

GUIDA PER LA CREAZIONE DI UNO SCENARIO PER WARGAME



Nel wargame con il termine “scenario” s’intende la riproduzione, in scala, di un determinato evento bellico. Lo scenario in genere si presenta sotto forma di uno scritto contenente informazioni storiche, ordini di battaglia, regole particolari e una mappa che riporta le caratteristiche topografiche del campo di battaglia e gli eventuali schieramenti iniziali.

Le principali fasi per la creazione di uno scenario, si possono riassumere in:

1. l’ispirazione.
2. la ricerca storica.
3. la scelta del regolamento.
4. la definizione degli ordini di battaglia.
5. la definizione del campo di battaglia e la creazione della mappa.
6. le ricerche specifiche.
7. la definizione degli schieramenti iniziali e l’arrivo dei rinforzi.
8. le regole particolari.
9. il test dello scenario.
10. l’eventuale pubblicazione dello scenario.

1. L’ISPIRAZIONE

L’ispirazione per voler creare uno scenario può derivare da molte fonti, un film visto, un libro o un fumetto letto, un articolo di giornale o di una rivista, una lezione di storia a scuola, ecc.. Oppure, per fatti storici più recenti, anche il racconto di un conoscente.

2. LA RICERCA STORICA

Stabilito il particolare evento bellico che vogliamo ricreare, poiché il wargame è soprattutto cultura, dovremo conoscere il particolare inquadramento storico e naturalmente anche le notizie sulla battaglia e sul suo svolgimento.

Dovremo perciò sapere in quale contesto generale avviene quel particolare evento bellico, le cause della guerra ed il perché si arriva a quella battaglia, i protagonisti civili e militari e le loro motivazioni, infine le conseguenze prodotte dall’esito dello scontro.

Poi dovremo interessarci della parte “più tecnica”, vale a dire: descrizione del campo di battaglia, eserciti contrapposti, comandanti sul campo, i loro rispettivi piani e scopi, schieramenti, svolgimento della battaglia.

Tutte queste notizie possono derivare da diverse fonti come: libri (ottimi a questo proposito, quelli pubblicati dalla casa editrice inglese Osprey), riviste o giornali, documentari, internet.

Inoltre, poiché è possibile anzi probabile, trovare versioni contrastanti sullo stesso episodio, si renderà necessario confrontare più fonti per trarre le conclusioni che ci sembrano più appropriate.

Sebbene descritta in poche parole, questa fase, è la più impegnativa ma anche quella più interessante del processo di creazione dello scenario. Perché è in questo momento che si scoprono fatti e notizie che ignoravamo, soprattutto se ci si lascia guidare dalla propria curiosità e non ci si limita alla sola ricerca ristretta all’evento studiato. Inoltre è importante abituarsi a non prendere sempre tutto quello che si legge, si vede o si ascolta come verità assoluta, ma bisogna sempre porsi delle domande e cercare le relative risposte imparando a confrontare fonti diverse.

Ad esempio per uno scenario ambientato in Eritrea nel 1940 durante la II G.M., si può trovare che una determinata parte del campo di battaglia era occupata da coltivazioni di sorgo. Dovendo riprodurre questo elemento sul nostro tavolo da gioco, dovremo sapere che genere di pianta sia il sorgo e com’è fatta. Da qui la necessaria ricerca che porta a conoscere come il sorgo sia un vegetale appartenente alle graminacee, molto coltivato in Africa, perfettamente adattato al clima e all’andamento delle piogge in quelle regioni. Inoltre il sorgo è coltivato prevalentemente per la produzione di granella da destinare all’alimentazione umana (paesi in via di sviluppo) o per l’industria mangimistica (paesi industrializzati). Tuttavia, in relazione all’enorme variabilità genetica tipica di questa specie, il sorgo è coltivato anche per ottenere i prodotti più disparati: foraggio, scope, fibra per l’industria cartaria e della plastica, succhi zuccherini per la produzione di alcool, biomasse destinate alla produzione di energia, ecc.

Ma non basta, perché per riprodurre il campo di sorgo ci dobbiamo chiedere anche come si presentava al tempo della battaglia, poiché può offrire un riparo alle truppe o impedire la visuale. Di conseguenza dovremo sapere quando si semina e con quale ritmo cresce, allo scopo di rappresentare un campo solo con i solchi, con le piante verdi appena cresciute oppure alte e già pronte per il raccolto.

In questo modo si acquisisce una serie di informazioni, in altre parole “cultura”, che ci potranno tornare utili in futuro, anche in circostanze che non ci aspetteremmo.

3. LA SCELTA DEL REGOLAMENTO

Una volta che abbiamo definito gli elementi principali (periodo storico, eserciti, terreno ecc.) del nostro scenario, dovremo scegliere quale regolamento utilizzare per rappresentare la battaglia. Ovviamente dovrà essere un regolamento adatto al periodo storico in cui avvenne l'evento bellico che vogliamo riprodurre (ad esempio potremo utilizzare "D.B.A." per il periodo antico e medioevale, "Fire and Fury" per la Guerra Civile Americana, "Savoia!" per il Risorgimento, "Rapid Fire" per la II G.M.). Inoltre dovremo trovare un regolamento adatto al livello di scontro che vogliamo rappresentare. I regolamenti presentano caratteristiche diverse a seconda che si voglia rappresentare una battaglia tra squadre di pochi soldati oppure, al livello opposto, tra armate composte da parecchie divisioni.

4. LA DEFINIZIONE DEGLI ORDINI DI BATTAGLIA

Con il termine "Ordine di Battaglia" si definisce l'elenco delle truppe che hanno preso parte ad una battaglia, suddivise in base alla loro dipendenza organica. Disporre di O.d.B. possibilmente precisi e dettagliati, è di fondamentale importanza per poter riprodurre gli eserciti coinvolti.

FRENCH ARMY

Commander-in-Chief: General Berthier
Chief of Staff: Lt.-General Dupont

Lt.-Gen. Victor

Gen. de Div. Gardanne

44e demi-brigade (3 bns., 1,748)
101e demi-brigade (3 bns., 1,890)
detachment from 102e demi-brigade (53)

Division: Gen. de Div. Chambarlhac

Brigade Dohl

24e Légère (3 bns., 1,801)

Brigade O. Rivaud

43e demi-brigade (3 bns., 1,901)
96e demi-brigade (3 bns., 1,586)
Artillery: Demarcay
4th coy. 5e Regt. artillerie à cheval (4 guns)
10th coy. 6e Regt. artillerie à cheval (3 guns)
Train (Paillard)
1st bataillon de train

Division: Gen. de Div. Lannes

Domangot: 5e Dragoons

Brigade Mainoni

28e demi-brigade (3 bns., 998)

Division: Gen de Div. Watrin:

Brigade Gency

6e Légère (3 bns., 1,114)

Brigade Mahler

22e demi-brigade (3 bns., 1,255)
40e demi-brigade (3 bns., 1,716)
Artillery: Pernety: 2nd coy. 2e Regt. artillerie à cheval
(2 x 6-pdr. gun s) from the Guard; 1 x 8 pdr., 1 x 7 pdr.
howitzer

Lt-Gen. Desaix

Division: Gen. de Div. Monnier

Brigade Schilt

19e Légère (2 bns., 914)

Brigade Cara St-Cyr

70e demi-brigade (3 bns., 1,460)
72e demi-brigade (3 bns., 1,240)
Artillery: 2 guns detached from Boudet

Division: Gen. de Div. Boudet

Brigade Musnier

9e Légère (3 bns., 2,014)

Brigade Guenand

30e demi-brigade (2 bns., 1,430)
59e demi-brigade (3 bns., 1,872)
Artillery Dupont: 4 coys. 2e Regt. Artillerie à Cheval (6)

Cavalry

1er Hussars (4 sqdns., 120)
3e cavalerie de bataille (4 sqdns., 120)

Lt-Gen. Murat

Brigade: Gen. de Brigade Kellerman

2e cavalerie (182)
20e cavalerie (280)
21e cavalerie (180)

Brigade: Gen. de Brigade Champeaux

1e Dragoons (450)
8e Dragoons (328)
9e Dragoons (150)

Brigade: Gen. de Brigade J. Rivaud

12e Hussars (300)
21e Chasseurs à Cheval (359)
11e Hussars (420)

Brigade: Gen. de Brigade Duvignau

6e Dragoons (345)
12e Chasseurs à Cheval (340)

(Under Lt-Gen. Moncey)

Division: Lapoype

1er Légère (850)
29e (3 bns., 1,632)
91e (2 bns., 980)

(Total Artillery: Foot and Horse: 618)

Napoleon Bonaparte, First Consul of the French Republic

Garde des Consul
Grenadiers à pied (2 bns., 800)

Cavalry

Grenadiers à Cheval (200)
Chasseurs à Cheval (160)

Artillerie Légère (6 guns), 72
(4 x 6-pdrs.)

Nella tabella è riportato l'O.d.B. dell'esercito francese alla battaglia di Marengo del 14 giugno 1800.

Si tratta di un O.d.B. molto dettagliato che riporta non solo i reparti impegnati ma anche i nomi dei comandanti, la composizione dei reparti ed il numero di uomini che li costituivano. Questi sono dati importanti perché permettono la riproduzione in scala dei vari reparti (anche con le loro corrette uniformi) e la definizione delle eventuali caratteristiche (positive o negative) dei comandanti.

Ad esempio vediamo che il Corpo comandato dal Generale Desaix è composto di due divisioni di fanteria (Monnier e Boudet) entrambe su due brigate con artiglieria di supporto e da una piccola divisione di cavalleria.

Vediamo ora come si traduce un O.d.B. in termini di gioco, prendendo ad esempio la Brigata Schilt della Divisione Monnier:

Tale unità è composta di due battaglioni del 19° Leggero, per un totale di 914 uomini (presumibilmente 457 uomini per battaglione).

Il totale degli uomini si deve dividere secondo la scala di riduzione prevista dal regolamento prescelto. Sostanzialmente i vari regolamenti forniscono due tipi di equivalenze, indicando quanti uomini reali rappresenta un soldatino oppure una basetta (esempio: 1 soldatino=33 uomini reali oppure 1 basetta=150 uomini reali). Pertanto si divide il numero degli uomini reali per quello indicato dal regolamento. Nel nostro esempio avremo quindi che un battaglione del 19° Leggero è rappresentato da 13 soldatini oppure da 3 basette (arrotondando i risultati per difetto).

Vediamo adesso perché è importante conoscere i nomi dei comandanti delle varie unità. Sempre osservando il nostro O.d.B., scopriamo che vi è un Corpo di cavalleria comandato dal Generale Murat, il quale era una persona notoriamente dal carattere molto "impetuoso". Parecchi regolamenti tengono conto delle caratteristiche dei comandanti assegnando dei modificatori positivi o negativi, da utilizzare in particolari situazioni (test di morale, movimenti, combattimenti ecc.) per vedere come reagirà un determinato generale.

Ad esempio il nostro regolamento può stabilire che, se un generale è considerato "impetuoso" (come nel caso di Murat), può avere i seguenti comportamenti:

- Se un'unità nemica si avvicina entro 30 cm da un reparto al suo comando, tutta la sua divisione attaccherà questi nemici, indipendentemente da quali ordini poteva avere avuto in precedenza;
- Se vince un combattimento in corpo a corpo, inseguirà il nemico (al contrario di un generale prudente che invece rimarrà fermo sul posto).

Per questo disporre di O.d.B. precisi, aiuta molto nel successivo lavoro di ricostruzione.

Non sempre si riesce ad avere una tale precisione, questo può dipendere da molti fattori a seconda delle varie epoche (fonti scritte pervenute, particolari situazioni che impedivano al cronista di conoscere con esattezza il numero dei nemici, perdita di documenti ecc.), in questi casi, il wargamer deve per forza di cose cercare di utilizzare la sua intelligenza ed il suo buon senso.

Ad esempio è facile trovare, soprattutto nelle fonti antiche, descritto nei minimi particolari l'esercito della nazione a cui appartiene il cronista, ma non quello avversario. Facilmente troviamo una situazione tipo: alla tale battaglia presero parte 303 Spartani che riuscirono a sconfiggere molte miriadi di Persiani. Possiamo ipotizzare che il numero dei Persiani sopravanzasse quello degli Spartani da 1,5 a 3 volte (cioè da 454 a 909 Persiani), se fosse stato maggiore gli Spartani sarebbero stati con ogni probabilità sconfitti. Quindi (con un rapporto ipotetico di 1 basetta=10 uomini reali) avremo 30 basette Spartane contro un numero variabile da 45 a 90 basette Persiane. Ora 45 contro 30 non è una differenza molto grande, se l'antico cronista usava il termine "miriadi" i Persiani dovevano sopravanzare di parecchio i Greci, quindi un buon rapporto potrebbe essere 30 contro un numero variabile dalle 60 alle 90 basette. Il numero esatto di basette Persiane si determina in fase di prova dello scenario, in modo da trovare una quantità di Persiani tale da consentire agli Spartani di avere le giuste possibilità di vittoria, questo perché l'esito storico della battaglia reale vide comunque la vittoria degli Spartani.

5. LA DEFINIZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA E LA CREAZIONE DELLA MAPPA.

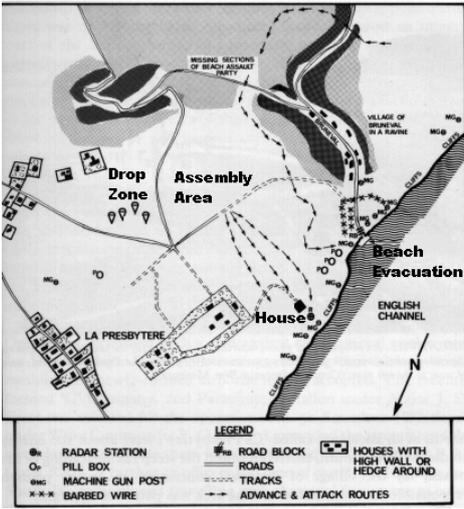
Conoscere il luogo dove è avvenuta la battaglia che vogliamo rappresentare è importante perché ci permette di riprodurre sul nostro tavolo da gioco, tutti quegli elementi del terreno che ebbero una propria influenza sullo schieramento degli eserciti e sullo sviluppo dei combattimenti (colline difficili da scalare, boschi che impedivano la visuale, fiumi da guadare o da attraversare su un unico ponte disponibile, case o villaggi da sfruttare per la difesa ecc.).

Per ottenere queste informazioni le fonti sono le solite (libri, riviste, internet) e come consueto, sarà necessario confrontarne più di una per avere un quadro il più possibile completo e preciso. Normalmente si trovano "cartine" con gli elementi topografici ed anche, in molti casi, la disposizione delle varie unità degli eserciti coinvolti.

Per le battaglie di epoche più recenti (dal 1860 ad oggi) possono essere disponibili anche fotografie dei campi di battaglia e spesso anche dei punti dove sono avvenuti gli scontri più significativi. Inoltre per gli eventi successivi al 1911 si possono trovare fotografie scattate dalla ricognizione aerea che mostrano il campo di battaglia dall'alto.

Una volta raccolti tutti gli elementi necessari si può passare a disegnare la mappa, in scala, del terreno di scontro.

Ad esempio per realizzare la mappa del raid effettuato da paracadutisti inglesi sulla stazione radar tedesca di Bruneval nella notte tra il 27 e il 28 febbraio 1942, è stata usata fra l'altro la seguente documentazione:



Mappa tratta da libro

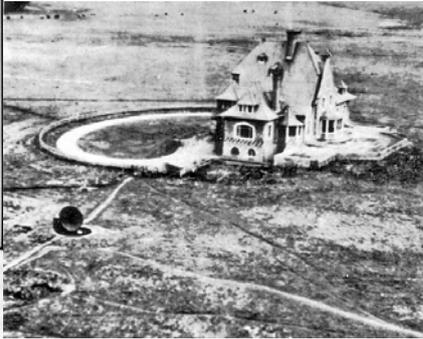


Foto aeree del sito radar scattate dalla ricognizione inglese (sito internet)

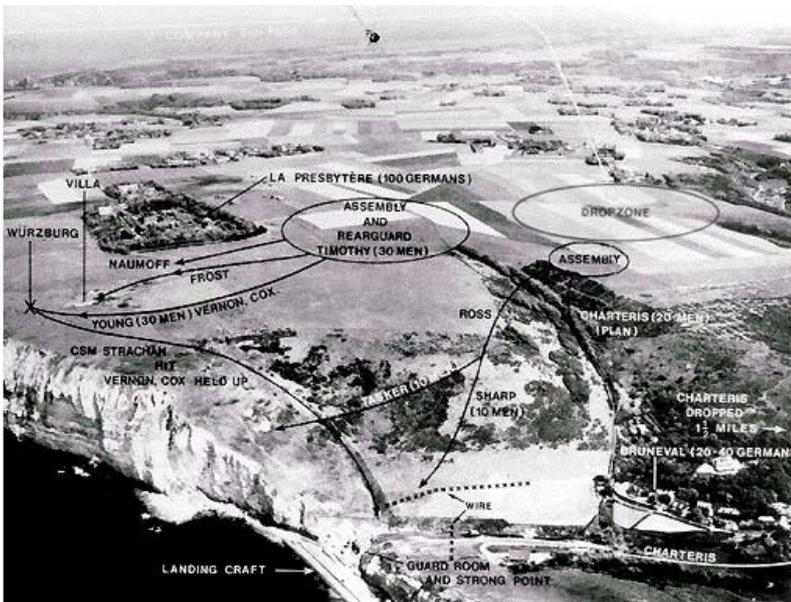
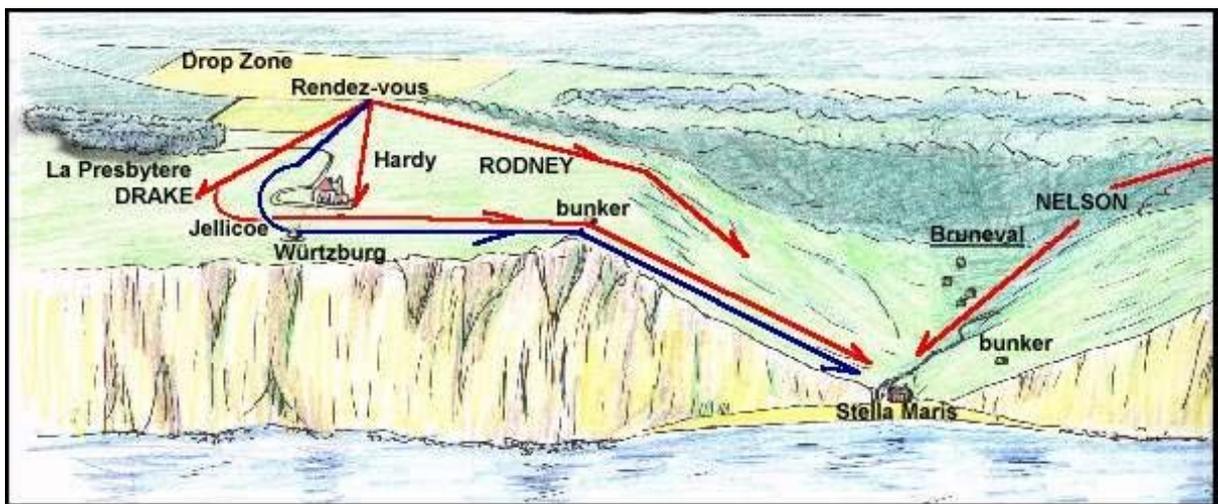


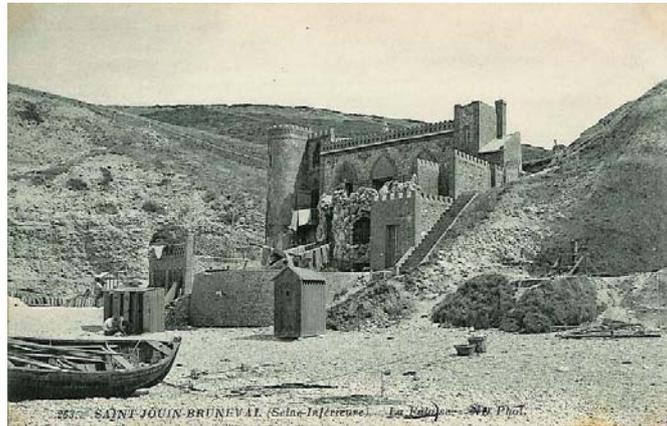
Foto aerea della zona del raid (sito internet)



Foto attuale della scogliera (sito internet)



Disegno con i movimenti delle truppe inglesi (sito internet)



Cartolina d'epoca rappresentante la spiaggia di Bruneval con l'edificio utilizzato dai tedeschi come corpo di guardia per il distaccamento incaricato della difesa (sito internet)



Il risultato finale: la mappa in scala.

Per facilitare i giocatori nella riproduzione del terreno, alla mappa è sovrapposta una griglia quadrettata, ogni quadrato ha i lati di 30 cm., altrimenti si può dare un'indicazione della scala della mappa, es.: 1 cm. = 10 cm..

6. LE RICERCHE SPECIFICHE

Una volta stabiliti l'O.d.B. e la mappa, potrà essere necessario svolgere ancora delle ricerche per definire meglio alcuni particolari.

Ad esempio potrebbe essere necessario realizzare un fucile anticarro Boys in dotazione alle truppe inglesi nelle prime fasi della II G.M. e per lo scenario su Bruneval il radar tedesco. Pertanto si dovranno cercare maggiori informazioni sul fucile anticarro Boys, mentre per lo scenario di Bruneval sul radar tedesco, che con le precedenti ricerche abbiamo scoperto essere un tipo "Wurzburg".

Questo perché comunemente non si trovano in commercio soldatini dotati di tale arma ed è difficile reperire modelli del radar. Le ulteriori ricerche ci diranno come erano fatti sia il fucile sia il radar e se per riprodurli, dovremo ricorrere alle nostre abilità di modellisti procedendo con l'autocostruzione di questi particolari, oppure se sono disponibili in commercio.

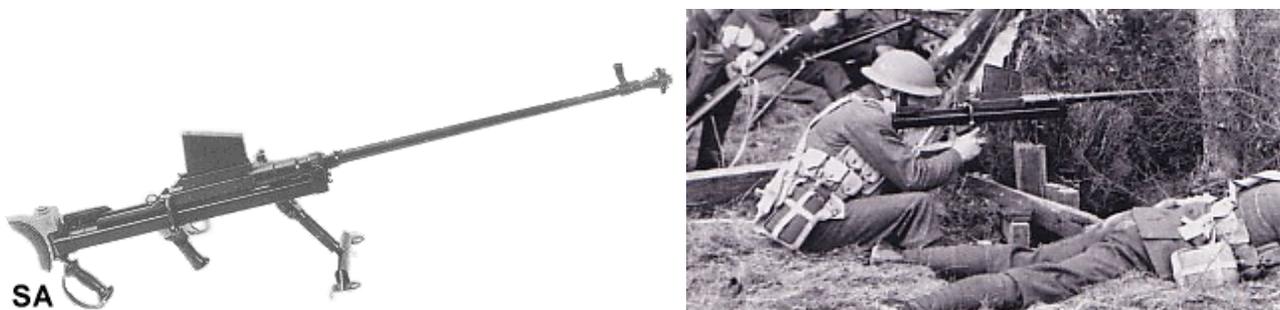


Come si può vedere dalle foto, il radar è una struttura abbastanza complessa, non impossibile da costruire, ma che sicuramente richiede tempo e una discreta abilità manuale per poter essere realizzata. La soluzione più veloce (anche se non la più economica) è fare una ricerca su internet, per scoprire se qualche ditta ha nel proprio catalogo un radar Wurzburg nella stessa scala degli altri modelli che intendiamo utilizzare per lo scenario.

Ed ecco il modello realizzato in scala 1/72 del radar, prodotto dalla ditta ceca Extratech in resina e fotoincisioni.



Per il fucile anticarro Boys, in base alla documentazione che abbiamo reperito, vediamo che si tratta di un'arma costituita da pochi e semplici pezzi, facilmente realizzabile con l'uso di tondini metallici e listelli quadrati in legno di piccole dimensioni, comunemente usati nel modellismo navale e disponibili presso i negozi specializzati di tutte le città.



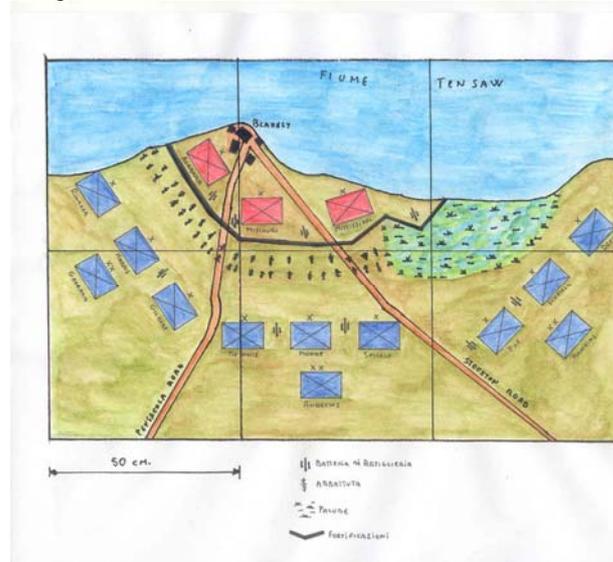
Una volta costruita l'arma, questa può essere facilmente adattata ad un comune soldatino (in questo caso un fante inglese armato di Bren, della ditta Italeri, con le braccia opportunamente posizionate dopo averle scaldate con un normale asciugacapelli).



7. LA DEFINIZIONE DEGLI SCHIERAMENTI INIZIALI E L'ARRIVO DEI RINFORZI

Nel wargame storico, si inizia il gioco con le forze (in scala) realmente presenti nella battaglia e collocate nelle loro esatte posizioni iniziali, poi ogni giocatore è libero di muovere come meglio crede, senza necessariamente rispettare i movimenti che avvennero nella realtà.

Per questo sulla mappa saranno indicate le posizioni iniziali, come nell'esempio seguente relativo alla battaglia di Fort Blakely (9 aprile 1865 - Guerra Civile Americana), dove sono indicate le posizioni iniziali delle brigate Confederate e di quelle Unioniste:



Altrimenti si devono indicare delle zone di schieramento iniziale (dove il giocatore disporrà le sue truppe come meglio crede) che rispettino le zone di partenza reali.

Sulla mappa di Bruneval è stato utilizzato quest'ultimo tipo di indicazioni.

Per quanto riguarda i rinforzi che possono entrare in gioco in turni successivi al primo, in genere si indica (con una lettera dell'alfabeto o con un numero) il punto di entrata.

Ovviamente dovremo poi indicare fra le regole particolari per lo scenario cosa entra, quando entra e da quale punto entra. Ad esempio, sempre per lo scenario del Raid di Bruneval, troviamo:

- I gruppi JELICOE, HARDY, DRAKE e RODNEY iniziano il gioco all'interno dell'area di schieramento inglese segnata sulla mappa.
- Il gruppo NELSON arriva 2D6 turni dopo il primo ed entra dal punto "A".
- Le L.C.A. (due con a bordo il n° 12 Commando, una vuota) e l'M.G.B. arrivano con un lancio di 5,6 su 1D6 dal turno successivo a quello in cui il maggiore FROST ha lanciato con successo il Very verde, entrano dal punto "D".
- Il plotone della 1^a Compagnia del 685° Reggimento fanteria entra dal punto "B" al turno 8.
- L'autoblinda SdKfz 222 può arrivare dal turno 10 con un 6 su 1D6 ed entra dal punto "C".
- Il reparto di rinforzo dal 685° Reggimento fanteria entra dal punto "B" al turno 13.

I turni di entrata dei vari reparti sono calcolati rispettando gli orari in cui, nella realtà, intervennero nella battaglia.

8. LE REGOLE PARTICOLARI

I regolamenti da wargame non possono prevedere tutte le situazioni, pertanto sarà necessario, per ogni scenario, applicare delle regole particolari per riprodurre nel gioco determinati avvenimenti accaduti nella battaglia reale.

Queste regole particolari possono essere inventate da noi o essere adattamenti alla particolare situazione di regole già esistenti nel regolamento.

Inoltre dovremo anche indicare le dimensioni del tavolo di gioco, la durata in turni dello stesso e le condizioni di vittoria.

Sempre per lo scenario del raid di Bruneval abbiamo queste regole particolari:

- Le dimensioni del tavolo sono 120x180 cm., il gioco ha una durata di 15 turni, il giocatore inglese muove per primo.
- Tutte le truppe inglesi sono "Elite". Tutte le truppe tedesche sono "Regular"; i quattro tecnici tedeschi ai fini degli effetti del fuoco delle loro armi portatili sono considerati come "Poor".
- L'azione avviene in inverno, il terreno è innevato e c'è la luna piena. La visibilità è pertanto discreta (distanze di avvistamento ridotte di 1/3, movimenti normali).
- E' notte fino al turno 12, poi diventa giorno.
- Durante i turni notturni: dedurre 1 da tutti i tiri per gli effetti del fuoco; dedurre 1 da tutti i tiri per il morale per le unità "regular" e "poor" che sono attaccate; AFV devono effettuare un test prima di muovere se non accompagnati da fanteria, possono avanzare con un risultato di 3-4-5-6 su 1D6.
- Le scarpate sono intransitabili da veicoli che muovono fuori strada e considerate ostacolo continuo per fanteria che non muova lungo strade o sentieri.
- Per vincere il giocatore inglese deve smantellare il radar ed evacuare i pezzi smontati dalla spiaggia entro 15 turni, in caso contrario la vittoria è tedesca. Gli inglesi si assicurano una vittoria piena se riescono anche a catturare e ad evacuare uno o più tecnici tedeschi.
- Per smontare il radar il Flt. Sgt. COX deve rimanere a contatto per un intero turno (se rimane ucciso prima di aver completato il turno a contatto del radar, la missione fallisce), poi deve restare a contatto nei turni successivi fino a che non tira un 5,6 su 1D6. Per muovere il carrello con i componenti del radar, sono necessarie due figure.
- I gruppi JELLICOE, HARDY, DRAKE e RODNEY iniziano il gioco all'interno dell'area di schieramento inglese segnata sulla mappa.
- Il gruppo NELSON arriva 2D6 turni dopo il primo ed entra dal punto "A".
- Paracadutisti inglesi in terreno aperto possono assumere la posizione "sdraiato", al costo di una riduzione al movimento di 1" sia per sdraiarsi sia per rialzarsi. Agli effetti dell'avvistamento e del fuoco sono considerati come in "Soft Cover", ma subiscono una penalizzazione di -1 se ingaggiati in corpo a corpo.
- Le radio in dotazione ai paracadutisti inglesi per contattare la forza navale di recupero risultarono difettose, pertanto il Maggiore FROST fu costretto a richiamare i mezzi navali mediante il lancio di un razzo Very verde. Quando il giocatore inglese decide di lanciare il razzo, deve tirare 1D6, con un risultato di 1 il Very ha un malfunzionamento. Il tentativo può essere ripetuto nei turni successivi.
- Le L.C.A. (due con a bordo il n° 12 Commando, una vuota) e l'M.G.B. arrivano con un lancio di 5,6 su 1D6 dal turno successivo a quello in cui il maggiore FROST ha lanciato con successo il Very verde, entrano dal punto "D", muovono e combattono come previsto dal regolamento al punto 19. Le L.C.A. hanno una capacità di carico di 16 figure. Le L.C.A. hanno un equipaggio di tre uomini, l'M.G.B. di otto. Gli equipaggi delle L.C.A., se uccisi, possono essere sostituiti dai commandos. LMG e MMG tedesche possono tirare contro gli equipaggi dei mezzi navali che si considerano come in "Hard Cover". Una volta che l'equipaggio è eliminato il mezzo non può più muovere o sparare. Se le L.C.A. non riescono ad imbarcare tutto il personale in una sola volta, devono raggiungere il bordo del tavolo, sostare un turno per trasbordare la truppa sulle altre M.G.B. della scorta, poi possono invertire la rotta e tornare alla spiaggia per un nuovo imbarco. L.C.A. a contatto con il bordo del tavolo non possono essere prese come bersaglio. Il tiro da bordo dei mezzi navali viene sempre considerato come "in movimento".
- Le LMG fanno parte delle unità cui sono assegnate ai fini del morale e del movimento, ma sparano come armi a se stanti con 6 punti fuoco.
- I tedeschi non possono muovere o sparare fino a che il giocatore inglese non attacca (con il fuoco delle armi o in corpo a corpo), una qualsiasi unità tedesca.
- I tedeschi di guarnigione a Le Presbytere e all'Hotel Beauminet di Bruneval, stanno dormendo. Si sveglieranno ai primi spari (inclusi combattimenti corpo a corpo) e inizieranno a vestirsi e ad armarsi, questo dura un intero turno. Dal turno successivo possono agire normalmente.
- Le postazioni per le MG e quella per il Radar sono considerate come "Hard Cover".
- Il plotone della 1^ Compagnia del 685° Reggimento fanteria entra dal punto "B" al turno 8.
- L'autoblinda SdKfz 222 può arrivare dal turno 10 con un 6 su 1D6 ed entra dal punto "C". Se il Maggiore FROST lancia i razzi Very da una qualsiasi posizione che non sia la spiaggia o il fondo della vallata di Bruneval, l'autoblinda può arrivare con un risultato di 4,5,6.
- Il reparto di rinforzo dal 685° Reggimento fanteria entra dal punto "B" al turno 13.
- La spiaggia non è minata, ma è chiusa da un reticolato.

- I tecnici tedeschi si arrendono immediatamente non appena il loro gruppo subisce una o più perdite. Una figura deve essere usata come guardia ai prigionieri, pertanto questa figura non può essere usata in combattimento.
- Le tre MMG tedesche possono essere schierate, a discrezione del giocatore tedesco, in una qualsiasi delle postazioni/bunker per MG. Il giocatore tedesco deve segnare segretamente sulla mappa le postazioni armate.
- Gli inglesi testano il morale per gruppi. I tedeschi per singole unità. Le MMG e i quattro tecnici tedeschi non effettuano test di morale.

Inoltre è bene indicare le fonti da cui abbiamo tratto le informazioni per la realizzazione dello scenario, questo sia come dovuto riconoscimento sia per permettere, a chi lo desidera, di approfondire la propria conoscenza sullo specifico episodio.

Sempre per Bruneval è stata utilizzata la seguente bibliografia:

- Wargames Illustrated n° 52 - gennaio 1992
- George Miller - "The Bruneval raid" – Cassel & Co. 2002
- AA.VV. – "Operazioni Combinate 1940-1942" – Londra 1945
- Werner Muller – "Ground radar system of the Luftwaffe 1939-1945" – Schiffer Publishing 1998
- www.fireandfury.com/scenarios/brunevalraid.pdf
- www.strijdbewijs.nl/commando/brun.htm
- http://napnuts.tripod.com/cf_bruneval.htm
- <http://collect2gm.ifrance.com/bruneval.htm>

9. IL TEST DELLO SCENARIO

A questo punto abbiamo definito il nostro scenario ma, prima di poterlo proporre ad altri giocatori, deve essere testato. Questo è necessario per poter verificare il corretto funzionamento di tutti i meccanismi del gioco e soprattutto delle regole particolari.

Poiché queste ultime sono di nostra invenzione, spesso ci accorgeremo che alla prova pratica presenteranno delle imperfezioni più o meno grandi che occorrerà correggere.

Ogni volta che si applicano delle correzioni, è bene rigiocare lo scenario per testare la loro effettiva efficacia.

Fatto questo il nostro scenario è pronto per poter essere giocato.

10. LA PUBBLICAZIONE DELLO SCENARIO

Se abbiamo creato uno scenario interessante, magari su una battaglia poco conosciuta, possiamo anche pensare, dopo averlo ben testato e giocato poi almeno un paio di volte, di metterlo a disposizione di altri giocatori.

I canali generalmente utilizzati sono la pubblicazione su una rivista o su internet.

In entrambi i casi al lavoro fatto finora, dovremo aggiungere una introduzione che inquadri la battaglia nel suo periodo storico e dia una descrizione degli avvenimenti.

Sempre per lo scenario di Bruneval:

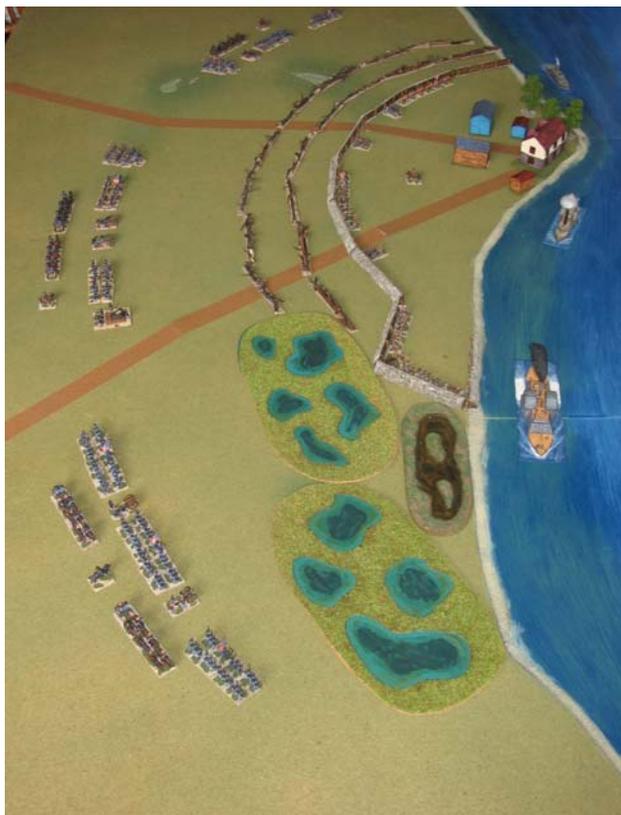
Dopo i primi vaghi ma allarmanti rapporti degli agenti dell'Intelligence Service britannico, una conferma dell'esistenza di apparati tedeschi in grado di operare ad una frequenza di circa 570 Mhz si era avuta dalle intercettazioni effettuate dai velivoli di ascolto elettronico del No. 109 Squadron, nel marzo 1941. Una paziente opera di ricerca aveva poi consentito di triangolare e localizzare alcune di queste misteriose sorgenti lungo le coste della Francia e dei Paesi bassi. Il quadro si era fatto ancora più chiaro con l'apporto di "Ultra", l'organizzazione in grado di decifrare i messaggi codificati tedeschi, che aveva permesso di dare un nome al radar sconosciuto. Anche la ricognizione fotografica, infine diede i suoi frutti: il 5 dicembre 1941, dopo ripetuti e vani tentativi, riuscì finalmente a riportare alcune nitide immagini del sito di Bruneval, dove campeggiava una inequivocabile antenna a riflettore parabolico. A questo punto prese l'idea di organizzare un'incursione con lo scopo di catturare i componenti fondamentali del nuovo radar per poter studiare le opportune contromisure. Fu mobilitata quindi la rete clandestina della resistenza francese per fornire il maggior numero di informazioni per organizzare il raid.

Nella notte tra il 27 ed il 28 febbraio 1942 dodici bombardieri "Whitley" del no. 51 Squadron della RAF si alzarono in volo dal campo di Thruxton, nella piana di Salisbury, diretti verso la zona di Le Havre, nella Francia occupata. A bordo avevano gli uomini della Compagnia "C" del 2nd Parachute Battalion, ai quali era stato affidato il compito di prelevare alcuni componenti del nuovo radar tedesco FuMG 62

“Wurzburg” utilizzato per la guida dei caccia notturni ed il controllo delle batterie antiaeree, installato presso il villaggio di Bruneval.

L’operazione, portata felicemente a termine con il rientro via mare degli incursori insieme alla loro preda, permise di svelare i segreti di un sistema che, per l’epoca era tecnologicamente all’avanguardia. I Tecnici del T.R.E. (Telecommunication Research Establishment) furono così in grado di mettere a punto un semplice ma efficace dispositivo di disturbo, costituito da striscette di alluminio (“windows”) di dimensioni rapportate alla lunghezza d’onda utilizzata dal radar, che avrebbe presto dato alla R.A.F. un vantaggio determinate nella lotta ingaggiata nei cieli d’Europa.

Inoltre dovremo fare anche delle foto che illustrino lo scenario, le azioni più particolari o determinati pezzi ben riusciti, come le seguenti eseguite per lo scenario di Fort Blakely (realizzato con soldatini in 10 mm. della ditta americana GHQ) e pubblicato sul n° 28 della rivista italiana di wargame “Dadi & Piombo”:



A questo punto possiamo inviare tutto il materiale prodotto ad una rivista specializzata come l’italiana “Dadi & Piombo” o ad un sito internet dedicato al regolamento utilizzato. Oppure, se ne abbiamo uno, pubblicarlo sul proprio sito internet.

Publicare uno scenario su una rivista specializzata, italiana o straniera, è più facile di quanto si pensi. Infatti si tratta di riviste che generalmente non hanno una propria redazione fissa formata da giornalisti professionisti che realizzano gli articoli, ma si basano principalmente sul lavoro svolto da semplici appassionati.

Per questa ragione, se il lavoro è realizzato con una certa cura, ben illustrato e tradotto nella lingua opportuna se destinato ad una rivista straniera, non si riscontrano difficoltà a veder pubblicata la propria opera.

Una particolare attenzione deve però essere posta nel **non utilizzare** materiale (scritti, foto, ecc.) coperto da “diritti d’autore” (copyright). Si possono utilizzare brevi brani tratti da libri, riviste, siti internet, ma deve essere sempre chiaramente citata la fonte, con una nota o comunque nella bibliografia utilizzata.

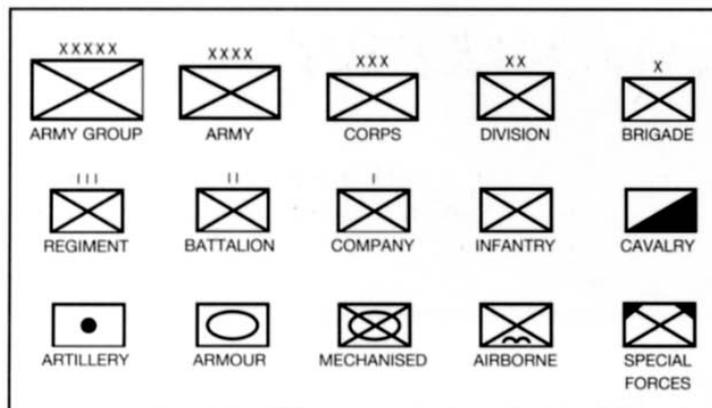
Le mappe è bene disegnarle in proprio e utilizzare foto realizzate con i propri modelli.

Normalmente gli editori non corrispondono retribuzioni agli autori degli articoli pubblicati, i quali devono ritenersi compensati dalla soddisfazione di vedere il loro lavoro apprezzato e diffuso tra il pubblico degli appassionati.

I SIMBOLI MILITARI

Per “simbolo militare” si intende un segno grafico utilizzato, generalmente su carte, presentazioni o grafici, per rappresentare un’unità, un’installazione, un’azione militare o qualunque altro elemento di interesse militare.

Sulle mappe riportate su libri e riviste, è impiegata la simbologia in uso nella N.A.T.O.. I più comuni simboli, usati per rappresentare le unità, sono i seguenti:



I simboli riportati sopra i rettangoli indicano la forza dell’unità rappresentata, secondo il seguente codice:

- Squadra
- Sezione
- Plotone

- I Compagnia/Batteria
- II Battaglione/Squadrone
- III Reggimento/Gruppo

- X Brigata
- XX Divisione
- XXX Corpo d’Armata
- XXXX Armata
- XXXXX Gruppo di Armate/Fronte
- XXXXXX Regione Militare

Per indentificare in modo univoco l’unità rappresentata e la sua dipendenza organica si inseriscono, ai lati del simbolo, dei numeri. Le cifre a sinistra del simbolo identificano l’unità, quelle a destra indicano la sua dipendenza organica; ad esempio il secondo simbolo a partire dall’alto della seguente tabella, identifica la 25^a Divisione Corazzata del XX Corpo della 3^a Armata.

Twentieth Corps, Third Army.	
Twenty-fifth Armored Division, Twentieth Corps, Third Army.	
208th Armored Cavalry Regiment, Tenth Corps	
Engineer construction supply site for the 4101st En Const Spt Co, 44th En Gp, Twentieth Corps.	