@mclink.it

Sito Internet: <http://www.strategiaetattica.it/>

troverete tutto quello che vi occorre per i vostri scenari e campi di battaglia.



Lee Enfield



Springfield M1903



Mannlicher-Carcano



Mauser rifle (Gew 88)



Lanciafiamme

23. LISTA DEGLI ESERCITI



L'Ordine di Battaglia. Ogni giocatore all'inizio della battaglia ha a sua disposizione un numero variabile di compagnie a seconda della scala di gioco (da una a otto compagnie). A seconda del periodo storico e della nazionalità, il numero di figure presenti in una compagnia varia. Vi forniamo una apposita lista con i riferimenti storici per ciascun esercito.

Austria, Germania, Italia, Francia e Gran Bretagna 1914 - 15.

In questo periodo una compagnia di fanteria è composta da 9 figure con fucili ed 1 ufficiale con pistola. Ogni due compagnie è aggiunto gratis un ufficiale di grado superiore. Costo 10 punti.

Austria, Germania, Italia, Stati Uniti, Francia e Gran Bretagna 1916 - 1918

In questo periodo una compagnia di fanteria è composta da 7 figure con fucili ed 1 ufficiale con pistola. Ogni due compagnie è aggiunto un ufficiale gratis di grado superiore. Costo 8 punti.

Russia, Turchia e Giappone 1914 - 1918

In questo periodo una compagnia di fanteria è composta da 9 figure con fucili ed 1 ufficiale con pistola. Ogni quattro compagnie è aggiunto un ufficiale gratis di grado superiore. Costo 10 punti.

Squadra Mitragliatrici. 4 figure (2 mitragliatrici + 2 tiratori con 2 serventi). Costo 6 punti.

Squadra Assaltatori (Arditi, Sturmtruppen). 7 figure + 1 ufficiale. Costo 12 punti.

Squadra Lanciafiamme. 4 figure con lanciafiamme. Costo 6 punti.

Squadra Antireticolati. 3 soldati + 1 ufficiale con corazze da trincea. Costo 6 punti.

Squadrone Cavalleria. 9 cavalieri + 1 ufficiale con lancia/spada e carabina/pistola. Costo 12 punti.

Legione Straniera. 1 ufficiale con spada e pistola + 12 soldati con fucile. Costo 12 punti.

Rivolte Arabe:

1 Leader a piedi + 15 guerrieri con fucile a piedi. Costo 12 punti.

1 Leader a cavallo + 7 guerrieri con fucile a cavallo. Costo 12 punti.



24. GUERRE ANGLO BOERE



GUERRA ANGLO-BOERA. Il conflitto armato che oppose tra il 1899 e il 1902 la Gran Bretagna alla popolazione afrikaner (boeri) del Transvaal e dell'Orange, nell'attuale Sudafrica, ben si presta per essere simulato con ORIZZONTI DI GLORIA. Durante il XIX secolo la Gran Bretagna si era impossessata del Capo di Buona Speranza e di parte del Sudafrica, inimicandosi i discendenti dei coloni olandesi, o boeri, che si erano stanziati in Africa australe alla metà del XVII secolo fondando Città del Capo. Le tensioni portarono all'emigrazione in massa dei boeri oltre i confini della colonia (Grande Trek, 1835-1843), alla quale seguì la costituzione delle Repubbliche boere del Natal (1840), del Transvaal (1848) e dell'Orange (1854). La scoperta dell'oro nel Witwatersrand (1886), una regione che comprendeva parte del Transvaal meridionale, provocò l'afflusso di migliaia di minatori e prospettori inglesi, nonché la creazione e la rapida espansione della città di Johannesburg. I boeri, dediti principalmente all'agricoltura, non gradivano la presenza degli inglesi, tanto da soprannominarli *uitlander* (stranieri); li assoggettarono a pesanti tributi e negarono loro il diritto di voto. La tensione culminò nella rivolta degli *uitlander* contro il governo boero, rivolta istigata da Cecil Rhodes, a quel tempo governatore della Colonia del Capo, il cui obiettivo era fare di tutto il Sudafrica una colonia inglese. Inutili furono i tentativi diplomatici per

risolvere il conflitto che, anzi, riprese su più vasta scala allorché i boeri dichiararono guerra alla Gran Bretagna (1899), invadendo il Natal britannico e la Colonia del Capo. Le operazioni militari tra il 1900 e il 1901 volsero però a favore dei britannici, che occuparono Johannesburg e Pretoria. Ai successi inglesi i boeri risposero scatenando la guerriglia, che fu sedata con azioni spietate che coinvolsero la popolazione civile. Le trattative di pace tra Olanda e Gran Bretagna portarono all'accordo di Vereeniging (1902): a Transvaal e Orange, dichiarati colonie britanniche, furono concessi una parziale autonomia e l'impiego dell'afrikaans nelle scuole e nei tribunali; la Gran Bretagna accettò di pagare un indennizzo di tre milioni di sterline e garantì l'amnistia e il rimpatrio dei soldati boeri disposti a giurare fedeltà al sovrano britannico. Durante il conflitto gli inglesi persero 28.000 uomini e i boeri 4000, ma oltre 20.000 civili perirono nei campi di prigionia. L'accordo di Vereeniging portò alla pace e all'unificazione politica del Sudafrica, ma non risolse i problemi all'origine del conflitto. Anche dopo la costituzione dell'Unione Sudafricana (1910) i boeri mantennero la loro identità e continuarono a costituire un gruppo socialmente separato.

BOERI, 1820-1900.

In questo periodo una sezione di fanteria è composta da 9 figure con fucili ed 1 ufficiale con pistola (tutti a cavallo). Ogni due sezioni è aggiunto gratis un ufficiale di grado superiore. Costo 12 punti (se Riservisti); costo 15 punti (se Kommandos o Stranieri Veterani).

La cavalleria boera era dotata di moschetto fino al 1850, fucile ad avancarica fino al 1860, fucile a retrocarica dal 1861. Il giocatore boero può scegliere artiglieria (aveva pezzi ad avancarica da 9lb., Pom-Pom, Long Tom) e mitragliatrici moderne. I Boeri sono dotati di fucili Mauser con polvere senza fumo. Nemici storici: Inglesi in Sudafrica, Zulu.

INGLESI IN SUD AFRICA.

In questo periodo una compagnia di fanteria è composta da 9 figure con fucili ed 1 ufficiale con pistola. Ogni due compagnie è aggiunto gratis un ufficiale di grado superiore. Costo 10 punti. Rappresentano i contingenti continentali, spediti in caso di bisogno nei teatri di guerra ad affiancare gli elementi locali. La fanteria inglese era dotata fucile a retrocarica dal 1866. La cavalleria era dotata di carabina a retrocarica dal 1866. L'artiglieria era equipaggiata con pezzi a tiro rapido a piedi da 6 libbre dal 1881 e mitragliatrici moderne dal 1881.

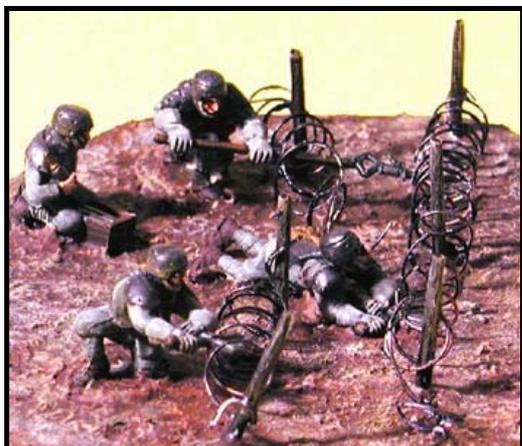
25. PEDINE E GETTONI DI GIOCO



Fotocopiare questa pagina, incollare su del cartoncino spesso e ritagliare le pedine e gettoni, che vi aiuteranno nel corso delle partite. F=Ferito. M=Morale. E=Esplosione.

26. FABBRICHE DI SOLDATINI

Strategia e Tattica produce degli ottimi soldatini in 28mm per la Prima Guerra Mondiale, ed in particolare, Alpini, Arditi, Lanciafiamme, squadre antireticolati con elmi e corazze Farina, ufficiali, ecc.



Squadra antireticolati con elmo e corazza Farina



Squadra lanciafiamme

STRATEGIA & TATTICA

Via Cavour 250 - 00184 - Roma.
tel. 06 4824684 - fax 06 62276796.

E-mail: strategia@mclink.it

Sito Internet: <http://www.strategiaetattica.it/>

<http://www.edizionichillemi.com/>



La **Wargames Foundry** produce in 28mm, Tedeschi, Francesi, Inglesi, Australiani, mentre l'**Irregular Miniatures** fabbrica soldatini Turchi, Arabi, Russi, Artiglierie, Accessori, ed anche la **Renegade** distribuisce ottimi soldatini. Tutti prodotti ordinabili presso **Strategia & Tattica**.

