UNOFFICIAL OPERATION OVERLORD

N° 1
Ottobre 2005

Progetto : Turtledove ? Invasione & OO

After The Battle
Torneo al Blues Brothers 9/10/2005

UOO - € 0,00

Lista Alpini rigorosamente non ufficiale by
emilio

Ciao a tutti!

Benvenuti al primo numero di quella che spero possa diventare un appuntamento fisso per tutti gli appassionati di Operation Overlord.

La nostra idea è quella di radunare in un formato facilmente visualizzabile, stampabile e consultabile tutto il materiale creato dai fan presente sul forum o in giro per la rete, in alternativa proporremo news, interviste con l'autore, anteprime ecc. ecc.

Per questo primo numero abbiamo preparato:

- le prime liste per giocare con le regole di OO il ciclo dei libri "Invasione" di Turtledove. Per chi non ne ha mai sentito parlare un breve excursus. I 4 libri del ciclo trattano l'effetto di una invasione aliena avvenuta in piena seconda guerra mondiale, le alleanze tra ebrei ed alieni, l'impulso allo studio delle bombe nucleari, la resistenza ad oltranza ecc. Gli alieni sono dei lucertoloni in possesso di una tecnologia paragonabile alla nostra almeno per quanto riguarda gli armamenti.

- Il resoconto del primo torneo ad inviti tenutosi presso la sede del Blues Brothers il 9 ottobre

- La lista non ufficiale degli Alpini sul fronte russo.

- La lista della nuova serie di miniature Overlord dedicate ai tedeschi in uniforme invernale

- Una presentazione della prossima espansione Berlino 45 ed alcune immagini della casa in resina di prossima commercializzazione.

Adesso mettetevi comodi che si comincia! Buon divertimento!

Emilio e Beppe

TORNEO DI OPERATION OVERLORD DEL 09/10/2005 PRESSO IL BLUES BROTHERS DI VIA ARCHIMEDE A MILANO

Domenica 9 ottobre si è svolto a Milano il primo torneo di Operation Overlord, per testare la formula in vista del torneo nazionale di Crema si è limitato il numero di iscritti ai soli invitati.

Abbiamo così assistito agli scontri tra 8 giocatori che hanno affrontato 2 partite (gli scenari "conquista la città" e "depositi di carburante" dal sito).

Ecco i partecipanti, i nick usati nel forum e le armate con cui hanno partecipato

01	Riccardo	Siponer	Americani e Tedeschi
02	Andrea		Russi e Tedeschi
03	Beppe	Ghiaccionove	Americani
04	Dennis		Inglesi e Tedeschi
05	Matteo_1	Jam	Americani e Tedeschi
06	Matteo_2		Tedeschi
07	Presidente		Inglesi e Tedeschi
08	Michel		Russi e Tedeschi

Alcune foto della giornata

La disperazione di Siponer contro Ghiaccionove

Jam pronto alla lotta!

Massimo Torriani pontifica (eh eh)

Andy diffonde il verbo!

Massimo ringrazia e saluta tutti i partecipanti
(stanchi ma contenti!!!)

Il tavolo dimostrativo

Classifica e punteggi del Torneo

Prima battaglia

Tavoli 1 e 2 Depositi di carburante

Dennis (Paracadutisti inglesi) – Matteo 2 (tedeschi) 20+4 – 5

Andrea (Russi) – Michel (Tedeschi) 20+3 - 5

Tavoli 3 e 4 Conquista la città

Claudio "Presidente" (Tedeschi) – Jam (Americani) 20+4 – 5+1

Siponer (Tedeschi) – Ghiaccionove (Americani) 10+2 – 10+2

Seconda battaglia

Tavoli 1 e 2 Depositi di carburante

Ghiaccionove (Americani) – Presidente (Tedeschi) 20+4 – 5

Siponer (Americani) – Jam (Tedeschi) 20+2 – 5+1

Tavoli 3 e 4 Conquista la città

Michel (Russi) – Matteo_2 (Tedeschi) 5+1 – 20+3

Andrea (Russi) – Dennis (Tedeschi) 20+5 – 5

Alla fine i due amici di Viterbo hanno fatto il pieno!

Migliore Alleato (Russi): Andrea
Miglior Tedesco: "Presidente"
Vittoria Globale: Andrea
Miglior esercito dipinto: "Presidente"

Classifica generale

Andrea 48 punti*
"Presidente" 48 punti
Riccardo (Siponer) 34 punti
Dennis 29 punti
Matteo_2 28 punti
Beppe (Ghiaccionove) 17 punti
Matteo_1 (Jam) 12 punti
Michel 11 punti

Da sinistra Andrea e il "Presidente" con i premi.

* Andrea di Viterbo è risultato il vincitore per non aver concesso nessun punto agli avversari.

Ringraziamo tutti i partecipanti, ma un grazie particolare ad Enrico Romeo del negozio Blues Brothers di Milano per l'ospitalità.
Per tutti l'appuntamento è a Crema il 27/11

Operation Overlord incontra Invasione.

By Maurizio e Riccardo
Introduzione di Emilio

Non so quanti di voi abbiano mai sentito parlare del ciclo di 4 libri Invasione creato da Harry Turtledove? Questo ciclo, seguito da un altro Colonizzazione, sempre costituito da 4 libri, può a ben diritto essere considerato uno dei capolavori della fantascienza. Viene affrontato in modo originale il tema dell'invasione aliena che però è collocata temporalmente durante la seconda guerra mondiale. I lucertoloni invasori erano preparati ad affrontare i cavalieri medievali (a tale epoca risalivano le immagini delle sonde inviate a spiarci) e non potevano aspettarsi i carri armati e i razzi!
Anche se l'armamento alieno è nettamente superiore, con il progredire della storia gli umani si rivelano un osso veramente duro!

In questa prima parte troverete delle liste per giocare con le squadre aliene e con i mezzi, per gli umani potete sbizzarrirvi come vi pare pescando dalle liste di OO.

Lista esercito "Invasione"

Nuove Caratteristiche.

Furtivi: modelli di fanteria con questa caratteristica vengono individuati utilizzando la tabella della consapevolezza notturna anche in scenari diurni. Di notte non hanno ulteriori benefici. Questa caratteristica può essere utilizzata solo se tutta l'armata è composta da modelli furtivi

Equipaggiamento --Il Giubbetto Antiproiettile conta come Copertura Leggera .Se dei modelli sono gia' in copertura il livello migliora di uno (per es. in copertura leggera diventa copertura media) con il limite di Copertura Pesante . --Le Mine Magnetiche Mauler agiscono come Mine Magnetiche che in piu' danno un bonus di +1 a colpire contro Veicoli Corazzati .

Lista provvisoria e sperimentale (Invasione Atto 1).

Sezione ShockTroop (1944 post D-Day)
-Test di coraggio 3+
-Pescano 7 carte + 1 per unita' sul campo (se é presente una Spia , calcolarla DOPO che si é rivelata).

SEZIONE S.T. composta da : 0-1 Command Squad , 1-3 Fire Team
Test di coraggio : 3+

0-1 C.S. punti 150 (RP :3)

1 Tenente (leader) armato di Shotgun e pistola (SIG SAUER P226)
1 Sergente (leader) armato di H&K MP5
1 Caporale (leader) armato di H&K MP5
1 soldato armato di Shotgun
1 soldato armato di H&K MP5

-Tutti equipaggiati con : Granate , Pugnale e Giubbetto Antiproiettile .
-Esperti col Pugnale (come con baionetta) , Furtivi .
-Tenente con Comm-link (come Operatore Radio).

1-3 F.T. punti 240 (RP :3)

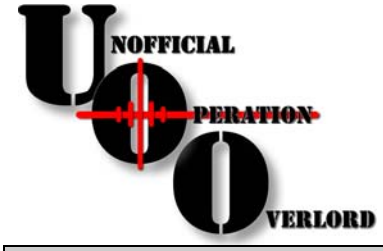
1 Sergente (leader) armato di H&K MP5
1 Caporale (leader) armato di H&K MP5
2 soldati armati di Shotgun
5 soldati armati di H&K MP5

-Tutti equipaggiati con :Granate , Pugnale e Giubbetto Antiproiettile.
-Esperti col Pugnale , Furtivi .
-Sergente con Comm-link .

-Varianti-

-Un Fire Team per sezione puo' diventare Cacciacarri al costo di + 20 pts .
-Gli uomini di un Fire Team per sezione, armati di H&K MP5 , possono diventare Tiratori Scelti al costo di +20 pts .
-Fino a 5 modelli per Fire Team (armati con MP5) possono avere le Mine Magnetiche Mauler a +15 pts cad. .

-Per ogni Sezione S.T. completa (1 C.S. , 3 F.T.) potete acquistare fino a 4 opzioni , altrimenti si ha diritto a 2 sole opzioni .



Opzioni

-Trasporto Corazzato (max 2)
-Carro Pesante (max 2)
-Spia (max 1)

0-1 Spia punti 100 / 150
-Armata con pistola SigSauer P226 , Pugnale e Granate .
-Esperto con Pugnale , Furtivo .

Regole Speciali

-La spia viene messa in una squadra dell'avversario e sostituisce un soldato (non ufficiali , sott'ufficiali o graduati e neppure soldati con armi come Mitragliatrici e Bazooka/Panzerschreck).La scelta della squadra in cui mettere la Spia DEVE essere fatta prima dell'inizio partita e segnata su un foglio .La spia si potra' rivelare in qualsiasi turno DOPO il primo nella fase del giocatore che la controlla .

-Pagando 150 pts anziché 100 si puo' far scartare 1 carta Ordine (a caso) per turno , subito dopo la fase di

Ripristino , all'avversario fino a quando la spia é mascherata.

Lista Alpini Fronte Orientale.

By Emilio

L'idea della lista degli Alpini per OO mi è venuta dalla lettura di "Tutti i vivi all'assalto" di Alfio Caruso, l'emozionante racconto della ritirata dal fronte del Don delle divisioni alpine e delle battaglie affrontate per raggiungere il nuovo fronte.
Da questo libro ho imparato a conoscere il valore dei soldati italiani nonostante l'equipaggiamento obsoleto e i problemi di comunicazione con l'alleato tedesco.
Con l'aiuto del libro e di informazioni raccolte qua e là ho messo insieme una lista che mi pare storica.
Per la giocabilità chiedo il vs. aiuto, usatela e sappiatemi dire.
La lista è alla prima revisione, per i suggerimenti ringrazio tutti i partecipanti al forum di Ludusbellorum.

Alpini fronte orientale 41 - 42

Alpini fronte orientale 41 - 42

Gli Alpini possono essere scelti anche come opzione del plotone carri base Panzer IV o Panzer III con la seguente:
Regola speciale "Mangiaspaghetti"
Prima di schierare il plotone carri base tira un d10, con 6-10 schiera normalmente, con 1-5 i carri tardano ad arrivare ad aiutare i "mangiaspaghetti", riprova nel turno seguente con +1 al tiro.

Regola speciale "Generali Incapaci"
Per simulare l'inefficienza della catena di comando italiana gli italiani pescano 4 carte +1 per ogni unità non in panico.

Test di coraggio 3+ (2+ applicando la regola veterani)
Tutti gli alpini hanno le seguenti
Caratteristiche: *Cacciatori di carri, esperti con la baionetta*. Solo le squadre di fanteria hanno la caratteristica *veterani*.

0-1 QG Plotone Alpini
Punti: 50 RP1
1 tenente con pistola Beretta 9mm M34
2 soldati con fucile moschetto Carcano M91 (staffette)

Tutti armati con granate.
Caratteristiche: *Cacciatori di carri, veterani, esperti con la baionetta.*

Varianti: Per +20 punti il giocatore può aggregare il QG ad una squadra Alpini, nel qual caso si applica la regola veterani solo alla squadra completa, il RP della squadra derivante sarà la somma dei due RP (RP1 + RP3= RP4)
Una staffetta del QG può diventare operatore radio per +50 punti.

Regola Speciale "Esempio di sacrificio"
Ogni squadra di Alpini entro 5 cm dal tenente può, una volta per turno, ritirare un test di coraggio fallito (se il QG è aggregato solo la squadra risultante potrà applicare la regola).

1-3 squadre Alpini
Punti: 110 RP3
1 Sergente (leader) con pistola Beretta 9mm M34 e mitraglietta Beretta 9mm M38A
1 caporale (leader) con mitraglietta Beretta 9mm M1938A
10 fanti con fucile Moschetto Carcano M91
1 fante con pistola Beretta 9mm M1934 e LMG Breda M30

Tutti armati con granate.
Caratteristiche: *Cacciatori di carri, veterani, esperti con la baionetta.*

Varianti: Fino a 2 Alpini per squadra (non il QG) possono essere equipaggiati con mine anticarro al costo di 20 punti cad.
Fino a una squadra può essere caricata su camion Dovunque 35 o Opel Blitz per 50 punti.
Se acquisti il QG e 3 squadre Alpini hai diritto alla scelta di 3 opzioni tra le seguenti:

Opzioni:

Sezione mitragliatrice media (max 2)
Sezione Mortaio leggero (max 1)
Sezione Mortaio da 81(max 1)
Plotone Anticarro fanteria (max 1)
Plotone artiglieria pesante da campo (vale 2 opzioni)
Carri leggeri
Plotone Cannoni d'assalto (Vale 3 opzioni)

Plotone mitragliatrici medie

1-2 Squadre Mitragliatrici
Punti: 90 RP2
1 sergente con mitraglietta Beretta 9mm M38A
1 alpino armato con pistola Beretta 9mm M34 e mitraglitrice media Fiat-Revelli
2 alpini armati con fucile moschetto Carcano M91

Tutti armati con granate.
Caratteristiche: *Cacciatori di carri, esperti con la baionetta.*

Varianti: per + 40 punti può essere aggiunto il *treppiede*.

Plotone mortai leggeri da 45

1-2 Squadre Mortaio leggero
Punti: 90 RP2
1 sergente con mitraglietta Beretta 9mm M38A
1 alpino armato con pistola Beretta 9mm M34 e mortaio leggero Brixia 45/5 M35
2 serventi armati di fucile Moschetto Carcano M91
Tutti armati con granate.

Caratteristiche: solo *fuoco indiretto* (min. 20 cm)

Plotone mortai da 81/14 M35

0-1 QG mortai da 81/14 M35
Punti:50 RP1
1 tenente (leader) con pistola Beretta 9mm M34
1 alpino con Moschetto Carcano M91 (staffetta)

Caratteristiche: *aggregati ad una sezione mortai*

1-2 Sezioni mortaio da 81/14 M35
Punti:210 RP2
1 sergente (leader) armato con mitraglietta Beretta 9mm M38A
1 alpino armato con pistola Beretta 9mm M34
1 alpino armato con pistola Beretta 9mm M34 e mortaio da 81/14 M35
2 serventi armati di Moschetto Carcano M91

Caratteristiche: Solo *fuoco indiretto* (min. 30 cm)

Varianti: la staffetta del QG può diventare operatore radio per +20 punti

Plotone anticarro fanteria

0-1 QG anticarro fanteria
Punti:60 RP1
1 tenente (leader) con pistola Beretta 9mm M34
1 alpino con Moschetto Carcano M91 (staffetta)

Caratteristiche: *aggregati ad una sezione Anticarro*

1-2 Sezione Anticarro 100 punti
Punti: 100 RP2
1 Sergente (leader) armato con mitraglietta Beretta 9mm M38A
1 alpino armato con pistola Beretta 9mm M34
1 alpino armato con pistola Beretta 9mm M34 e Cannone leggero anticarro 47/32 M35
3 alpini armati di Moschetto Carcano M91

Tutti con granate.
Caratteristiche: *Cacciatori di carri, veterani, esperti con la baionetta.*

Varianti: per +150 punti il cannone leggero anticarro 47/32 M35 può essere sostituito dal cannone medio 75/39 (vale allora 2 opzioni).
Un camion Dovunque 35 può essere aggiunto come *veicolo da traino* per ulteriori 70 punti

0-1 QG Artiglieria pesante da campo
Punti:60 RP1
1 tenente (leader) con pistola Beretta 9mm M34
1 alpino con Moschetto Carcano M91 (staffetta)

Caratteristiche: *aggregati ad una sezione Anticarro.*

1-2 Sezione Artiglieria pesante da campo (vale 2 opzioni) RP2 300 punti
Punti:300 RP2
1 Sergente (leader) con Mitraglietta Beretta 9mm M38A
1 alpino armato con pistola Beretta 9mm M34 e Cannone pesante (obice) 105/32
2 alpini armati con pistola Beretta 9mm M34
2 alpini armati di Moschetto Carcano M91

Tutti con granate.
Caratteristiche: *fuoco indiretto* (distanza minima 100 cm), *ignora la copertura* (L).

Varianti: la staffetta del QG può diventare operatore radio per +20 punti

Veicoli

Carro L3/33
Punti: 250 RP1
Carro leggero; 2 MG leggere Fiat 35 da 8mm binate in scafo frontali
equipaggio 2 soldati (comandante/mitragliere, pilota)
Caratteristiche: *corazza leggera, senza torretta, suscettibile alla penetrazione.*
può sostituire una MG con un lanciafiamme pesante Fiat-Oci con la caratteristica arma a brandeggio lento per +50 punti.

Carro L6/40
Punti: 350 RP1
Carro leggero; cannone leggero Breda da 20mm e 1 MG leggera Fiat35 o Breda 30 coassiale in torretta (+20 punti)
equipaggio 2 soldati (comandante/mitragliere, pilota)
Caratteristiche: *corazza leggera, senza torretta, suscettibile alla penetrazione.*

Regola speciale "non và!"
Quando decidi di schierare i carri leggeri tira 1 d10 con 1-5 il carro non si mette in moto, entrerà nel turno seguente dal bordo del campo del giocatore (potrà ricevere la carta dal 3° turno)

1-3 Sdkfz 142/1 StuG III Auf G (carro medio) Vale 3 opzioni
PUNTI: 930 (RP:1)
Arma principale (scafo): cannone medio Stuk 40 cal. 75mm (L 48)
Arma secondaria (portello superiore): mitragliatrice leggera Mg 34 con supporto
Equipaggio: 3 fanti + 1 sergente (leader) armati di mitra MP40 e di granate StG39
Mansioni: comandante/mitragliere contraerea (esposto), cannoniere, assistente/operatore radio, autista
Caratteristiche: *senza torretta, supporto per arma, arma principale a brandeggio lento, canna lunga*

<u>Varianti:</u>
Gli shurzen possono essere aggiunti per proteggere i cingoli al costo di +30 punti cad.
La mitragliatrice leggera Mg 34 può essere sostituita con una media Mg 42 al costo di +10 punti cad.

Le prime miniature in metallo Overlord

Le prime miniature in metallo Overlord!
Sono finalmente pronte (nel momento in cui scrivo stiamo facendo realizzare gli stampi) la prima serie di miniature Overlord, si tratta dei tedeschi in uniforme invernale; in metallo, con molte pose differenti e con una cura della storicità dell'uniforme e degli equipaggiamenti che ha pochi precedenti.

Di seguito troverete il dettaglio delle miniature.

Set 1	1 tenente con MP40
	2 staffette con Kar 98k
Set 2	1 sergente con MP40
	1 caporale con MP 40
	1 soldato con kar98k e panzerfaust
Set 3	1 soldato con MG 42 e pistola
	2 soldati con Kar98K e scatole di munizioni
Set 4	1 soldato con STG 44
	1 soldato con STG 44 e panzerfaust
	1 soldato con Gewert 43
Set 5	1 soldato con panzerschreck
	1 soldato con MP40 e munizioni per panzerschreck
	1 cecchino
Set 6	2 soldati con Kar 98 K
	1 soldato con MG 34

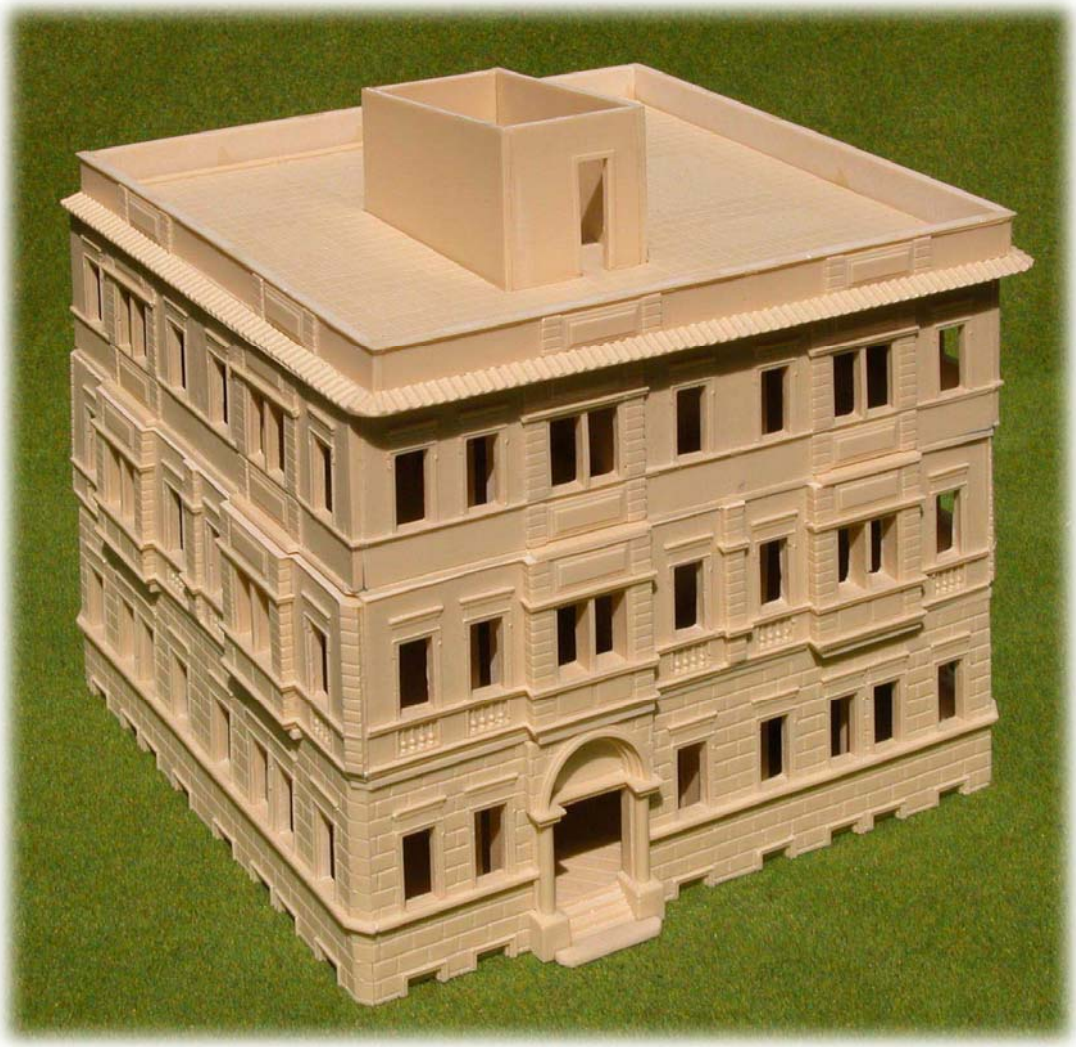
I Grenadier saranno: QG set 1 + set 4. la squadra set 2 + set 3 + set 4

I Panzer Grenadier saranno: QG set 1 + set 5 (Il cecchino è un'opzione). La squadra set 2 + 2xset 3 + set 6 (Mg 34 è un'opzione)

Finalmente è in dirittura d'arrivo la nuova espansione dedicata agli scontri urbani Berlino 1945!!! All'interno si potranno trovare le regole dettagliate per combattere nelle aree urbane: muoversi all'interno degli edifici e nelle fogne, sparare dagli edifici e sugli edifici ecc. ecc.
Saranno presenti inoltre chiarimenti alle regole attuali e nuove regole da applicare anche al di fuori delle aree urbane. Inoltre la lista completa dell'esercito russo e un corposo aggiornamento dell'esercito tedesco.

Tratto dall'intro di Berlino 1945:

"Berlino 1945

Le truppe sovietiche stringono d'assedio la capitale tedesca. Sono oramai lontani i giorni in cui il tallone nazista schiacciava Stalingrado e i russi, assetati di vendetta, sono pronti a sferrare l'attacco finale. La tenace difesa della cancelleria è certamente l'immagine più ricorrente, legata all'ultimo anno di guerra. Sullo sfondo di una città dilaniata dai bombardamenti, civili armati frettolosamente, veterani stremati e russi determinati si batterono coraggiosamente scrivendo pagine di eroismo e valore. Lo scopo principale di questo supplemento è quello di darvi la possibilità di ricostruire scontri armati in ambienti urbani. Le regole specifiche inserite permettono di simulare situazioni particolari che non si verificano normalmente. Il combattimento su più livelli impone l'utilizzo di nuove strategie e una pianificazione ancora più attenta delle proprie mosse. Muoversi attraverso le fogne o sfruttare gli edifici in rovina sono solo alcuni degli aspetti che affronteremo in dettaglio. Completano il volume le liste russe e tedesche relative agli ultimi anni di guerra perfettamente rispondenti ai cambiamenti operati a livello di organico e di equipaggiamento."

In occasione dell'uscita della nuova espansione sarà presentato anche il modello della casa di Berlino in resina, multipiano con tetto removibile, in linea con le case rurali e perfettamente adatta per giocarci all'interno!