

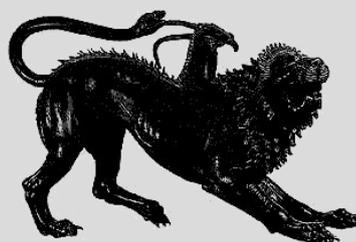


1940 —

L'Invasione dell'Inghilterra

Il gioco di ruolo dello
"Spirito Bulldog" britannico
contro la potenza della Germania nazista
di

Simon Washbourne



CHIMERA E

Gli Autori

Fonti di ispirazione:

Dads Army (sitcom televisiva della BBC).

The Secret Army (serie televisiva della BBC sulla resistenza francese in onda dal 1977 al 1979).

Enemy At The Door (serie televisiva della LWT sull'occupazione delle Isole del Canale in onda dal 1978 al 1980).

Island At War (serie televisiva in sei parti della ITV del 2004).

When Hitler Invaded Britain (documentario della ITV del 2004).

The Eagle Has Landed (romanzo di Jack Higgins e film del 1976 con Michael Caine).

Un ringraziamento a Evan Paliatseas per gli utili suggerimenti.

Playtesting:

Mark George, Alyson George, Annette Flower, Robert Irwin.

Copyright:

1940 – England Invaded © 2003 Simon Washbourne.

<http://beyondbeliefgames.webs.com/>

Traduzione, impaginazione, scheda del personaggio e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2016
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN10 – 1ª Edizione – Settembre 2016

Indice

Introduzione	3
Cos'è un gioco di ruolo	3
L'ambientazione	4
Il contesto	4
La battaglia d'Inghilterra	6
L'occupazione delle Isole del Canale	7
Operazione Leone Marino	8
Uno scherzo del destino	9
Vivere con il nemico	10
Razionamento	13
La Guardia Nazionale	14
L'esercito segreto	15
Cronologia dell'invasione	16
Personaggi	18
Creare un personaggio	19
Attributi	19
Abilità	20
Usare le abilità	22
Lo Spirito Bulldog	23
Combattimento	24
Tabella delle armi	27
Equipaggiamento e armi	28
Pistole	30
Mitra	31
Fucili	31
Mitragliatrici	32
Altre armi	33
Veicoli	34
Scheda del personaggio	38

Tutte le illustrazioni sono tratte dal PDF originale in lingua inglese oppure sono nel pubblico dominio. Per le immagini delle pistole alle pp. 30 e 31 (eccetto la Webley, automatica): Source: <http://www.adamsguns.com/> "You are welcome to copy images from my site - Please give credit if you use it online. If you publish an image from my site - You must give credit." Per le immagini dei cannoni controcarri da 20mm e 37 mm a p. 34: "This file is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Germany license. Attribution: Bundesarchiv, Bild 101I-219-0597-15 / CC-BY-SA 3.0 (per il 20mm) e Attribution: Bundesarchiv, Bild 101I-299-1831-26 / Hähle, Johannes / CC-BY-SA 3.0 (per il 37mm)".

Introduzione

Questa è la versione rivista e aggiornata di un gioco che ho creato per partecipare alla sfida proposta sul forum The Forge di ideare un gioco di ruolo completo nel giro di 24 ore. In realtà ho impiegato soltanto 16 ore per ultimare il primo regolamento.

Anche se quella versione era assolutamente utilizzabile, non era il gioco che avrei voluto che fosse. C'era molto lavoro da fare riguardo alla generazione del personaggio e in particolare le sue origini, il sistema di gioco e l'equipaggiamento.

Ora ho finalmente realizzato il mio sogno – questa è la versione riveduta e completa di 1940 – L'Invasione dell'Inghilterra. Credo che sia una grande ambientazione per un gioco di ruolo. Spero che piaccia anche a voi.

Cos'è un gioco di ruolo?

In un gioco di ruolo interpreti un personaggio in un mondo creato nella tua immaginazione e in quella dei tuoi amici. In questo ambito puoi impersonare qualsiasi protagonista desideri, basta che sia appropriato all'ambientazione. Se stai giocando un fantasy eroico, puoi interpretare un personaggio come Thongor o Conan. In un'epopea spaziale, potresti voler creare qualcuno come Han Solo o un Cavaliere Jedi. Ci sono innumerevoli ambientazioni per i giochi di ruolo, almeno tante quante sono quelle dei libri o dei film. 1940 – L'Invasione dell'Inghilterra è soltanto una di esse.

Le regole di un gioco di ruolo servono per aiutarti a definire un personaggio, con abilità e capacità che ti consentono di stabilire quello che è capace di fare. Inoltre ti aiutano a determinare alcuni aspetti della personalità e della storia del personaggio, in modo che tu possa interpretarlo proprio come se fosse una persona in carne e ossa, e non solo un insieme di statistiche.

In molti giochi di ruolo devi utilizzare i dadi per determinare l'esito di alcune delle azioni che il tuo personaggio intraprende durante il gioco. Se, per esempio, stai cercando di convincere un soldato tedesco a

“guardare dall'altra parte” durante il coprifuoco, hai bisogno di sapere come reagirà il militare. È possibile che faccia quello che gli viene chiesto, oppure che tenti di arrestarti o persino di spararti. Il risultato del dado ti aiuta a determinare come si svilupperà la partita.

Un giocatore non interpreta il ruolo di un personaggio durante il gioco, ma si fa carico di impersonare tutti gli altri personaggi non giocanti (png) che vengono incontrati durante le avventure. Questo giocatore viene chiamato Signore del Gioco (SG). Il compito del SG è quello di preparare la scena e descrivere gli eventi che accadono, con cui gli altri giocatori devono confrontarsi nei panni del proprio personaggio.

Il SG prende le sue decisioni basandosi sulle regole spiegate in questo manuale, per cui sarà lui a stabilire quando un giocatore deve tirare il dado o se ci sono dei modificatori da applicare al risultato, e via dicendo. Ha pure il compito di tirare i dadi per i png che stanno effettuando delle azioni, per esempio quando vengono presi di mira dai personaggi e vogliono rispondere al fuoco.

Anche se spesso bisogna ricorrere all'uso dei dadi durante una partita a 1940 – L'Invasione dell'Inghilterra, ci sono delle occasioni in cui lo svolgimento del gioco potrebbe essere rovinato dalla necessità di consultare una regola per vedere quale tiro va effettuato. In questi casi, spesso è meglio ignorare del tutto il tiro del dado o, in alternativa, lasciare che sia il SG a prendere una decisione sul momento. Spesso i giocatori possono fornire dei suggerimenti utili in queste circostanze e risparmiare al SG una scelta complicata.

Ricorda che questo non è un gioco di vincitori e vinti. Il SG ha tutte le carte migliori in mano, visto che gioca i tedeschi, che hanno un addestramento e una potenza di fuoco superiori, per cui quando i giocatori tirano fuori un'idea divertente o i loro personaggi vogliono provare un'azione coraggiosa, anche se destinata al fallimento, il SG deve consentirgli di tentare. Dopotutto, ricordati sempre che questo è solo un gioco.

L'ambientazione

1940 – L'Invasione dell'Inghilterra ha un'ambientazione inventata che è basata sugli eventi che sarebbero potuti accadere se i tedeschi avessero invaso l'Inghilterra nell'autunno del 1940, come era nei loro piani. Essenzialmente il gioco è basato sull'idea del "cosa sarebbe successo se...?"

I personaggi sono tutti nati (o comunque vivono) in un paesino del sud dell'Inghilterra, nel periodo immediatamente successivo allo sbarco tedesco. Una piccola forza nazista staziona nel villaggio e i personaggi devono vivere sotto il giogo dell'invasore, cercando al contempo di trovare un modo per intralciare i piani del nemico.

I nazisti hanno delle precise direttive e, anche se non faranno nulla per incitare la popolazione locale alla resistenza (cosa che potrebbe complicare i piani di occupazione), devono comunque obbedire agli ordini, che inevitabilmente cozzano con il modo di vivere degli inglesi.

È giunto il tempo che le persone comuni si sollevino e diventino eroi proprio nel momento in cui l'Inghilterra ha più bisogno di loro.



Prima dello scoppio della guerra nel 1939, la Germania sorvegliò segretamente la costa orientale della Gran Bretagna. Nel 1938 la portaerei tedesca Graf Zeppelin fu avvistata al largo della costa del Suffolk mentre circumnavigava l'Arcipelago britannico.

Ci sono prove che le forze tedesche abbiano cercato di approdare lungo il desolato tratto di costa di Shingle Street, nel Suffolk. Questo sbarco fu individuato grazie ai radar e, nel momento cruciale, le difese navali si attivarono. Si ebbero numerose perdite tra i tedeschi. Nei giorni successivi all'attacco, alcuni rapporti non confermati parlarono di molti corpi depositati sulle spiagge tra Shingle Street e il porto di Harwich (che si trova più a sud), alcuni dei quali indossavano uniformi britanniche.

Durante l'attacco, un reggimento dei Volontari della Difesa Locale (VDL) di stanza ad Aldeburgh (a nord) fu posto in stato di allarme rosso. I suoi effettivi videro e udirono in lontananza esplosioni e colpi di arma da fuoco solcare il cielo. Un testimone che apparteneva ai VDL parlò di una battaglia durata per diverse ore.

Molti dei cadaveri dei soldati tedeschi uccisi a Shingle Street furono spinti sulla costa nel tratto a sud del luogo della battaglia, fino a Felixstowe. I corpi continuarono ad arrivare a riva per molti mesi dopo il combattimento, alcuni addirittura dopo qualche anno. Gli abitanti del luogo che si imbattono nei cadaveri furono costretti a mantenere il massimo segreto in proposito e a non rivelare ciò che avevano visto.

Il contesto

Nel giugno 1940, meno di un anno dopo l'inizio della seconda guerra mondiale, l'esercito tedesco aveva conquistato Francia, Polonia, Olanda, Belgio, Danimarca e Norvegia. Lo sconfitto esercito britannico si era ritirato da Dunkerque abbandonando molti dei suoi carri armati, armi pesanti e scorte.

I britannici ora si trovavano a opporsi da soli contro un'Europa dominata dalla Germania, con le sole 25 miglia del canale della Manica che li separava dalle vittoriose armate tedesche.



In Gran Bretagna le difese furono erette frettolosamente. Il 14 maggio 1940 vennero costituiti i Volontari della Difesa Locale. Erano formati da un gruppo di uomini troppo vecchi o troppo infermi per unirsi all'esercito regolare. I VDL furono successivamente ribattezzati Guardia Nazionale, dopo che Churchill utilizzò questa definizione nel suo famoso discorso alla radio "li combatteremo sulle spiagge" del 4 giugno 1940.

Hitler si aspettava che la Gran Bretagna si arrendesse ma, visto che ciò non accadde, il 16 giugno 1940 emanò la Direttiva del Fuhrer n. 16 per la Condotta della Guerra. Il suo passaggio più importante diceva: "Dato che l'Inghilterra, nonostante la sua disperata posizione militare, ha finora mostrato di non essere disposta a scendere a compromessi, ho quindi deciso di preparare, e se necessario a dare il via, all'invasione dell'Inghilterra."

L'operazione ricevette il nome in codice Seelowe (Leone Marino). Il punto fondamentale per il successo dell'operazione Leone Marino era la distruzione della Royal Air Force (RAF).



Operazione Leone Marino era il nome dato da Hitler alla progettata invasione della Gran Bretagna nel 1940.

L'operazione non venne mai effettivamente portata a termine durante la guerra poiché i tedeschi persero la battaglia d'Inghilterra e oggi si crede che Hitler fosse più interessato all'imminente attacco contro la Russia che all'invasione della Gran Bretagna.

Il progetto dell'invasione della Gran Bretagna prevedeva:

Gruppo d'armata A (sei divisioni) che avrebbe invaso il Kent partendo dalle zone intorno a Ramsgate, Folkstone e Bexhill.

Gruppo d'armata A (quattro divisioni) che avrebbe invaso il Sussex e l'Hampshire attraversando Brighton e l'isola di Wight.

Gruppo d'armata B (tre divisioni) che avrebbe invaso il Dorset passando per Lyme Bay.

Dal Kent, il gruppo d'armata A sarebbe poi avanzato a sud-est verso Londra e quindi a Malden e St. Albans a nord.

Dal Sussex / Hampshire, le quattro divisioni del gruppo d'armata A avrebbero mosso a ovest di Londra per ricongiungersi con le altre sei divisioni, di fatto circondando la capitale. Altre truppe si sarebbero invece dirette verso Gloucester e la regione del fiume Severn.

Dal Dorset, il gruppo d'armata B sarebbe avanzato verso Bristol.

L'intero piano si basava sul fatto che la Germania possedesse il completo controllo del canale della Manica, il che sarebbe stato possibile soltanto se i tedeschi avessero avuto il dominio dei cieli, in modo tale che la Royal Air Force non sarebbe stata in grado di attaccare le navi tedesche che attraversavano la Manica.

Per questo motivo la vittoria nella battaglia d'Inghilterra era parte integrante del piano.

La battaglia d'Inghilterra

“La battaglia di Francia è terminata. La battaglia d'Inghilterra sta per cominciare. Da questa battaglia dipende la sopravvivenza della civiltà cristiana... L'intera potenza e forza del nemico saranno rivolte molto presto contro di noi. Hitler sa che dovrà sconfiggerci su quest'isola oppure perderà la guerra... Perciò apprestiamoci tutti insieme al nostro dovere e facciamo in modo che, anche se l'Impero Britannico e il suo Commonwealth perdurassero per altri mille anni, gli uomini dicano: *questo è stato il loro momento migliore.*”

Winston Churchill, discorso alla Camera dei Comuni, 11 giugno 1940

La battaglia d'Inghilterra ebbe ufficialmente inizio il 10 giugno 1940, quando la Luftwaffe attaccò un convoglio di navi al largo di Dover. Ma il vero conflitto aereo cominciò il 12 agosto (con l'attacco della Luftwaffe alla RAF) e durò fino al 31 ottobre.

All'inizio la Luftwaffe attaccò le stazioni radio e i campi d'aviazione. Anche se l'aviazione tedesca perse più aerei della RAF, al 31 di agosto i britannici erano ormai alle strette – nelle due settimane precedenti 295 aerei della RAF erano stati distrutti e altri 170 danneggiati, 103 piloti erano stati uccisi e altri 128 feriti.

Dovendo effettuare cinque o più sortite al giorno, i giovani piloti britannici erano ormai esausti e, cosa ancora più importante, la RAF non riusciva ad addestrare nuovi piloti abbastanza velocemente da poter rimpiazzare le perdite. Il fine settimana del 30-31 agosto fu per la RAF quello peggiore dell'intera battaglia, con 65 aerei distrutti e sei (su sette) settori del vitale gruppo sud-orientale messi fuori gioco.

Proprio quando il comando aereo stava per cedere, accadde un miracolo. Il 24 agosto, per errore, alcuni bombardieri della Luftwaffe sganciarono delle bombe su Londra. Nelle notti seguenti, la RAF reciprocò bombardando Berlino. Hitler si infuriò. Il 2 settembre diede l'ordine ai suoi bombardieri di attaccare Londra. Il 7 settembre, il raid

dei bombardieri nazisti fu così intenso ed esteso da suscitare un falso allarme nell'intero sud-est dell'Inghilterra: parola d'ordine “Cromwell” – invasione imminente. Le chiese fecero suonare le campane e la Guardia Nazionale si mobilitò.

La battaglia d'Inghilterra era effettivamente la prima parte dell'invasione di Hitler in Albione. Furono quattro gli eventi su cui si fondò la sopravvivenza della Gran Bretagna.

1) La Gran Bretagna aveva costruito una serie di stazioni radar (nel giugno 1935). I radar britannici erano superiori perché non solo erano in grado di individuare da dove provenivano gli aerei nemici ma potevano comunicarlo alla propria aviazione, in modo che potesse intercettarli e attaccarli.

2) Nel luglio 1937, il maresciallo in capo dell'aviazione Dowding fu nominato comandante in capo del Comando Caccia. Era uno stratega molto capace che – con poche risorse – fu in grado di riorganizzare la RAF in quattro gruppi, ognuno assegnato a un certo numero di settori (ciascuno dei quali aveva un aeroporto principale e diversi altri di supporto).

3) I britannici realizzarono due eccellenti aerei – l'Hurricane (novembre 1935) si rivelò molto affidabile e fu impiegato per abbattere i bombardieri della Luftwaffe, mentre lo Spitfire (marzo 1936), l'aereo più veloce del mondo, venne utilizzato per distruggere i caccia nazisti che scortavano i bombardieri.

4) Nel maggio 1940, Churchill nominò Lord Beaverbrook (il proprietario del Daily Express) come responsabile della produzione degli aeroplani. Egli lanciò un appello per la raccolta di alluminio – “Trasformeremo le vostre pentole e padelle in Spitfire e Hurricane” – e un piano di finanziamento che permetteva a interi villaggi, gruppi di persone o singoli individui di “acquistare” uno Spitfire (per £5.000) e inviarlo in battaglia contro i nazisti. Mise in piedi anche una Organizzazione di Riparatori Civili che costruiva nuovi aeroplani utilizzando i resti di quelli che erano stati abbattuti. Beaverbrook semplificò la burocrazia governativa e incrementò la

produzione del 250%: nel 1940 le fabbriche britanniche produssero 4.238 caccia a fronte dei 3.000 realizzati dalla Germania.



La decisione di Hitler di interrompere gli attacchi contro la RAF permise alle forze aeree britanniche di rimettersi in sesto. Il 15 settembre la Luftwaffe attaccò in forze, cercando di spazzar via la RAF dai cieli, ma l'aviazione britannica contrattaccò.

A un certo momento, tutti gli aerei britannici erano in volo – presto alcuni sarebbero dovuti rientrare per rifornirsi e non c'erano riserve per proteggerli. Ma anche la Luftwaffe era ormai al limite e si ritirò proprio al momento giusto per gli inglesi.

“La gratitudine di ogni famiglia... va agli aviatori britannici che, in inferiorità numerica, persistendo nella loro volitiva battaglia e sfidando un pericolo mortale, stanno capovolgendo le sorti della guerra mondiale con la loro abilità e fedeltà. Mai, nella storia dei conflitti umani, così tanto fu dovuto da molti a così pochi.”

Winston Churchill, discorso alla Camera dei Comuni, 20 agosto 1940

L'occupazione delle Isole del Canale

Parigi si arrese all'esercito tedesco il 14 giugno 1940. Il giorno seguente, il governo britannico annunciò che le Isole del Canale non avevano alcuna importanza strategica e non sarebbero state difese.

Circa 30.000 persone, su una popolazione totale di 104.000 abitanti, abbandonarono in fretta e furia le proprie case per evacuare in Inghilterra. Tra loro c'era la quasi totalità dei residenti di Alderney, ma ben pochi di quella di Sark. Quasi tutti i bambini in età

scolare di Guernsey furono trasferiti, senza i loro genitori, in Inghilterra.

Guernsey fu occupata dalle forze tedesche il 30 giugno, Jersey il 1° luglio, Alderney il 2 e Sark il 3 luglio 1940.

Ai due governi delle Isole – lo Stato di Jersey e quello di Guernsey – fu permesso di rimanere in carica con poteri limitati. Essi dedicarono le proprie energie e le magre risorse disponibili per attenuare gli effetti di alcuni degli ordini militari più restrittivi e per preservare gli interessi generali dei cittadini. I giornali furono censurati, venne imposto il coprifuoco e gran parte della costa divenne inaccessibile in seguito alla creazione di zone militari.



L'esperienza del periodo di occupazione fornisce un affascinante esempio del modo in cui le cose sarebbero potute andare se i tedeschi avessero avuto altrettanto successo nella loro invasione della terraferma inglese. La popolazione civile si comportò in maniera ostinatamente patriottica e fu determinata a opporsi ai tedeschi in ogni occasione, ma il ristretto territorio delle isole, combinato con la numerosa presenza di truppe nemiche, rese inutile ogni tentativo di resistenza organizzata.

Nel prosieguo dell'occupazione, pene severe furono comminate a coloro che ascoltavano la BBC attraverso le radio clandestine o che vennero sorpresi a compiere altri atti di patriottismo, come tentare di fuggire in Inghilterra, nascondere un lavoratore coatto russo, distribuire propaganda alleata, danneggiare cartelli stradali o sabotare equipaggiamento tedesco.

Le isole furono grandemente fortificate e utilizzate dai tedeschi come luogo di vacanza per le truppe germaniche di stanza in Francia. I tedeschi impiegarono molti prigionieri stranieri e le squadre dell'Organizzazione Todt per lavorare alla costruzione delle fortificazioni.

Gli invasori vietarono agli abitanti delle Isole del Canale di comunicare al di fuori delle isole stesse (eccetto che per mezzo di messaggi di 25 parole della Croce Rossa, che dovevano passare la censura e impiegavano molti mesi per giungere a destinazione). Fu proibito viaggiare al di fuori del territorio delle isole, ascoltare trasmissioni radio o anche utilizzare automobili.

Erano previste pene severe per coloro che venivano trovati in possesso di una radio. Piccole quantità di approvvigionamenti domestici e abiti venivano importati dalla Francia, ma in generale molti beni erano disponibili in quantità estremamente limitate e spesso erano impossibili da ottenere.

Durante l'occupazione 2.000 persone, incluse intere famiglie con bambini, furono forzatamente deportate nei campi della Germania meridionale. All'epoca non venne fornita alcuna spiegazione ufficiale in merito.

Feldmaresciallo Karl Rudolf Gerd Von Runstedt (n. 1875)

Era il comandante in capo delle forze occidentali tedesche e quello delle armate che occupavano le Isole del Canale. Eisenhower lo descrisse come "il più abile generale tedesco della seconda guerra mondiale". Si dice che avesse un'assai bassa opinione di Hitler e del nazismo.

Operazione Leone Marino

L'esercito germanico aveva in programma di approdare su un tratto ampio 200 miglia, che andava da Lyme Regis a ovest fino a Ramsgate a est, ma la marina tedesca, costantemente preoccupata dalla minaccia rappresentata da quella britannica, insistette per ridurre il fronte dello sbarco. Si arrivò a un compromesso, per cui lo sbarco sarebbe avvenuto da Brighton a ovest fino a Folkestone a est. La prima ondata di circa 60.000 uomini doveva creare delle teste di ponte sulle spiagge, mentre la seconda includeva divisioni di carri armati che avrebbero dovuto rompere l'accerchiamento e conquistare gli obiettivi secondari. Gli sbarchi sarebbero stati coadiuvati da truppe aeree che avrebbero preso terra nei Downs sopra Brighton e a nord-est di Folkestone, per dare appoggio nella conquista degli attraversamenti del Royal Military Canal.

Dopo il fallimento delle forze aeree tedesche nello sconfiggere quelle britanniche, l'Alto



Comando germanico divenne sempre più scettico riguardo alla possibilità di riuscire a portare a termine l'invasione con successo. Inizialmente la Germania voleva effettuare l'invasione nel mese di agosto, ma il 3 settembre l'Alto Comando rinviò l'operazione Leone Marino prima al 21 e poi al 27 del mese, l'ultimo giorno utile in cui le maree avrebbero permesso un tentativo di sbarco.

Hitler voleva invadere la Gran Bretagna. Battezzò il suo piano "operazione Leone Marino". Aveva delle idee precise su chi avrebbe governato l'Inghilterra dopo la conquista. La sua macchina della propaganda aveva già preparato un cinegiornale con i "vittoriosi" soldati tedeschi e i loro "prigionieri" britannici.

Ma la Gran Bretagna era difesa dalla marina militare, che era molto più forte di quella tedesca. Se Hitler voleva invadere l'Inghilterra, doveva prima trovare un modo per difendere la sua flotta d'assalto dagli attacchi nemici. L'aviazione tedesca – la Luftwaffe – avrebbe potuto svolgere questo ruolo ma, per farlo, Hitler doveva innanzitutto mettere fuori gioco l'aeronautica militare britannica.

Il 15 settembre, l'aviazione tedesca sferrò un massiccio attacco con l'obiettivo di distruggere la RAF e dare il segnale di inizio dell'invasione. È a questo punto che la nostra storia diverge dai fatti reali...

Il 15 settembre l'aviazione tedesca sferrò un massiccio attacco per distruggere la RAF e dare il segnale di inizio dell'invasione.

Durante la battaglia d'Inghilterra, i tedeschi persero il doppio degli aerei rispetto ai britannici. Ciò comportò la fine dell'operazione Leone Marino. Hitler la rinviò indefinitamente, mentre la sua attenzione veniva assorbita dall'Unione Sovietica.

Anche se all'epoca i tedeschi non lo sapevano, una delle sezioni di costa che avevano scelto per lo sbarco era difesa da un plotone della Guardia Nazionale con una sola mitragliatrice!

Uno scherzo del destino

In 1940 – L'Invasione dell'Inghilterra la storia è diversa da ciò che è realmente accaduto. Il presupposto di questo gioco è che l'aviazione germanica sia riuscita a vincere la decisiva battaglia d'Inghilterra, distruggendo gran parte della RAF e prendendo il controllo dei cieli. All'alba del 19 settembre 1940 l'esercito tedesco sbarca sulle spiagge inglesi con una prima forza di invasione composta da 330.000 uomini. Gli elementi di altre nove divisioni atterrano tra Folkestone e Rottingdean (vicino a Brighton). Inoltre la 7ª divisione dell'aria di Fallschirmjäger viene paracadutata a Lympne per impadronirsi del campo di aviazione.

durante la traversata notturna la flotta di invasione subisce solamente perdite trascurabili dalle motosiluranti, mentre diverse navi della marina militare britannica vengono affondate dalla marina germanica e dalla Luftwaffe.

Entro poche ore dallo sbarco, in cui gli invasori travolgono i difensori sulle spiagge, le truppe britanniche in riserva vengono inviate nel Kent. Nel Regno Unito c'erano 25 divisioni di riserva, ma solamente 17 erano adeguatamente equipaggiate e soltanto tre di esse erano di stanza nel Kent. Il piano di difesa, che si basava sull'utilizzo di riserve mobili e brigate meccanizzate corazzate, venne messo in atto non appena gli invasori furono identificati.

Nell'infuriare della battaglia, la Luftwaffe fece alzare in volo 1.200 caccia e 800 bombardieri prima delle ore 1200. La RAF fu costretta a schierare persino gli aerei da addestramento, frettolosamente armati con delle bombe.

Il 20 settembre, i tedeschi avevano già occupato i porti di Dover e Newhaven, e iniziavano a convergere su Folkestone. Le navi che sbarcavano le truppe sulle spiagge subirono soltanto danni minori a causa dei pochi bombardieri della RAF sopravvissuti, ma la conquista di Dover fu fondamentale.

Il governo britannico si ritirò rapidamente da Londra verso il nord dell'Inghilterra,

stabilendosi a York. Nel frattempo, la famiglia reale fuggì in Canada.

Il primo contrattacco britannico sferrato dalla 42^a divisione supportata da una brigata corazzata fermò l'avanzata della 34^a divisione germanica verso Hastings. Anche la 7^a Panzer-Division stava incontrando delle difficoltà a causa degli innumerevoli ostacoli anticarro e delle squadre d'assalto armate con bombe adesive e altre armi anticarro. Contemporaneamente una divisione australiana aveva riconquistato Newhaven (il solo porto in mani tedesche), mentre una divisione neozelandese arrivò a Folkestone ma venne attaccata nelle retrovie dalla 22^a divisione paracadutisti germanica e fu costretta a ritirarsi subendo perdite che arrivarono al 35%.

Al termine della giornata i tedeschi avevano fatto sbarcare 10 divisioni, in molti casi non al completo e in attesa degli effettivi che sarebbero giunti con la seconda ondata durante la notte. Il tempo non era tuttavia indicato per la traversata e la decisione di prendere il mare fu demandata agli alti gerarchi.

Nel frattempo, la RAF aveva perso la maggior parte dei suoi caccia. I campi di aviazione di 11 gruppi erano ridotti ad ammassi di rovine e ancora una volta le forze aeree si trovarono sull'orlo del collasso, come già era accaduto ai primi di settembre.

Sulla terraferma i tedeschi avanzavano speditamente verso Canterbury, anche se subirono dei rovesci nei dintorni di Newhaven quando la 45^a divisione e gli australiani contrattaccarono. Alle 2150 Hitler decise di far partire la seconda ondata di invasione.

La 6^a e la 8^a divisione di stanza a Newhaven, arrivate da Le Havre, furono rinforzate e iniziarono a respingere il nemico e a farsi strada verso l'interno. La resistenza cominciò a sbriciolarsi.

Il 24 settembre i tedeschi avevano stabilito delle forti teste di ponte e stavano iniziando a premere verso l'interno in numero sempre maggiore.

Le forze britanniche si ritirarono fino al Tamigi, pronte a trincerarsi. Molte migliaia di soldati britannici, canadesi, australiani, francesi e polacchi vennero catturati e parecchio equipaggiamento di vitale importanza fu distrutto o finì in mano alla macchina da guerra nazista.

Attualmente gli occupanti tedeschi stanno facendo approdare la terza ondata di invasione, che include un gran numero di carri armati e pezzi di artiglieria, e stanno combattendo per aprirsi la strada verso nord, in attesa che il governo britannico si arrenda.



Vivere con il nemico

La vita in Inghilterra sotto il regime nazista non è neanche lontanamente paragonabile a quella che hanno dovuto fare i polacchi o i russi, ma è tuttavia un'esistenza terribile. Di continuo i tedeschi perquisiscono, perseguitano e arrestano cittadini innocenti, prendendosi tutto ciò che vogliono (inclusi lavoratori coatti) e razionando qualsiasi bene di valore.

I soldati tedeschi sono alloggiati nelle case degli inglesi, e gli ufficiali hanno requisito quelle più grandi e più belle per stabilirvi il proprio quartier generale.

Come già accaduto in altre nazioni sotto il Reich, le strade sono state ribattezzate con nomi tedeschi, i cimeli storici e le opere d'arte sono stati rubati o distrutti, e dappertutto viene diffuso il materiale di propaganda nazista.

Gran parte di questa propaganda è contro gli ebrei e ci sono persino degli incontri per spiegare agli inglesi le "malefatte" degli ebrei e l'"influenza" che essi esercitano sulla politica. Anche considerando tutto questo, i tedeschi si comportano comunque con i britannici meglio che col resto delle popolazioni che hanno conquistato. L'ideologia nazista considera quello britannico un popolo acculturato, perciò sostanzialmente lo tratta con rispetto. Ovviamente i singoli ufficiali potrebbero agire coi nemici sconfitti in modo alquanto differente.



Da parte loro, i britannici provano quasi senza eccezioni un profondo odio nei confronti degli invasori e continueranno a resistere finché gli sarà possibile, ignorando a bella posta i soldati tedeschi e la loro ingombrante presenza. In molti casi i cittadini si coalizzano contro i germanici ma in ogni comunità ci sono comunque coloro che considerano la presenza tedesca come un'opportunità oppure se ne disinteressano.

Ci sono dei punti di controllo in cui vengono controllati i documenti e dei posti di blocco lungo le strade principali e su quelle che permettono di uscire da città e villaggi. Come accade anche nel resto dell'Europa, durante la guerra i documenti di identità sono fondamentali per potersi muovere. Se non sei in grado di provare la tua identità esibendo un documento, nulla di quello che dirai sarà creduto e corri il rischio di venire imprigionato, interrogato e persino ucciso se ti trovi nel posto sbagliato al momento sbagliato.

Andare in giro senza documenti significa letteralmente mettere a repentaglio la propria vita. I tedeschi mettono i britannici l'uno contro l'altro costruendo false accuse e li incoraggiano a vendicarsi dei torti subiti in passato, il che contribuisce a creare un'atmosfera di sospetto e paura.

Come conseguenza dell'evacuazione, sono rimasti davvero pochi bambini. In alcuni casi se ne sono andate intere famiglie, le cui case sono ora abbandonate. Gran parte dei giovani si sono arruolati, anche se ci sono oltre 50.000 obiettori di coscienza, per cui alcuni di loro potrebbero ancora essere in circolazione, anche se di sicuro non saranno molto ben visti.

In Gran Bretagna c'è un movimento fascista guidato da Oswald Moseley (che è stato arrestato nei primi mesi dell'anno) e l'occupazione è una buona opportunità per i fascisti di lasciare il segno. Alcuni lavorano per i tedeschi svolgendo vari incarichi, il più subdolo dei quali è quello di spiare e riferire su ogni attività sospetta.

Alcune delle direttive e delle disposizioni imposte dagli occupanti nazisti sono riportate di seguito:

Armi

Non c'è bisogno di dire che tutte le armi devono essere consegnate e vengono confiscate. Chiunque viene sorpreso con un'arma è arrestato e imprigionato. Se non viene fornita una spiegazione più che convincente sul motivo per cui si è in possesso dell'arma, specialmente nel caso in cui di recente ci siano stati atti di sabotaggio, è molto probabile andare incontro alla fucilazione.

Cinema

Nei cinema vengono proiettati soltanto film di propaganda nazista.

Coprifuoco

Ci sono limitazioni alla libera circolazione e nessuno può recarsi sulle spiagge o nei porti. Non si può uscire dalla propria casa durante certe ore, in particolare dopo il tramonto. Non sono permessi assembramenti di persone. Ognuno deve sempre avere con sé i propri documenti di identità e mostrarli se gli viene richiesto. Chi è senza documenti è passibile di arresto e, nel migliore dei casi, subirà una lunga detenzione.

Ebrei

Gli ebrei hanno l'obbligo di consegnarsi ai nazisti. Gli occupanti non rivelano ciò che accadrà loro in seguito.

Personale militare

Tutti i militari hanno l'obbligo di consegnarsi e saranno portati in Germania nei campi dei prigionieri di guerra. Quelli che non lo fanno e vengono scoperti senza l'uniforme vengono immancabilmente accusati di spionaggio e fucilati.

Radio e piccioni

I tedeschi fanno tutto ciò che possono per impedire alla gente di ricevere via radio notizie che non hanno passato la censura. Le radio vengono confiscate e chi ne nasconde una in casa è arrestato e deportato. È vietato anche tenere piccioni, perché potrebbero essere utilizzati per inviare e ricevere messaggi.

Saluto della polizia

Alla polizia civile è permesso di continuare a indossare le proprie divise britanniche durante l'occupazione, ma i poliziotti in uniforme hanno l'obbligo di salutare gli ufficiali tedeschi quando li incontrano. Se non lo fanno, vengono processati e condannati dalla polizia militare tedesca per non aver salutato come prescrive il regolamento. I poliziotti locali devono anche fare da autisti agli ufficiali nazisti.

Veicoli

Tutti i veicoli a motore e in molti casi anche biciclette, carri e cavalli vengono requisiti per essere usati dai tedeschi.

L'Inghilterra cadrà!



L'Inghilterra cadrà! È ciò che ha detto il Fuhrer

E anche i suoi vassalli. Quel giorno arriverà presto

I tedeschi vinceranno. L'Europa sarà libera Dalle bugie di Churchill e dall'ipocrisia inglese!

L'Inghilterra cadrà! Ne siamo certi

Possa risuonare come un grido fortissimo

La Germania vincerà. L'Europa sarà libera

Dalle bugie di Churchill e dalla malvagità inglese!

L'Inghilterra cadrà! Chi ancora ne dubita

Presto avrà un'enorme delusione

La Germania vincerà. L'Europa sarà libera

Dalle bugie di Churchill e dalla tirannia inglese!

L'Inghilterra cadrà! È ciò che ha detto il Fuhrer

E anche i suoi vassalli. Quel giorno arriverà presto

I tedeschi vinceranno. L'Europa sarà libera

Dalle bugie di Churchill e dall'ipocrisia inglese!

Di Robert Franke

(Traduzione di Patricia O'Brien)

Razionamento

Durante la guerra e ancora di più nel corso dell'occupazione, il razionamento è diventato uno stile di vita. La benzina fu il primo bene a essere razionato nel settembre 1939 e il provvedimento si estese poi rapidamente a burro, zucchero, pancetta e carne.

L'Inghilterra non è autosufficiente per quanto riguarda la produzione del cibo. Per il solo fabbisogno nazionale è necessario importare grandi quantità di alimenti. Tutto il cotone, la materia prima per i vestiti, arriva dall'estero, così come il petrolio.

Non solo gli alimenti sono difficili da ottenere, ma le loro scorte sono alquanto limitate. Molte persone sono sempre affamate e le casalinghe si lamentano per il tempo che devono perdere facendo le file per ottenere il cibo.



Anche i vestiti sono strettamente razionati. A ogni cittadino britannico, uomo, donna o bambino, sono state assegnate una tessera di razionamento e una carta di registrazione nazionale (carta d'identità). Le tessere di razionamento devono essere consegnate ai negozianti, che ritagliano il numero di tagliandi necessari per acquistare l'oggetto razionato. I tedeschi continuano nella politica del razionamento, ma sotto il loro controllo tutto è ancora più difficile da ottenere. Teoricamente anche gli occupanti dovrebbero pagare per ciò gli serve, ma spesso

si limitano semplicemente a prendere quello che vogliono.

L'Ufficio del Commercio ha emesso delle regolamentazioni cui i produttori devono rigidamente attenersi per quel che riguarda la

qualità dei tessuti, la lunghezza dei risvolti e via dicendo. Le camicie non possono avere i doppi polsini. Le giacche devono essere monopetto. I pantaloni non devono avere i risvolti. Le ragazze sono state maggiormente colpite da queste restrizioni rispetto ai ragazzi, perché i loro vestiti hanno subito drastiche alterazioni per risparmiare tessuto. Anche le uniformi scolastiche sono state modificate, ma alcune scuole hanno insistito nel mantenere quelle tradizionali. Questa situazione si protrae anche sotto i tedeschi.

Un prospero mercato nero è attivo in Gran Bretagna durante l'occupazione. È diventato molto pericoloso ma altrettanto redditizio. Le persone coinvolte nel mercato nero vanno incontro a condanne esemplari, eppure molte non vedono nulla di male nel fatto di ricorrere a esso. Si può pagare un piccolo "supplemento" nei negozi per acquistare un oggetto razionato oppure acquistare sottobanco dei tagliandi di razionamento. Molti perdono la propria tessera. Durante l'occupazione tedesca le tessere smarrite non vengono rimpiazzate, mentre in precedenza le autorità potevano emettere dei sostituti.

Ci sono anche i falsari, che approfittano del fatto che i tagliandi di razionamento non sono certo stampati in maniera accurata come le banconote. Le tessere e i tagliandi sono abbastanza facili da riprodurre. Una delle principali preoccupazioni delle autorità è il fatto che i contadini potrebbero nascondere una parte dei prodotti agricoli a causa del controllo dei prezzi.



Semplicemente, non ci sono abbastanza scorte per tirare avanti e, con i tedeschi che requisiscono tutto, è necessario trovare delle soluzioni alternative a basso costo, procurarsele al mercato nero, produrle in proprio e far durare il più a lungo possibile quello che si possiede.

MINISTRY OF FOOD PAGE 1

RATION BOOK SUPPLEMENT

This is a Spare Book

YOU WILL BE TOLD HOW AND WHEN TO USE IT

HOLDER'S NAME AND REGISTERED ADDRESS

Surname..... HERRING

Other Names..... William R

Address..... 1 Walton Way Mitcham

If found, please return to

MITCHAM

FOOD OFFICE

Date of Issue..... 4.61

NATIONAL REGISTRATION NO.

CNCZ 37 1

Class and Serial No. of Ration Book already held

RBI PP 609997

R.B. 9

Banane e arance

Questi frutti sono un lusso assai raro.

Caffè

Le ghiande essiccate sono il più comune sostituto del caffè. Un commerciante mise un annuncio su un quotidiano locale affermando di essere disposto a pagare 3d per ogni libbra di ghiande.

Latte e latte in polvere

È riservato principalmente per i bambini e gli invalidi. Alle altre persone ne tocca poco o nulla.

Pane

A causa della penuria di farina di grano, i fornai mischiano delle patate all'impasto prima di cuocerlo. Per impastare utilizzano acqua di mare, visto che il sale è praticamente impossibile da trovare. Il pane bianco non esiste più.

Petrolio e carburante

Ovviamente sono riservati per i servizi essenziali e per i militari tedeschi. Le persone comuni praticamente non ne hanno, e comunque ormai in pochi possiedono una macchina e tutte quelle che vengono scoperte sono immediatamente requisite.

Sale

Il sale è scarso. Il prezzo al mercato nero nel dicembre del 1940 è di 5s/6d per libbra. Le persone che vivono lungo la costa sono costrette a ricavare il sale dall'acqua del mare.

Torta Woolton

A causa della scarsità di mezzi la gente ha trovato molti modi ingegnosi per far durare più a lungo il cibo. La torta Woolton è uno di questi. Deve il suo nome a Lord Woolton, ministro dei viveri, ed è in pratica una torta di verdure e marmite sopra cui vengono messi pure di patate e un po' di formaggio.

Costo degli abiti in tagliandi

Capo di vestiario	Tagliandi necessari
Impermeabile	7
Giacca	6
Camicia	4
Cardigan	5
Pantaloni	6
Pantaloni corti	2
Abito da donna	5
Uniforme scolastica	4
Gonna	4
Mutande	2
Scarpe	2
Calzini	1

La Guardia Nazionale

La Guardia Nazionale è composta da volontari dai 17 ai 65 anni che si sono offerti di servire gratuitamente come soldati part-time. Dopo lo sbarco dei tedeschi, lo diventano a tempo pieno. Il loro scopo originario era quello di sorvegliare il territorio nell'evenienza di eventuali atterraggi nemici. Il governo si aspettava 150.000 volontari, ma alla fine di maggio si erano presentati in più di 300.000 e all'inizio di settembre se ne contavano ormai un milione e mezzo. A causa della mancanza di uniformi, la maggior parte di loro ricevette

semplicemente una fascia con le lettere VDL da apporre sul braccio, anche se a luglio arrivarono delle scadenti uniformi di jeans.



Uno degli scopi della Guardia Nazionale era quello di rallentare il nemico mentre venivano schierate le truppe regolari, ma a causa della scarsità di armi occorreva affidarsi all'inventiva. Una delle tattiche consisteva nel lasciare aperti tutti i tombini, in modo che i tedeschi vi cadessero dentro al buio. Un'altra era quella di piazzare in mezzo alla strada un contenitore con un bastone da cui partiva un filo che si dirigeva verso un punto nascosto. In questo modo i tedeschi dovevano ispezionare ogni singolo contenitore per vedere se effettivamente nascondeva una bomba. Per una maggiore efficacia, si raccomandava di piazzare una vera bomba ogni tanto. Ai proprietari delle case veniva chiesto di lasciare aperta una finestra e di posizionare un pezzo di tubo sul davanzale, per simulare la postazione di un cechino.

Inizialmente la Guardia Nazionale soffriva di un'estrema carenza di armamenti. L'esercito regolare aveva la priorità nei rifornimenti, a causa della grave perdita di equipaggiamento a Dunkerque. Persino in settembre molte unità erano praticamente disarmate. Molti si arrangiarono utilizzando lupare, fucili ad aria compressa, vecchie doppiette da cacciatore, veri e propri reperti da museo, baionette, coltelli e pezzi di tubi del gas sulla cui cima veniva saldata una lama. L'arma improvvisata più popolare era la bomba Molotov, una bottiglia piena di liquido infiammabile con uno straccio infilato in un buco del tappo di sughero, che veniva incendiato un attimo prima di

lanciarla. La bottiglia quindi esplodeva dando fuoco al contenuto. La situazione degli armamenti migliorò con la consegna, a metà luglio, di un milione di vecchi fucili statunitensi, ognuno dei quali aveva però in dotazione solo 10 munizioni. Inoltre, a seguito di un appello, vennero recuperati 20.000 pistole e fucili.

Nel 1941 la minaccia di un'invasione sembrava più remota. L'Guardia Nazionale aveva ricevuto altre armi più convenzionali, tra cui dei mitra. Aveva inoltre a disposizione alcune armi peculiari, come il Northover Projector, che somigliava a un pezzo di tubo montato su un supporto e serviva come lanciagranate. Un'altra di queste armi speciali era la bomba appiccicosa, una granata ricoperta di patina adesiva. Una delle armi più longeve fu il mortaio Spigot, un'arma anticarro alquanto economica che sparava bombe ad alto potenziale da 20 libbre. La Guardia Nazionale poté sempre contare su oltre un milione di effettivi fino al dicembre 1944 e fu definitivamente sciolta il 31 dicembre 1945.

L'esercito segreto

Formate nel 1940, le Unità Ausiliarie erano composte da uomini reclutati dalla Guardia Nazionale con il compito di creare delle unità di guerriglia che avrebbero operato dietro le linee nemiche nel caso di un'invasione del Regno Unito. Avrebbero dovuto agire partendo da basi segrete battezzate "nascondigli". Gli vennero assegnate delle razioni per soli 10 giorni e, se le operazioni fossero durate più a lungo, avrebbero dovuto procurarsi i rifornimenti da soli.

Le persone più adatte per questo incarico comprendevano cacciatori, minatori, boscaioli, pescatori e in particolare i bracconieri. Una volta arruolati, gli "ausiliari" venivano addestrati nell'arte del sabotaggio e della sopravvivenza. Fu stampato un manuale, intitolato "Agenda del Campagnolo 1939", che conteneva una raccolta di idee su come



uccidere, menomare, far saltare in aria o mettere fuori combattimento chiunque avesse intralciato la strada del suo versatile proprietario.

Questi uomini non facevano effettivamente parte della Guardia Nazionale. Si trattava di una semplice copertura, visto che non erano annoverati tra i suoi ranghi e non erano esplicitamente nominati nella Convenzione di Ginevra. Le loro uniformi avrebbero potuto fornirgli un qualche tipo di garanzia di non essere immediatamente fucilati, nel caso in cui fossero stati catturati.

Cronologia dell'invasione

1939

1 settembre In Gran Bretagna viene dichiarata la mobilitazione generale.

2 settembre In Gran Bretagna viene approvata la legge di servizio nazionale.

3 settembre Dopo che i nazisti hanno rifiutato l'ultimatum anglo-francese del 1° settembre, che chiedeva il ritiro di tutte le forze tedesche dalla Polonia, la Gran Bretagna dichiara guerra alla Germania.

7 settembre Re Giorgio VI approva il registro nazionale di identificazione, che introduce le carte di identità.

9 settembre Viene pubblicata la prima lista di caduti britannici.

1 ottobre Tutti gli uomini britannici tra 20 e 22 anni sono designabili per l'arruolamento.

18 dicembre Le prime truppe canadesi arrivano in Gran Bretagna.

1940

1 gennaio In Gran Bretagna la leva obbligatoria si estende agli uomini dai 20 ai 27 anni.

8 gennaio La Gran Bretagna introduce le tessere di razionamento per burro, zucchero, pancetta e prosciutto.

8 marzo Vengono distribuite le maschere antigas, che devono essere sempre portate con sé.

11 marzo Primo affondamento di un U-Boat da parte di un aereo: l'U-31 viene attaccato e affondato al largo di Wilhelmshaven da un Blenheim della RAF.

18 marzo L'Italia entra in guerra al fianco della Germania.

5 aprile Il governo norvegese in esilio si stabilisce a Londra.

9 aprile Le truppe tedesche invadono la Danimarca e la Norvegia.

15 aprile Le truppe britanniche occupano il porto di Narvik in Norvegia e anche quelli di Namsos, Trondheim e Andalsnesd.

25 aprile In Gran Bretagna viene introdotto un nuovo piano di evacuazione.

27 aprile Himmler ordina la costruzione del campo di concentramento di Auschwitz; Rudolf Höss ne diventa il comandante.

3 maggio Il maggiore dell'esercito Vidkun Quisling, filonazista, diventa leader della Norvegia; Re Haakon fugge dal paese.

9 maggio L'età di leva in Gran Bretagna viene innalzata a 36 anni.

10 maggio Le truppe tedesche invadono Olanda, Belgio e Lussemburgo. Il Primo Ministro britannico Neville Chamberlain rassegna le dimissioni. Gli succede Winston Churchill.

13 maggio La regina Guglielmina scappa dall'Olanda e arriva in Inghilterra. Primo discorso di Winston Churchill: "Sangue, sudore e lacrime".

14 maggio Le truppe tedesche della 12ª armata invadono la Francia. Il segretario di stato britannico per la guerra, Anthony Eden, lancia un appello ai volontari per la formazione dei Volontari della Difesa Locale (VDL).

15 maggio L'Olanda si arrende alla Germania nazista. Con un annuncio ufficiale, il governo britannico riduce la razione settimanale di burro da otto a quattro onces a testa.

21 maggio Oltre 250.000 volontari si arruolano nei VDL in sole 24 ore.

23 maggio Sir Oswald Mosley e altri fascisti britannici vengono arrestati. In Irlanda del Nord sono catturati 76 componenti dell'IRA.

26 maggio Le città costiere da Great Yarmouth a Folkestone vengono dichiarate zone di evacuazione.

27 maggio Inizio dell'evacuazione di Dunkerque. La razione di zucchero viene ridotta da 12 a otto onces a testa.

28 maggio Il Belgio si arrende alla Germania. Gli alleati si impadroniscono di Narvik, in Norvegia.

29 maggio Dunkerque viene circondata dall'artiglieria tedesca e bombardata dalla Luftwaffe, ma l'evacuazione continua.

1 giugno Vengono tolti tutti i segnali stradali che potrebbero essere utili ad

eventuali paracadutisti lanciati sulla Gran Bretagna.

3 giugno Dunkerque, operazione Dynamo. Solo 40.000 soldati vengono lasciati a terra e catturati, mentre 338.000 riescono a fuggire. Tutti gli stranieri e gli apolidi che vivono in Gran Bretagna sono obbligati a restare in casa dalle 22:30 alle 6:00 del mattino.

4 giugno Churchill alla Camera dei Comuni: "Combatteremo sulle spiagge, sui campi, sulle strade e sulle colline. Non ci arrenderemo mai." Vengono proibiti i bivacchi entro 10 miglia dalle coste orientali e sudorientali dell'Inghilterra e sull'Isola di Wight.

5 giugno Ironside, comandante della difesa interna, annuncia la creazione degli "Ironside", piccoli gruppi di uomini armati e motorizzati per l'intervento contro i paracadutisti.

6 giugno In Gran Bretagna viene messa al bando la produzione di centinaia di articoli per la casa. A tutti i tedeschi e gli austriaci che vivono nel Regno Unito viene ordinato di consegnare i propri apparecchi radiotrasmettenti.

8 giugno Le truppe tedesche riconquistano Narvik; termina l'evacuazione delle truppe alleate da Narvik.

10 giugno La Norvegia si arrende. Il governo fascista italiano dichiara guerra a Inghilterra e Francia.

14 giugno Le truppe tedesche della 6ª armata entrano a Parigi, in Francia. Il generale Frere (della 7ª armata francese) abbandona Parigi senza combattere e von Studnitz guida l'87ª divisione di fanteria nella sua trionfale marcia di ingresso.

16 giugno Paul Reynaud si dimette da primo ministro francese.

17 giugno Churchill fa un discorso radio alla nazione, dicendo che la Gran Bretagna difenderà la propria patria e continuerà a combattere finché la maledizione di Hitler non sarà scongiurata.

18 giugno Da Londra, Charles de Gaulle diviene "Leader della Francia Libera" e per la prima volta lancia un appello al popolo francese perché non si arrenda e continui a combattere. Churchill parla alla Camera dei

Comuni: "Apprestiamoci tutti insieme al nostro dovere e facciamo in modo che [...] gli uomini dicano: questo è stato il loro momento migliore." Il generale De Gaulle forma a Londra il Comitato Francese di Liberazione Nazionale e giura di continuare la guerra al fianco dei britannici, affermando che "la Francia ha perso una battaglia, non la guerra".

19 giugno Il ministero dell'informazione britannico invia a tutte le famiglie l'opuscolo "Se dovessero arrivare gli invasori".

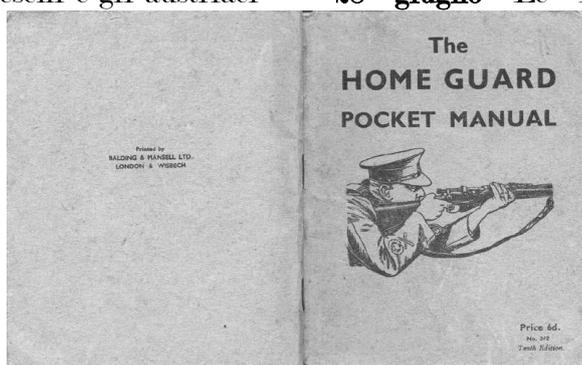
22 giugno Capitolazione della Francia; le truppe tedesche occupano la Francia settentrionale e occidentale. Il governo collaborazionista di Vichy viene messo al potere nella Francia sudorientale. 100.000 bambini sono evacuati nella West Country (Inghilterra sud-occidentale) e in Galles.

26 giugno In Gran Bretagna, De Gaulle forma la Legione dei Volontari Francesi.

28 giugno Le Isole del Canale sono

smilitarizzate e parzialmente evacuate.

30 giugno Forze tedesche prendono terra a Guernsey, nelle Isole del Canale, con l'intenzione di utilizzarla come uno dei punti di transito per l'invasione della terraferma.



1 luglio Truppe tedesche occupano Jersey e completano la cattura delle Isole del Canale. In Gran Bretagna, il prezzo del latte raggiunge i 4d per pinta.

2 luglio La "festività bancaria" di agosto viene annullata in tutta la Gran Bretagna.

8 luglio La polizia metropolitana britannica viene armata quando si trova di guardia a posizioni strategiche.

9 luglio In Gran Bretagna il tè viene razionato a due onces per persona alla settimana.

10 luglio Inizio dell'operazione Leone Marino, che dà il via alla battaglia d'Inghilterra.

14 luglio Comandi britannici effettuano un'incursione a Guernsey, nelle Isole del Canale, con risultati irrilevanti.

15 luglio Il ministero degli interni britannico vieta i fuochi d'artificio e il volo di aquiloni e palloni aerostatici.

19 luglio Adolf Hitler invia un'offerta di pace all'Inghilterra, che viene rifiutata immediatamente. Il generale Sir Alan Brooke rileva da Ironside il ruolo di comandante il capo delle forze interne di difesa. Ironside viene nominato maresciallo di campo.

22 luglio In Gran Bretagna viene creato l'esecutivo per le operazioni speciali, con il compito di reclutare e addestrare personale in grado di agire in maniera sovversiva contro le forze germaniche nell'Europa occupata.

23 luglio Il segretario della guerra annuncia che i Volontari della Difesa Locale diventeranno la Guardia Nazionale, forte ora di oltre 1.300.000 effettivi.

8 agosto La prima grande ondata di bombardieri tedeschi attacca l'Inghilterra.

12 agosto Le incursioni degli aerei tedeschi contro le stazioni radar sulle coste del Kent, del Sussex e sull'Isola di Wight cominciano a dare frutti. Molti caccia britannici vengono abbattuti e le stazioni radar sono distrutte. In Gran Bretagna, sprecare il cibo diventa illegale.

13 agosto La Luftwaffe inizia la sua offensiva principale e la battaglia d'Inghilterra si intensifica. Nelle linee di difesa prive dei radar si formano dei varchi e gradualmente le cose peggiorano, nonostante i coraggiosi sforzi della RAF, che è costretta a far alzare in volo aerei riparati alla meglio e piloti stanchi.

14 agosto Il ministro della difesa nazionale annuncia che dei paracadute sono stati trovati in Derbyshire, in Yorkshire e in Scozia, ma non ci sono prove della presenza di truppe tedesche.

7 settembre Inizio del "Blitz", una serie di incursioni aeree su Londra, su molte fabbriche e su altri siti strategici. Oltre 900 aerei attaccano Londra quasi senza trovare opposizione, a causa della presenza praticamente inesistente della RAF. Nonostante il bombardamento, il morale rimane alto.

19 settembre Dopo diversi rinvii, inizia finalmente l'operazione "Seelöwe", con degli sbarchi tra Folkestone e Rottingdean.

20 settembre Il governo britannico si trasferisce nel nord e stabilisce un nuovo parlamento a York.

21 settembre La famiglia reale britannica parte per il Canada.

Personaggi

I personaggi di 1940 – L'Invasione dell'Inghilterra sono persone normali – negozianti, contadini, proprietari di pub e direttori di ufficio postale. Formano la spina dorsale delle comunità in cui vivono. Certamente non sono i giovani in forma che costituiscono le forze armate, altrimenti sarebbero già stati arruolati e si troverebbero in Germania come prigionieri di guerra oppure impegnati a combattere sulla linea del fronte nel nord dell'Inghilterra. Sono troppo anziani o troppo giovani per il servizio attivo, sono donne oppure hanno delle disabilità che li hanno obbligati a restare a casa a svolgere il lavoro che facevano prima dell'inizio della guerra e che, nonostante le ostilità, continuano a portare avanti.

Tuttavia, quando è stata formata la Guardia Nazionale, molti di questi uomini si sono arruolati e hanno ricevuto un qualche tipo di addestramento prima dell'arrivo dei tedeschi. Di giorno continuano a svolgere il proprio lavoro e a mandare avanti la famiglia, spesso sotto lo sguardo inquisitorio degli occupanti, ma di notte intraprendono missioni per intralciare la macchina da guerra germanica colpendo le basi militari, danneggiando le linee di comunicazione, attaccando le colonne di veicoli e distruggendo ferrovie, strade e ponti che portano verso nord.

I personaggi vivono nella costante paura di essere scoperti – non soltanto per sé stessi ma anche per le famiglie che li aspettano a casa. Ma è proprio per le loro famiglie e per quelle dei popoli liberi di tutto il mondo che i personaggi diventano eroi notturni e fanno tutto il possibile per rallentare e rovinare i piani di Hitler.



Creare un personaggio

Dove vive il personaggio?

Innanzitutto decidi assieme agli altri giocatori (o chiedi al SG) dove si svolgerà di preciso il gioco. Si raccomanda che l'ambientazione sia quella di un piccolo villaggio o una cittadina che si trova a poca distanza dalla costa, che consente di scegliere tra una varietà di mestieri ma al contempo non rappresenta uno dei centri più importanti dell'attività germanica. L'idea è che nell'abitato ci sia un piccolo contingente tedesco, probabilmente equipaggiato con mezzi cingolati, mitragliatrici e poco altro. Gli invasori non si aspettano problemi in un posto come questo.

Lavoro

Indica quello che il tuo personaggio fa durante il giorno. Ha un lavoro normale. Alcuni esempi sono: vicario, proprietario di pub, dirigente di banca, contadino, guardacaccia, infermiere, veterinario, barista, poliziotto, avvocato, macellaio, soldato in congedo e via dicendo.

Descrizione

Pensa al tuo personaggio e al suo aspetto, al suo carattere, all'età, ai segni distintivi, ecc. Ricorda che sarà probabilmente più vecchio dei personaggi che interpreti di solito in altri giochi di ruolo.

Famiglia

Il tuo personaggio è sposato, scapolo o vedovo? Ha figli o nipoti? Amici fidati? Scrivi i nomi di alcune persone che sono importanti per lui. Il SG li utilizzerà per creare delle situazioni e delle avventure che comportino un coinvolgimento diretto del personaggio.

Esperienza in combattimento

Specifica se il tuo personaggio è un veterano della Grande Guerra (la prima guerra mondiale) o se ha ricevuto un addestramento nella Guardia Nazionale, oppure se non ha vissuto nessuna di queste esperienze. Ti aiuterà a definire le capacità di combattimento che può avere.

Altre note

Qualsiasi altra informazione che non hai ancora specificato sul tuo personaggio –

prova una passione nei confronti di qualcosa o qualcuno? È religioso? Possiede alcunché di importante o prezioso? Pensa a queste informazioni per dare vita al tuo personaggio.

Attributi

I personaggi sono definiti da quattro attributi: Fisico, Coordinazione, Mente e Socievolezza. Una persona media ha un punteggio di 10 in ognuno di essi. Puoi suddividere come preferisci un totale di 40 punti tra gli attributi. In questo modo creerai un personaggio "nella media", anche se potrebbe eccellere in alcuni attributi se sceglie di averne degli altri più bassi. Tuttavia ci sono dei limiti al punteggio minimo e massimo di un attributo.

Nessun attributo può avere un valore inferiore a 5.

Mente e Socievolezza possono avere un valore massimo di 15.

Per la Coordinazione, il valore massimo è sempre di 15, ma devi ridurlo di un punto per ogni 10 anni di età del personaggio sopra i 40 (per esempio, un personaggio di 60 anni potrà avere un punteggio massimo di Coordinazione di 13).

Per il Fisico, il valore massimo è sempre di 15, ma devi ridurlo di un punto per ogni cinque anni di età del personaggio sopra i 40 (per esempio, un personaggio di 60 anni potrà avere un punteggio massimo di Fisico di 11).

Fisico

Misura la forza, lo stato di forma, le capacità atletiche, la resistenza e la velocità del personaggio. Rappresenta la condizione fisica e viene utilizzato come base per tutte le abilità inerenti alle azioni fisiche, come combattere, arrampicarsi su una parete o distanziare nella corsa degli inseguitori.

Coordinazione

Misura la prontezza manuale e la destrezza del personaggio. Rappresenta l'agilità e viene utilizzata come base per tutte le abilità inerenti alla manipolazione, come predisporre trappole, guidare una jeep,

disinnescare bombe, scassinare casseforti e molti lavori manuali.

Mente

Misura l'intelligenza, l'attenzione, la conoscenza e la forza di volontà del personaggio. Rappresenta la capacità di ragionamento e viene utilizzata come base per tutte le abilità inerenti alla memoria e al ricordare informazioni, come conoscenza del territorio locale, riconoscere aerei, linguaggi e via discorrendo.

Socievolezza

Misura la posizione sociale, la capacità di relazionarsi con gli altri, il magnetismo personale e il carisma del personaggio. Rappresenta la personalità e viene utilizzata come base per tutte le abilità che richiedono un'attenta negoziazione, come persuadere, corrompere o sedurre qualcuno, oppure parlare in pubblico.

Abilità

Hai a disposizione 18 punti per acquistare le abilità del tuo personaggio. Se un personaggio ha più di 40 anni ottiene 19 punti, se ha più di 50 anni ottiene 20 punti e se ha più di 60 anni ottiene 21 punti.

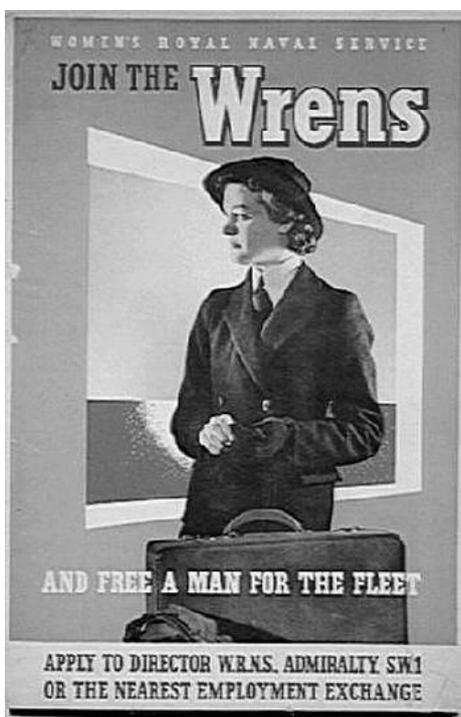
Spendendo il primo punto, acquisti un'abilità a livello base, cioè allo stesso punteggio dell'attributo che la controlla (una lista completa è riportata più sotto). Per ogni punto speso in più, il punteggio iniziale dell'abilità incrementa di un punto. Per esempio, un personaggio con Mente 10 ha Percezione 10 spendendo il primo punto. Se decide di utilizzarne un altro, il suo valore di Percezione sale a 11.

Puoi scegliere un massimo di 10 abilità. Puoi spendere un massimo di cinque punti in ognuna di esse e il punteggio massimo iniziale non può superare 15.

Se il tuo personaggio non ha alcun addestramento al combattimento, può scegliere una sola abilità di combattimento a livello base.

Se il tuo personaggio è stato addestrato nella Guardia Nazionale, può scegliere due abilità di combattimento a livello base, più un'altra in cui può spendere fino a cinque punti supplementari (con un valore massimo di 15).

Se il tuo personaggio è un veterano della Grande Guerra, può scegliere fino a cinque abilità di combattimento – tre a livello base e due a livello superiore (può spendere fino a cinque punti per ognuna di esse, con un valore massimo di 15).



Le abilità che richiedono un addestramento formale in combattimento da parte del personaggio sono indicate nell'elenco con una "C".

Le abilità che tutti possono utilizzare, anche se non impiegano punti per acquistarle, vengono chiamate "abilità generali" e sono indicate nell'elenco con una "G". Se il personaggio non spende nessun punto in un'abilità generale, può comunque utilizzarla con un

punteggio uguale alla metà dell'attributo su cui è basata.

Qualsiasi altra abilità che per cui non spendi punti non potrà essere utilizzata dal tuo personaggio.

Armi da specialista (Coordinazione – C)

L'abilità di utilizzare mitragliatrici, cannoni anticarro, bazooka, lanciafiamme, ecc. Non puoi scegliere questa abilità se non hai ricevuto un addestramento da specialista.

Arrampicarsi (Fisico – G)

L'abilità di oltrepassare ostacoli verticali come muri, dirupi, finestre, ecc. L'abilità

può essere utilizzata anche senza l'aiuto di corde, ma potresti avere dei bonus se il tuo personaggio ha un equipaggiamento appropriato.

Artificiere (Coordinazione – C)

L'abilità di disinnescare bombe, mine e altri ordigni deflagranti oppure di preparare congegni esplosivi con il materiale disponibile al momento.

Borseggiare (Coordinazione)

L'abilità di sottrarre oggetti dagli abiti o dal corpo di un'altra persona – orologi, carte d'identità, lasciapassare, denaro, ecc. Probabilmente il tuo personaggio avrà questa abilità soltanto se ha un passato da criminale.

Combattimento corpo a corpo (Fisico – G, C)

Combattimento a distanza ravvicinata con



pugni, coltelli, armi improvvisate e via dicendo. Non puoi assegnare più di un punto a questa abilità se il tuo personaggio non è stato addestrato in passato come specialista in questo tipo di lotta. In altre

parole, tutti possono combattere corpo a corpo, ma per farlo davvero bene c'è bisogno di allenamento. Alcuni tipi di personaggi, come ex pugili o criminali, potrebbero avere la possibilità di spendere inizialmente più punti in questa abilità.

Conoscenza locale (Mente – G)

Uno dei pochi vantaggi che hanno i personaggi è quello di conoscere la zona meglio degli invasori. Sono pratici di tutte le strade, i sentieri, gli acquitrini e le paludi, i buoni nascondigli, ecc. Un'abilità utile per individuare i luoghi migliori per un'imboscata.

Falsificare (Mente)

L'abilità di creare e riconoscere documenti, tessere, lasciapassare e soldi falsi.

Fucili (Coordinazione – C)

Sparare contro il bersaglio con fucili militari oppure da caccia. Include anche l'uso delle doppiette. Alcuni tipi di personaggi possono avere un livello superiore a quello di base in questa abilità – banditi, contadini, guardacaccia, ecc.

Furtività (Fisico – G)

L'abilità di muoversi senza farsi notare, utilizzando le caratteristiche del terreno e le zone d'ombra a proprio vantaggio.

Guidare (Coordinazione)

Scegli un tipo di veicolo – su ruote o cingolato. Questa è l'abilità di guidare in condizioni difficili, sotto il fuoco nemico, ad alta velocità, su terreni sconnessi e in situazioni simili. Per poter scegliere i veicoli cingolati, il tuo personaggio deve avere un qualche addestramento militare.

Ingegneria (Mente)

La conoscenza dell'ingegneria civile e militare. È l'abilità di progettare e dirigere la costruzione (e la distruzione) di edifici, ponti, argini, dighe e fortificazioni.

Linguaggi (Mente)

Conoscenza e bravura nel leggere e parlare in un linguaggio straniero a scelta.

Meccanica (Mente)

Il personaggio è in grado di riparare macchinari – per esempio i motori di auto e carri armati.

Medicina (Mente)

La conoscenza di ferite e malattie e del modo in cui curarle. Vedi la sezione sul recupero dalle ferite per ulteriori informazioni su questa abilità.

Mestiere (Coordinazione – G)

Scegli qualcosa che rappresenti la professione o l'hobby del tuo personaggio – carpentiere, fabbro, orefice, sarto (utile per ricreare o modificare le uniformi tedesche) o qualsiasi altro lavoro che pensi possa servire a delineare meglio il tuo personaggio.

Parlare in pubblico (Socievolezza)

L'abilità di parlare con eloquenza a grandi masse di persone e instillare in esse un po'

della passione che il tuo personaggio ha per ciò in cui crede. È anche l'abilità di sobillare le folle e convincerle a combattere, o comunque a compiere azioni conformi allo "spirito bulldog".

Percezione (Mente – G)

L'abilità del personaggio di notare qualcosa, di riconoscere le implicazioni di ciò di cui s'è accorto e metterle in correlazione con la situazione in cui si trova. È utile per individuare una nube di fumo in lontananza, sentire un ramoscello che viene spezzato in un bosco o per accorgersi del rigonfiamento prodotto da una pistola nascosta nella tasca di qualcuno.

Persuadere (Socievolezza – G)

L'abilità del personaggio di convincere a parole un'altra persona nel fare qualcosa che inizialmente non aveva intenzione di compiere.

Pistole (Coordinazione – C)

L'utilizzo delle pistole – revolver, automatiche e mitra. I personaggi poliziotti o criminali possono scegliere questa abilità anche se non hanno uno specifico addestramento nel combattimento.

Raccogliere informazioni (Mente o Socievolezza – G)

L'abilità di scoprire informazioni parlando con altre persone, ascoltando le chiacchiere, osservando i movimenti delle truppe e mettendo insieme brandelli di informazioni raccolti qua e là. Questa abilità viene utilizzata quando non vuoi o non puoi far giocare in prima persona ai personaggi l'intera conversazione per non rallentare troppo la partita. Il giocatore può decidere se

il metodo di raccogliere informazioni del suo personaggio si basa su Mente o Socievolezza.

Riconoscere aeroplani (Mente)

L'abilità di individuare la nazionalità, il tipo, le caratteristiche e l'armamento di bombardieri, caccia e altri aerei. Se il tuo personaggio deve spiare ciò che succede in un campo di aviazione, potrebbe aver bisogno di sapere che tipo di aeroplani vi si trovano.

Riconoscere veicoli militari (Mente)

L'abilità di individuare la nazionalità, il tipo, le caratteristiche e l'armamento dei veicoli utilizzati dai militari, come carri armati, autoblindo, cingolati, ecc.

Usare radio (Mente)

È l'abilità del personaggio di sintonizzare e adoperare gli apparecchi radio. Permette anche di riparare o persino costruire delle radio, se sono disponibili i componenti necessari.

Questi sono soltanto alcuni esempi delle abilità disponibili. Se pensi che ne siano necessarie altre per definire meglio il tuo personaggio, parlane con il SG e spendi i punti per acquistarle come normale.



Usare le abilità'

Quando il tuo personaggio vuole fare qualcosa che richiede l'uso di una delle sue abilità, tira un dado per vedere se ha successo. L'unico dado utilizzato durante il gioco è quello a 20 facce (chiamato d20).

Se ottieni un risultato che è pari al punteggio dell'abilità del tuo personaggio, significa che l'azione è riuscita in maniera esemplare. Se il risultato è inferiore al

punteggio dell'abilità, il tentativo ha avuto successo, mentre se è superiore allora è fallito.

Un risultato naturale di 1 (ottenuto lanciando il dado, senza applicare modificatori) significa che l'azione ha sempre successo, mentre un 20 è sempre un fallimento.

Modificatori

Talvolta il SG deciderà che quello che il tuo personaggio sta facendo è particolarmente semplice o difficile. In questi casi potrebbe applicare un modificatore alla possibilità di successo – ciò è rappresentato da un bonus o una penalità al punteggio effettivo dell'abilità del tuo personaggio.

Tabella dei modificatori alle azioni

Difficoltà dell'azione	(distanza dal bersaglio)	Modificatore
Facile		+3
Agevole		+1
Moderata	(corta)	0
Complicata	(media)	-1
Difficile	(lunga)	-3
Difficilissima		-5



Lo Spirito Bulldog

A volte anche le persone normali sono capaci di imprese straordinarie quando scavano nel profondo delle proprie risorse oppure se le loro vite o quelle dei loro amici sono in pericolo. Questa "britannicità" è rappresentata nel gioco dallo Spirito Bulldog, quella capacità di non mollare quando ogni speranza sembra ormai perduta.



Ogni personaggio inizia il gioco con un punto di Spirito Bulldog. Può essere usato in qualsiasi momento dal giocatore per tramutare in successo un tiro fallito o per ridurre di un livello la gravità di una ferita subita, oppure per qualsiasi altro fine equivalente cui i giocatori possono pensare e che il SG ritiene possibile.

Al termine di un'avventura o missione, il SG deve distribuire ulteriori punti di Spirito Bulldog. Il numero di punti ottenuti dipende dal successo della missione. Utilizza la tabella seguente come guida:

Tabella dei punti di Spirito Bulldog guadagnati

Risultato della missione	Punti ottenuti
Fallimento totale	0
Successo marginale	1
Successo parziale	2
Successo rilevante	3
Successo completo	4

I punti di Spirito Bulldog possono anche essere spesi per aumentare le abilità o gli attributi. Ogni incremento di un punto di abilità costa un punto di Spirito Bulldog, mentre alzare di un punto un attributo costa cinque punti di Spirito Bulldog.

Combattimento

Il combattimento utilizza un turno della durata di cinque secondi. In questo lasso di tempo un personaggio può compiere una delle azioni seguenti:

1. Sparare un colpo mirato – richiede un proiettile e impiega un intero turno di combattimento.
2. Sparare due colpi rapidi – richiede un proiettile per colpo e impone un modificatore di -1 “per colpire” il bersaglio.
3. Sparare un colpo rapido e muoversi – richiede un proiettile e impone un modificatore di -1 “per colpire”, ma il personaggio può muoversi fino a 20 metri prima o dopo aver sparato.
4. Sparare una raffica (se l’arma è in grado di farlo, per esempio un mitra) – richiede un intero caricatore e permette al personaggio sparare fino a cinque volte contro un massimo di cinque bersagli, con una penalità di -3 “per colpire”.
5. Sparare un colpo di opportunità – il personaggio trattiene il colpo finché non ha un bersaglio contro cui sparare. Se non ha modo di sparare, non può fare niente in questo turno. Quando gli si presenta un’opportunità (per esempio qualcuno esce da un riparo per attraversare un tratto di terreno aperto fino a un’altra copertura), il personaggio può decidere di agire in qualsiasi momento, interrompendo l’azione di chi è di turno.
6. Ingaggiare un combattimento corpo a corpo – l’attacco avviene alla fine del movimento, che può coprire una distanza massima di 25 metri, e nel primo turno ottiene un bonus di +1 “per colpire”.
7. Combattere in corpo a corpo – attaccare o parare. La parata viene effettuata con abilità dimezzata rispetto al normale, ma ferma completamente un attacco corpo a corpo se viene eseguita con successo.
8. Schivare o restare al riparo – in entrambi i casi i nemici hanno una penalità di -2 alla possibilità “di colpire” il personaggio, che può inoltre muoversi fino a un massimo di 10 metri.

9. Sbloccare un’arma – richiede un tiro sull’abilità relativa all’arma, con difficoltà moderata.
10. Correre – il personaggio può muoversi nel turno fino a un massimo di 35 metri.



Chi agisce per primo?

Le azioni vengono effettuate in ordine di Coordinazione, partendo da chi ha il punteggio più alto. In caso di parità, agisce per primo chi ha il punteggio di Fisico più alto. In caso di ulteriore parità si tira un dado e agisce per primo chi ottiene il risultato più alto.

Come funziona la copertura?

La copertura è di vitale importanza quando proiettili e schegge impazzano tutto intorno. La copertura interrompe la linea di visuale e/o fornisce protezione, rendendo più difficile individuare il bersaglio. Modifica la possibilità “per colpire” nel combattimento a distanza di -1 se il bersaglio gode di copertura leggera (cespugli, arbusti, ecc.) o di -3 se ha copertura pesante (pareti, porte, ecc.).

Che succede se vanno applicati più modificatori differenti?

Ci sono delle occasioni in cui il tuo personaggio spara, per esempio, un colpo rapido contro un bersaglio a lunga distanza che si trova al riparo dei cespugli. In questi casi somma assieme tutti i modificatori. Nell’esempio appena visto, il modificatore totale includerà il colpo rapido (-1), la lunga distanza (-3) e la copertura leggera (-1), per un totale di -5.

Altri modificatori?

Il SG può applicare anche altri modificatori – per esempio potrebbe decidere che sparare nell’oscurità è un’azione difficile e comporta un penalità di -3 (vedi tabella dei modificatori alle azioni).

Che succede se colpisco il bersaglio?

Se, dopo aver applicato tutti i modificatori, ottieni un risultato del dado uguale o inferiore a quello necessario "per colpire", il tuo personaggio ha messo a segno il proprio attacco. Ora devi determinare se ferisci il bersaglio e quanto gravemente. Per farlo, devi tirare un altro d20.

Ci sono cinque livelli di danno, da stordito a ucciso, riportati nella tabella delle armi. Il risultato del dado viene incrociato con l'arma appropriata per scoprire la gravità della ferita. Una volta che l'avrai determinata, leggi le descrizioni seguenti per scoprirne gli effetti.

Stordito

Non rappresenta necessariamente un colpo andato a segno – potrebbe anche solo aver sfiorato il bersaglio. Come conseguenza, il personaggio cade immediatamente a terra. Non può fare altro per il resto del turno.

Lieve

È una ferita superficiale che causa emorragia o un'escoriazione, ma anche se è dolorosa non è abbastanza grave da mettere un personaggio fuori combattimento. Gli effetti sono gli stessi di stordito, in più il personaggio ha un modificatore di -2 a tutte le abilità finché non guarisce. Una seconda ferita lieve causa una ferita grave.

Grave

Rappresenta una ferita profonda che non solo è dolorosa, ma ostacola fortemente il personaggio in tutte le sue attività che cerca di fare. Gli effetti sono gli stessi di una ferita lieve, ma il punteggio di tutte le abilità viene dimezzato (arrotonda per difetto). Una seconda ferita (lieve o grave) rende il personaggio incapace di agire.

Incapace

Devi immediatamente tirare un d20 e ottenere un risultato inferiore al punteggio

di Fisico. Se fallisci, il personaggio perde i sensi, altrimenti può compiere una singola azione prima di perdere conoscenza oppure può semplicemente restare a terra dove si trova senza fare niente, ma rimanendo cosciente. Richiede urgentemente l'attenzione di qualcuno.

Ucciso

Il tuo personaggio viene ucciso sul colpo. Se hai un punto di Spirito Bulldog disponibile, potrebbe essere una buona occasione per usarlo.

Guarire dalle ferite

Stordito

Non è necessariamente la conseguenza di una ferita, potrebbe rappresentare lo shock di un colpo di striscio o di rimbalzo che non causa nessuna lesione. Gli effetti durano solamente per circa cinque secondi.

Lieve

Un personaggio guarisce solitamente in una settimana. Comunque, con delle cure mediche (che richiedono un tiro di Medicina di difficoltà moderata) il tempo di guarigione viene ridotto a cinque giorni.

Grave

Solitamente si riduce a ferita lieve in una settimana. Delle cure mediche accompagnate da un tiro di Medicina difficile riducono i tempi di recupero a cinque giorni. Al termine di questo periodo, devi comunque guarire dalla ferita lieve.

Incapace

Il personaggio ha bisogno di una stabilizzazione immediata (entro un numero di turni uguali al suo punteggio di Fisico), che richiede un tiro di Medicina con difficoltà moderata. Dopo che la ferita è stata stabilizzata, si riduce a grave in una settimana. Un ulteriore tiro di Medicina difficilissimo accorcia il tempo di recupero a cinque giorni. Al termine di questo periodo, devi comunque guarire dalla ferita grave.



Le regole presuppongono che il ferito abbia la possibilità di rimanere a letto e sia oggetto di cure mediche appropriate. In caso contrario, è probabile che le sue condizioni peggiorino. Nel caso in cui non sia disponibile assistenza medica oppure il tiro di Medicina fallisca, la ferita si aggrava di un livello per giorno, a meno che il personaggio non ottenga un risultato inferiore al proprio punteggio di Fisico con un d20.

I personaggi feriti dovrebbero venire accuratamente nascosti dagli invasori tedeschi. I nazisti sono al corrente di eventuali incursioni e saranno molto sospettosi nei confronti di coloro che hanno delle ferite nei giorni successivi. È molto probabile che effettuino delle perquisizioni in alcune abitazioni e che fermino qualcuno per strada nei giorni seguenti a qualsiasi azione di sabotaggio, e tutti coloro che hanno delle ferite (accidentali o di altra origine) verranno controllati con molta attenzione.



Tabella delle armi

Arma	USO			GITTATA			FERITE					CONTRO VEICOLI			
	Incep	Colpi	Tipo	C	M	L	Stord	Lieve	Grave	Incap	Ucciso	Nes	Leg	Med	Pes
Pistole															
Webley .455	20	6	s/t	25	50	100	1-7	8-13	14-18	19	20	12-20	-	-	-
Enfield .38	18	6	s/t	25	50	100	1-7	8-14	15-18	19	20	13-20	-	-	-
S&W .38	19	6	s/t	25	50	100	1-7	8-14	15-18	19	20	13-20	-	-	-
Webley, SL	17	7	s/t	25	45	90	1-7	8-13	14-18	19	20	13-20	-	-	-
Luger	18	8	s/t	25	45	90	1-7	8-13	14-18	19	20	13-20	-	-	-
Walther PP	18	8	s/t	25	45	90	1-7	8-14	15-18	19	20	13-20	-	-	-
Mauser M34	17	8	s/t	25	45	90	1-7	8-14	15-18	19	20	13-20	-	-	-
Mitra															
Lanchester	16	50	t/r	30	60	100	1-5	6-8	9-13	14-18	19-20	8-19	20	-	-
Sten	15	32	t/r	30	60	100	1-6	7-9	10-14	15-18	19-20	8-19	20	-	-
MP38	15	32	t/r	30	60	100	1-5	6-8	9-13	14-18	19-20	8-19	20	-	-
MP40	16	32	t/r	30	60	100	1-5	6-8	9-13	14-18	19-20	8-19	20	-	-
Fucili															
Lee-Enfield	19	10	s/t	100	300	500	1-6	7-11	12-15	16-19	20	10-19	20	-	-
Springfield 1917	17	5	s/t	100	250	450	1-6	7-12	13-16	17-19	20	10-19	20	-	-
Kar 98K	18	5	s/t	100	300	500	1-6	7-11	12-15	16-19	20	10-19	20	-	-
Mitragliatrici															
Bren (leggera)	16	30	s/t/r	100	300	550	1-3	4-6	7-13	14-18	19-20	5-17	18-20	-	-
Lewis (leggera)	14	47/97	t/r	150	400	700	1-2	3-5	6-12	13-18	19-20	3-15	16-20	-	-
Vickers (pesante)	15	250	t/r	150	400	700	1	2-5	6-10	11-17	18-20	4-16	17-20	-	-
MG34 (leggera)	15	50/75	s/t/r	100	300	500	1-3	4-6	7-13	14-18	19-20	5-17	18-20	-	-
MG34 (pesante)	15	50	s/t/r	150	400	700	1	2-5	6-10	11-17	18-20	4-16	17-20	-	-
Altre armi															
Baionetta	-	-	-	-	-	-	1-5	6-12	13-16	17-18	19-20	-	-	-	-
Coltello	-	-	-	5	10	20	1-9	10-15	16-17	18-19	20	-	-	-	-
Fucile da caccia	18	2	s/t	20	40	60	1-5	6-11	12-16	17-19	20	15-20	-	-	-
Bomba a mano	16	-	-	10	20	30	1-2	3-5	6-9	10-17	18-20	-	-	-	-
Bastone	-	-	-	-	-	-	1-10	11-15	16-18	19	20	-	-	-	-
Pugno	-	-	-	-	-	-	1-14	15-17	18-19	20	-	-	-	-	-
Armi controcarro															
Fucile a/c Boys	18	1	s	100	300	500	1	2-4	5-7	8-15	16-20	3-12	13-18	19-20	-
2 libbre	19	1	s	150	400	700	1	2	3-5	6-12	13-20	2-11	12-16	17-19	20
6 libbre	19	1	s	200	600	1000	1	2	3	4-5	6-20	2-7	8-13	14-18	19-20
20mm	19	1	s/t	100	300	600	1	2-3	4-6	7-15	16-20	3-10	12-17	18-20	-
37mm	19	1	s	200	600	1000	1	2	3-5	6-12	13-20	2-11	12-16	17-19	20

Significato delle colonne

Inceppamento

Quando tiri un 20 in combattimento, manchi automaticamente il bersaglio e devi tirare nuovamente. Se il secondo risultato è uguale o superiore al numero in questa colonna, l'arma si inceppa. Altrimenti, manchi semplicemente il bersaglio e non accade nient'altro. Sbloccare un'arma richiede un tiro sull'abilità relativa all'arma, con difficoltà moderata.

Colpi

Indica quanti proiettili o munizioni può sparare l'arma prima di dover essere ricaricata. Alcune armi hanno un caricatore già pieno di proiettili che va semplicemente inserito. Altre invece richiedono la ricarica singola di ogni proiettile.

Tipo

Indica se l'arma può sparare a colpo singolo (s), a tiro rapido (t) o a raffica (r).

Gittata

Espressa in metri, corta (0), media (-1 "per colpire") e lunga (-3 "per colpire"). I modificatori sono riportati anche nella tabella dei modificatori alle azioni.

Ferite

Vedi la spiegazione dettagliata nella sezione relativa al combattimento.

Contro veicoli

Se l'arma fa fuoco contro un veicolo e lo colpisce, tira ancora il d20 come faresti normalmente per determinare la gravità della ferita. Se ottieni uno dei risultati indicati in queste colonne, riesci a mettere il veicolo fuori combattimento. Alcune armi non sono in grado di danneggiare i veicoli più protetti (per esempio, una pistola non ha effetto contro i veicoli corazzati). Nella sezione seguente sono descritti i singoli veicoli e il rispettivo tipo di corazzatura.

Nessuna

Veicoli privi di corazzatura come camion, jeep, ecc.

Leggera

Indica che il veicolo ha un'armatura sottile, solitamente efficace contro le armi da fuoco portatili, ma poco altro. Normalmente in questa categoria sono compresi carri armati leggeri, autoblindo e mezzi cingolati.

Media

Il classico carro armato ricade in questa categoria. Il Panzer III ne è un perfetto esempio. Occorre infatti un cannone controcarri standard (come il 2 libbre o il 37mm tedesco) per metterlo fuori combattimento.

Pesante

La corazzatura è in grado di resistere ai normali cannoni controcarri. È necessario un cannone più potente per distruggerla. Nel regolamento non sono previsti veicoli con corazza pesante, ma un tipico esempio è il carro armato britannico Matilda.

Bombe a mano

Vengono gestite in maniera leggermente differente. Un colpo messo a segno con successo significa che hai lanciato la bomba

a mano proprio nella zona in cui volevi. Se il risultato del dado è quello esatto di cui avevi bisogno "per colpire", allora la granata esplose proprio nel punto preciso che avevi in mente. Un tiro "per colpire" fallito indica che la bomba a mano manca il bersaglio. Tira un altro d20. Con un risultato di 1-5 finisce oltre il bersaglio, con 6-10 il lancio è corto, con 11-15 troppo a sinistra e con 16-20 troppo a destra. Con un risultato naturale di 20 c'è la possibilità che la granata non esploda.

Ci sono due zone di esplosione. La prima entro 1,5 metri dal punto di impatto e la seconda entro 3 metri. Tutti quelli che si trovano nel raggio di 1,5 metri dall'esplosione subiscono delle ferite come indicato nella tabella delle armi (tira separatamente il dado per ogni bersaglio nell'area). Tutti coloro che si trovano nella seconda zona subiscono delle ferite come indicato nella tabella delle armi, ma si applica un modificatore di -2 al risultato. In entrambi i casi, i bersagli che godono del riparo di una copertura pesante rispetto al punto dell'esplosione hanno un modificatore di -3 al risultato del dado per determinare la gravità della ferita.

Equipaggiamento e armi

Questo non è un gioco che si basa sull'equipaggiamento e su un grande arsenale di armi. È un gioco in cui si cerca di sopravvivere mentre si cerca di destabilizzare il nemico in ogni maniera possibile. I personaggi avranno davvero poche scorte nel corso delle partite.

Qualsiasi personaggio che era nella Guardia Nazionale potrebbe conoscere il luogo in cui sono nascoste un paio di armi e un po' di scorte utili. Agricoltori, malviventi e proprietari terrieri potrebbero possedere una doppietta o un fucile da caccia, se i tedeschi non li hanno ancora trovati. Tuttavia faranno bene a tenerlo nascosto se vogliono continuare a servirsene nei mesi a venire.

Un personaggio che militava (o è tuttora) nell'esercito avrà senza dubbio un revolver o un'arma simile chiusa a chiave in qualche armadio. È meglio che la tenga ben nascosta, magari assieme alla vecchia uniforme,

perché tutti gli ex militari sono strettamente sorvegliati dai tedeschi.

I personaggi avranno gli oggetti più comuni appropriati al loro mestiere, hobby o condizione sociale. Per esempio, il gestore di un pub possiederà tutto ciò che serve per mandare avanti la gestione del suo locale, cinque vestiti e due paia di scarpe di ricambio, una maschera antigas, una tessera di razionamento, ecc. Se faceva parte della Guardia Nazionale, potrebbe essere abbastanza fortunato da avere, ben nascosto da qualche parte, anche un fucile Springfield con alcune munizioni.

Un contadino possiederà la sua piccola fattoria e forse anche un trattore, se è davvero agiato, ma è più probabile che debba accontentarsi di un paio di cavalli da tiro (e magari anche questi gli verranno confiscati a breve), un carro, forse maiali o pecore e delle galline, più un paio di cani da guardia. Assieme alla maschera antigas ha anche un paio di doppiette e una scatola di munizioni per ciascuna.

Stabilisci assieme al SG quello che il tuo personaggio possiede, specialmente se desideri qualcosa di speciale o particolare. Avrai difficoltà a ottenere nuove scorte dopo l'invasione tedesca.



Di seguito sono riportati alcuni esempi del tipo di equipaggiamento che un soldato tedesco ha con sé, e che possono estendersi alle dotazioni di praticamente qualsiasi altro esercito del tempo.



Binocolo

In dotazione quasi esclusivamente a ufficiali e vedette.



Borraccia

Fatta di metallo ricoperto di feltro o cuoio.



Cintura

Di cuoio nero o marrone, con una solida fibbia.



Elmetto

Elmetto regolare delle truppe tedesche. Ogni esercito ha elmetti di foggia differente.



Gavetta

Una scatola di metallo utilizzata come piatto e ciotola, che contiene delle posate di metallo.



Maschera antigas

Non solo per i militari, ne è stata consegnata una a tutti i civili britannici.



Pala pieghevole

Praticamente una pala col manico corto o pieghevole, utilizzata per scavare buche e trincee a difesa di una posizione.



Stivali

Robuste calzature di cuoio assegnate a ogni soldato.

Pesi e misure

Questo regolamento utilizza il sistema imperiale britannico. Per convertire monete, pesi e misure nel sistema metrico decimale utilizza le informazioni che seguono.

Monete

Sterlina (£), scellino (s) e pence (d). Il rapporto di conversione è 1 £ = 20s = 240d (1s = 12d).

Unità di misura

Un pollice (in) equivale a 2,54 centimetri.

Un piede (ft) equivale a 30,48 centimetri.

Una yarda (yd) equivale a 91,44 centimetri.

Un miglio (mi) equivale a 1,609 chilometri.

Unità di peso

Un'oncia (oz) equivale a 28,35 grammi.

Una libbra (lb) equivale a 453,59 grammi.

Pistole

Webley (britannica)

Lunghezza 11,25in

Peso (scarica) 2 lb 6,5oz

Caricatore a tamburo da sei colpi

Calibro .455



Questo revolver è stato prodotto tra il 1887 e il 1915, e nel corso degli anni ha avuto sei modelli differenti. È tra le pistole più potenti e precise mai fabbricate, e l'elevata qualità della manifattura lo rende molto resistente all'usura e al logorio. È tuttora utilizzato.

Enfield (britannica)

Lunghezza 10,25in

Peso (scarica) 1lb 11oz

Caricatore a tamburo da sei colpi

Calibro .38



Dopo la prima guerra mondiale, l'esercito britannico decise che i proiettili calibro .455 richiedevano un'arma troppo pesante. Esistono tre modelli di revolver Enfield ma solo la prima versione è disponibile durante la prima parte della guerra.

S&W .38 (statunitense)

Lunghezza 10,13in

Peso (scarica) 1lb 8oz

Caricatore a tamburo da sei colpi

Calibro .38



Si tratta praticamente della normale Smith & Wesson Police Model equipaggiata con un caricatore a tamburo da sei proiettili. A cominciare dal 1940, 900.000 esemplari sono stati distribuiti alle truppe alleate di molte nazioni.

Webley, automatica (britannica)

Lunghezza 8,50in

Peso (scarica) 2lb 8oz

Caricatore rimovibile da sette colpi

Calibro .455



Questa pistola venne assegnata alla marina inglese nel 1915. È un'arma robusta e affidabile. Può essere equipaggiata con un calcio da appoggiare alla spalla per maggiore precisione nel tiro.

Walther PP (tedesca)

Lunghezza 6,38in

Peso (scarica) 1lb 9oz

Caricatore rimovibile da otto colpi

Calibro 7.65mm



Creata nel 1929, rappresenta un deciso miglioramento rispetto a tutte le pistole precedenti. Prodotta in origine come pistola per la polizia, fu successivamente usata dall'esercito tedesco. Ne esiste anche una versione calibro 9mm.

Luger (tedesca)

Lunghezza 8,75in

Peso (scarica) 1lb 15oz

Caricatore rimovibile da otto colpi

Calibro 9mm



Esistono vari modelli e tipi della 9mm parabellum tedesca. Il primo brevetto della Luger è del 1898. Ha subito successivamente numerose modifiche e quella attuale è la M08 Model, creata per l'esercito tedesco nel 1904. Per una maggiore

precisione di tiro è disponibile un calcio da appoggiare alla spalla.

Mauser M34 (tedesca)

Lunghezza 6,25in

Peso (scarica) 1lb 5oz

Caricatore rimovibile da otto colpi

Calibro 7.65mm



Prodotta per la prima volta nel 1910, quest'arma ha avuto tre modelli successivi nel 1910, 1914 e 1934.

Entrata in servizio come pistola d'ordinanza, è stata distribuita anche alla Kriegsmarine (marina) e alla Luftwaffe (aviazione).

Mitra

Nel 1940 le forze britanniche non avevano in dotazione nessun mitra. A seguito della minaccia dell'invasione si approntarono rapidamente alcuni progetti e i primi Lanchester e Sten furono prodotti in serie nel 1941. Perciò queste due armi potrebbero non rientrare temporalmente nella tua campagna di gioco.

Lanchester (britannico)

Lunghezza 33,5in

Peso (scarico) 9lb 9oz

Caricatore rimovibile da 50 colpi

Calibro 9mm



Quest'arma non è altro che una copia della MP28 tedesca. È molto affidabile ed è stata prodotta esclusivamente per la marina britannica.

Sten Mk 1 (britannico)

Lunghezza 35,25in

Peso (scarico) 7lb 3oz

Caricatore rimovibile da 32 colpi

Calibro 9mm



Nonostante il costo ridotto, la sua realizzazione ha richiesto un notevole sforzo di progettazione. È molto semplice e

solamente di questo modello sono stati prodotti oltre 100.000 esemplari.

MP38 e MP40 (tedeschi)

Lunghezza 32,75in

Peso (scarico) 9lb

Caricatore rimovibile da 32 colpi

Calibro 9mm



Il mitra militare più famoso, noto anche con il nome (non corretto) di Schmeisser. Ha un calcio pieghevole ed è il primo a non avere componenti di legno nel calcio. Il modello MP40 ha un progetto più semplice ed è meno soggetto a incepparsi.

Fucili

Lee-Enfield (britannico)

Peso 44,57in

Peso (scarico) 8lb 2oz

Caricatore rimovibile da 10 colpi

Calibro .303in



Il Lee-Enfield è uno dei migliori fucili ad otturatore girevole-scorrevole mai prodotti.

Thornycroft (britannico)

Lunghezza 39,12in

Peso (scarico) 7lb 8oz

Caricatore "en-bloc" da cinque colpi

Calibro .303in



Non è mai stato utilizzato dall'esercito, ma alcuni potrebbero essere finiti nelle mani delle unità della Guardia Nazionale.

Springfield 1917 (statunitense)

Lunghezza 46,25in

Peso (scarico) 9lb 10oz

Caricatore "en-bloc" da cinque colpi

Calibro .300in



Si tratta essenzialmente del fucile britannico Enfield Pattern 1914, modificato per utilizzare i proiettili standard statunitensi da .30in. Molti esemplari sono stati venduti alla Gran Bretagna per equipaggiare la Guardia Nazionale.

Kar 98K (tedesco)

Lunghezza 43,60in
Peso (scarico) 81b 9oz
Caricatore "en-bloc" da cinque colpi
Calibro 7.92mm



Il fucile tedesco standard usato durante la guerra. Prodotto per la prima volta nel 1935. Affidabile e durevole.

Mitragliatrici

Bren (britannica)

Lunghezza 45,25in
Peso (scarica) 221b 5oz
Caricatore rimovibile da 30 colpi
Calibro .303in



Prodotta a partire dal 1938 come rimpiazzo della Lewis. È una delle migliori mitragliatrici leggere mai fabbricate. È precisa e affidabile.

Lewis (britannica)

Lunghezza 50,50in
Peso (scarica) 261b 2oz
Caricatore a tamburo da 47 o 97 colpi
Calibro .303in

I primi tre modelli della mitragliatrice Lewis sono stati prodotti tra il 1915 e il 1918. Dopo Dunkerque, molte Lewis sono state distribuite alle truppe come armi di emergenza, in attesa di ricevere un numero



sufficiente di Bren. Ha un meccanismo piuttosto complicato e incline al malfunzionamento.

Vickers (britannica)

Lunghezza 45,50in
Peso (scarica) 401b
Caricatore a nastro da 250 colpi
Calibro .303in



Prodotta nel 1912 come rimpiazzo dell'antiquata Maxim, è rimasta in servizio fino a ben dopo la guerra. È molto affidabile e perciò utilizzata su aerei, navi, carri armati e come arma antiaerea.

MG34 (tedesca)

Lunghezza 48in
Peso (scarica) 251b 8oz
Caricatore a nastro da 50 colpi o circolare da 75 colpi
Calibro 7.92mm



Quest'arma ad uso generalizzato è multiruolo – può essere poggiata su un supporto e usata come mitragliatrice leggera oppure montata

su un treppiede per convertirla in mitragliatrice pesante. In quest'ultimo caso deve obbligatoriamente essere alimentata con un caricatore a nastro, ma più caricatori possono essere uniti tra loro per formare un nastro da 250 colpi. Impiegata a partire dal 1936, ha la tendenza a incepparsi ma nonostante ciò viene utilizzata per tutta la durata del conflitto.

Altre armi

Baionetta



Una classica baionetta militare, fissata sulla punta di un fucile (o, nel caso della Guardia Nazionale, all'estremità di un lungo pezzo di tubo di piombo o simile) per essere usata come una specie di lancia. Il colpo ha più potenza di quello sferrato impugnando solamente la lama. Se viene utilizzata da sola, si considera avere le stesse statistiche di un coltello.

Coltello



Esistono coltelli di ogni forma e dimensione. Le statistiche sono alquanto generiche – possono applicarsi al pugnale di un commando britannico o persino a un grosso coltello da macellaio.

Fucile da caccia



In questa categoria generica sono compresi molti diversi tipi di fucili e doppiette che possono trovarsi nelle mani dei contadini o nella collezione di famiglia dei gentiluomini di campagna. Nel caso in cui abbiano due canne, possono sparare due colpi prima di essere ricaricati.

Bomba a mano



Esistono granate di ogni forma e dimensione. I tedeschi utilizzano le "granate a manico", con una corta impugnatura di legno cui è fissata una testa metallica piena di esplosivo, che somigliano vagamente a una mazza medievale. I britannici impiegano delle piccole bombe a mano simili a degli ananas. Tutte hanno un

meccanismo di attivazione che le fa detonare dopo alcuni secondi, in questo lasso di tempo vanno lanciate contro il bersaglio e, quando esplodono, scagliano ovunque innumerevoli frammenti.

Bastone

Fondamentalmente si tratta di qualsiasi pezzo di legno abbastanza robusto da poter essere utilizzato per colpire qualcuno. Include mazze da cricket e da baseball, sfollagente e persino i bastoni da passeggio più resistenti.

Armi anticarro

Fucile anticarro Boys (britannico)

Lunghezza 63,50in

Peso (scarico) 36lb

Caricatore rimovibile da cinque colpi

Calibro .55in



Prodotto nella metà degli anni '30, è una grossa arma ad otturatore girevole-scorrevole alimentata da un caricatore sulla parte superiore. Non è stato molto utilizzato, ma è disponibile per le truppe che non si trovano in prima linea.

Cannone controcarri "2 libbre" (britannico)

Fino alla primavera del 1941 il principale cannone controcarri utilizzato da britannici e canadesi era il "2 libbre" (i cannoni britannici normalmente venivano chiamati con il peso del proiettile che sparavano).



Cannone controcarri "6 libbre" (britannico)

Ideato nel 1938 per sostituire il "2 libbre", la sua produzione va molto a rilento, per cui ce ne sono davvero pochi in giro al momento dell'invasione tedesca e quei pochi vengono

requisiti e utilizzati dalle forze germaniche. La buona notizia è che anche le scorte di munizioni disponibili sono scarse.



Cannone controcarri da 20mm (tedesco)

Basato su un progetto dell'artiglieria antiaerea, perfino in questa fase della guerra è efficace esclusivamente contro le corazze leggere. Spesso è montato sulle autoblindo, come la Sdkfz 222 e la Sdkfz 231.



Cannone controcarri da 37mm (tedesco)

Conosciuto anche come 3,7 cm PaK, è già superato e sarà rimpiazzato da quello da 50mm. Viene montato sui Panzer III, anche se molti di essi sono in procinto di essere equipaggiati con cannoni ancora più potenti.



Veicoli

Universal (Bren Gun) Carrier (britannico)

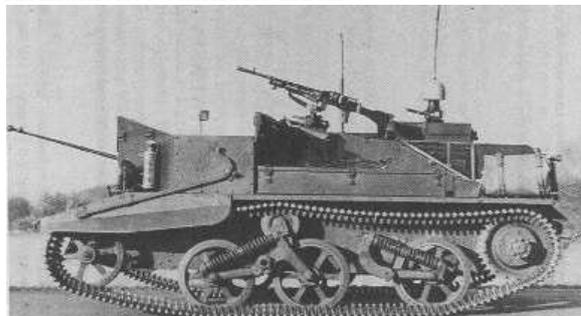
Peso 3 ton

Velocità 25mph

Equipaggio 2

Corazzatura 11mm max (leggera)

Armamento cannone Bren



L'onnipresente cingolato britannico. Alcuni erano armati con fucili anticarro Boys. Molti sono stati catturati dai tedeschi dopo lo sbarco e vengono utilizzati per trainare cannoni controcarri e munizioni.

Autoblindo Rolls Royce (britannico)

Peso 3,5 ton

Velocità 45mph

Equipaggio 3

Corazzatura 7mm max (leggera)

Armamento mitragliatrice



Un pugno di queste reduci della prima guerra mondiale è stato utilizzato in Nord Africa. Alcune sono destinate alla difesa della Gran Bretagna, ma è probabile che vengano subito messe fuori uso dai più potenti mezzi corazzati tedeschi.

Cruiser I (chiamato anche A9) (britannico)

Peso 12 ton

Velocità 25mph

Equipaggio 6

Corazzatura 14mm max (leggera)

Armamento cannone 2 libbre, tre mitragliatrici



Un carro armato utilizzato in Francia nel 1940, che non rappresenta alcuna minaccia per i carri tedeschi.

Carro leggero VIB (britannico)

Peso 12 ton

Velocità 35mph

Equipaggio 3

Corazzatura 14mm max (leggera)

Armamento cannone 2 libbre, due mitragliatrici



Il carro leggero britannico più utilizzato nel corso della guerra – impiegato in gran numero in Francia nel 1940 e largamente disponibile al momento dell'invasione tedesca. Alcuni vengono requisiti e adoperati dai tedeschi, anche se questi carri sono di gran lunga inferiori a quelli germanici.

Carro armato Panzer I (tedesco)

Peso 5,4 ton

Velocità 25mph

Equipaggio 2

Corazzatura 13mm max (leggera)

Armamento due mitragliatrici MG34

Un gran numero di questi carri armati sono stati utilizzati nei blitzkrieg di Hitler in



Cecoslovacchia e Polonia e molti sono impiegati anche in Gran Bretagna.

Carro armato Panzer II (tedesco)

Peso 9,5 ton

Velocità 25mph

Equipaggio 3

Corazzatura 30mm max (media)

Armamento cannone da 20mm, mitragliatrice MG34



La spina dorsale delle forze armate tedesche che hanno invaso la Polonia, questo carro armato viene largamente impiegato anche nell'invasione e nell'occupazione della Gran Bretagna.

Carro armato Panzer III (tedesco)

Peso 19,5 ton

Velocità 25mph

Equipaggiamento 5

Corazzatura 30mm (media)

Armamento cannone da 37mm, due mitragliatrici MG34



Il miglior carro armato della sua categoria nei primi anni di guerra. È stato usato in

Francia e impiegato in azione contro il corpo di spedizione britannico (BEF), prima dell'evacuazione di Dunkerque.

Autoblindo Sdkfz 222

Peso 4,8 ton

Velocità 50mph

Equipaggio 3

Corazzatura 11mm (leggera)

Armamento cannone da 20mm, mitragliatrice MG34



Veicolo da ricognizione a quattro ruote, leggero e veloce, largamente impiegato nella prima parte della campagna di guerra.

Autoblindo Sdkfz 231

Peso 6 ton

Velocità 53mph

Equipaggio 4

Corazzatura 14mm (leggera)

Armamento cannone da 20mm, mitragliatrice MG34



Autoblindo pesante a otto ruote, tutte motrici e sterzanti, il che lo rende molto mobile. Ampiamente utilizzato nella prima parte della campagna di guerra.

Semicingolato Sdkfz 251

Peso 7,8 ton

Velocità 31mph

Equipaggio 2

Corazzatura 10mm (leggera)

Armamento due mitragliatrici MG34



Le forze germaniche hanno un adeguato numero di autoblindo e semicingolati come questo per le operazioni di pattugliamento, scorta e ricognizione.

Autocarro Opel Blitz

Peso 3 ton

Velocità 70 mph

Equipaggio 1

Corazzatura nessuna

Armamento nessuno



Uno dei punti fondamentali per vincere la campagna di guerra, specialmente se la battaglia si prolunga nel tempo e il fronte si sposta verso nord, è mantenere attive le linee di rifornimento. Questo autocarro è un esempio di quelli che i tedeschi utilizzano per trasportare rifornimenti e truppe sulla linea del fronte. Per questo scopo impiegano inoltre molti veicoli catturati ai britannici, come i Bedford e i Leyland, e persino carri trainati da cavalli e qualsiasi altro mezzo di trasporto su cui riescono a mettere le mani.

Altri veicoli

Un eterogeneo assortimento di veicoli viene utilizzato per il trasporto delle salmerie e per il traino dell'artiglieria. Autocarri e automobili vengono requisiti dappertutto, insieme a motociclette, cavalli e persino biciclette. Questi ultimi due diventano sempre più importanti e ricercati con la diminuzione delle scorte di carburante.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

Testo inglese 1940 – England Invaded © 2003 Simon Washbourne <http://beyondbeliefgames.webs.com/>. Tutte le illustrazioni sono tratte dal PDF originale in lingua inglese oppure sono nel pubblico dominio. Per le immagini delle pistole alle pp. 30 e 31 (eccetto la Webley, automatica): Source: <http://www.adamsguns.com/> "You are welcome to copy images from my site - Please give credit if you use it online. If you publish an image from my site - You must give credit." Per le immagini dei cannoni controcarri da 20mm e 37 mm a p. 34: "This file is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Germany license. Attribution: Bundesarchiv, Bild 1011-219-0597-15 / CC-BY-SA 3.0 (per il 20mm) e Attribution: Bundesarchiv, Bild 1011-299-1831-26 / Hähle, Johannes / CC-BY-SA 3.0 (per il 37mm)". Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La scheda del personaggio è stata realizzata ed è copyright del Chimerae Hobby Group. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

