

RADIO VICTORY

Errata corrige

Nelle pagine seguenti sono riportate in **verde** delle correzioni da apporre nei seguenti libretti:

ALDO: Atto 1 - paragrafo 8	2
ALDO: Atto 2 - paragrafo 17	3
ALDO: Atto 2 - paragrafo 19	4
ALDO: Atto 2 - paragrafo 22	5
ALDO: Atto 3 - paragrafo 11	6
CUTTINI: Atto 1 - paragrafo 22	7
CUTTINI: Atto2 - paragrafo 2	8
CUTTINI: Atto3 - paragrafo 10	9
MARIA: Atto 2 - paragrafo 8	10
MARIA MORA: Atto 3 - paragrafo 10	11

Prima di partire prepari il tuo equipaggiamento.

Controlla il tuo equipaggiamento. Possiedi:

- un **Fucile Garand** (mettici sopra **6 segnalini**, che indicano le munizioni)
- una **Scatola di Razioni** (mettici sopra **3 segnalini**, che indicano i pasti)
- due **Granate**. • una **Coperta**

~~Puoi prendere anche un oggetto in più a tua scelta tra Borraccia e Coperta. Se scegli la Borraccia, mettici sopra 2 segnalini, che indicano l'acqua. SCARPA l'oggetto che non scegli.~~

Metti gli oggetti che hai preso nello spazio sulla tua scheda, in modo che non si sovrappongano e non escano dal loro spazio. Puoi ruotare le tessere come preferisci.

Atto

La sera stessa, insieme a Santini, Cuttini e altri sette partigiani, tra cui Maria, Ranocchio e Maria Mora, parti verso le trincee.

[Vai al paragrafo 5](#)

Parlate un po' delle rispettive famiglie.

«Voglio bene alla mia famiglia» ti dice. «Quando posso scrivo una lettera ai miei fratelli. Di questi tempi è difficile restare in contatto. Ma più di tutti voglio bene alla mia sorellina minore, Palmira. Io la chiamo "Pally", lei mi chiama "il suo Paggetto". Spero di rivederla presto».

Pensi anche tu alla tua famiglia e speri che siano tutti al sicuro.

[Vai al paragrafo 19](#)

ne». Se sì, puoi togliere 1 segnalino da quella casella e togliere **1 tessera FERITA** dalla tua scheda.

Venite assegnati alla squadra del vicecomandante della Brigata Gramsci, Primo, che è famoso per essere un osso duro. Ti prepari a una lunga battaglia. Vi appostate con le armi in pugno, pronti a vender cara la pelle.

Manda la **Staffetta** al COMANDO per controllare quali **Assi sono a faccia in su**:

Se l'**ASSO 7** è a faccia in su, vai al paragrafo **6**

Se l'**ASSO 7** è a faccia in giù, vai al paragrafo **15**

17

La sicurezza del boschetto è solo temporanea. I nazisti sono decisi a prendere questa posizione e avanzano verso di voi in forze. Correte fuori in una fuga disordinata. Nel caos perdi una parte del tuo equipaggiamento. Fortunatamente la mitragliatrice partigiana apre il fuoco sui soldati che avanzano verso di voi. I nazisti sono costretti a mettersi al riparo e voi avete campo libero. Raggiungete l'abitato di Benedello.

+2 punti Radio Victory

Scegli **1 oggetto** del tuo equipaggiamento e SCARTALO.

Vai al paragrafo 16

18

Primo vi fa guadagnare tempo prezioso col suo eroismo, ma una raffica nemica lo uccide. E tanti altri sono caduti o feriti, in questa giornata terribile.

Finalmente arriva il buio e potete tentare di allontanarvi. La zona però è ancora piena di pattuglie nemiche. Mentre vi allontanate silenziosamente, i nazifascisti sono così vicini che sentite le loro voci nella notte.

Arrivati al fiume, vi accorgete che le piogge lo hanno ingrossato: l'acqua è alta e gli argini sono scivolosi. Vi riempite le tasche di sassi per non essere travolti dalla forza dell'acqua. Con molta fatica però riuscite a guadarlo e ad allontanarvi sull'altra sponda. Esci dall'acqua bagnato e infreddolito.

Se non hai una Coperta, prendi **1 tessera DEBOLEZZA** e mettila sulla tua scheda come se fosse un Oggetto.

Sul campo di battaglia avete lasciato decine di caduti, ma nonostante la schiacciante superiorità, i nazifascisti non sono riusciti ad annientarvi. Il cuore è gonfio di tristezza, ma la lotta continua.

Avvisa l'Arbitro che hai finito l'Atto 2.

19

Quante munizioni vuoi usare? Scarta dalla tua arma i segnalini che decidi di usare. Puoi anche lanciare una granata: scartare 1 Granata conta come 2 segnalini.

Se l'**ASSO 7** è a faccia in su, l'Attacco Aereo rende più efficace il contrattacco, come indicato di seguito.

Se scarti **2 segnalini munizioni (oppure 1 solo segnalino munizioni se c'è l'Attacco Aereo)**, il contrattacco è molto pericoloso:

vai al paragrafo 10

2 segnalini

Se scarti **4 segnalini munizioni (oppure 1 solo segnalino munizioni se c'è l'Attacco Aereo)**, il contrattacco è efficace:

vai al paragrafo 21

20

«Avanti, Garibaldi!» gridi. I soldati nemici sono sorpresi dal vostro volume di fuoco e si ritirano fuori dalla portata delle vostre armi. Per un po' tutto sembra tranquillo. Poi un mezzo blindato comincia ad appoggiare l'avanzata dei soldati: i proiettili crivellano la facciata della casa in cui vi siete appostati. I vostri fucili

Se hai un'arma e vuoi coprire la ritirata degli altri sparando sui soldati nemici,

vai al paragrafo 12

Se vuoi ritirarti senza pensare agli altri,

vai al paragrafo 2 **Vai al paragrafo 2**

Se vuoi sorreggere i malati durante la marcia di ritirata,

vai al paragrafo 4

Chiedi all'Arbitro di darti **la mappa della zona**.

La casa del contadino è nella casella **A3**. Per essere in salvo, non è necessario arrivare fino a Lizzano, ti basta arrivare al bivio della strada di Masera, nella casella **D6**.

Parti da **A3** e scrivi nei tuoi appunti quale strada vuoi percorrere per arrivare al sicuro. Scrivi una linea ininterrotta di almeno **altre 5 caselle, che colleghi A3 e D6 senza andare in diagonale**.

Se Maria è ancora in gioco, scegliete **insieme** il percorso.

Quando hai scritto il tuo percorso, **vai al paragrafo 25**

12

Le tue ferite sono troppo gravi. Nonostante i tentativi dei tuoi compagni di curarti e di portarti a Lizzano a forza, soccombi alle ferite. Verrai ricordato come un eroe che ha dato la vita per la libertà.

Informa l'Arbitro che hai finito l'Atto 3.

Informa Maria che Aldo non ce l'ha fatta.

Fine.

13

Verso sera, un uomo si avvicina alla casa. Santini manda alcuni partigiani, incluso te, ad appostarsi vicino al cancello, pronti a bloccarlo. Quando l'uomo entra nel cortile, vi fate vedere e lo scortate verso la casa. Si tratta di un civile, un contadino del posto, piuttosto sorpreso di trovare qui un gruppo di partigiani.

«Chi siete?», vi domanda spaventato. «Perché siete in casa mia?».

Prima di dargli delle risposte, esigete che sia lui a raccontare la sua storia. Vi spiega che la sua famiglia è stata sfollata dai nazisti, ma lui è tornato rischiando la vita per prendere delle provviste.

Atto 3

- una **Coperta**

- una **Borraccia** (mettici sopra 2 segnalini, che indicano l'acqua).

Metti gli oggetti che hai preso nello spazio sulla tua scheda, in modo che non si sovrappongano e non escano dal loro spazio. Puoi ruotare le tessere come preferisci.

Affidi la tua radio al partigiano Ranocchio, che fa parte della vostra scorta. La sera stessa, insieme a Santini, Aldo (un partigiano che fa già parte della vostra squadra) e altri sette partigiani che il comandante Armando vi ha assegnato, parti verso le trincee.

Vai al paragrafo 3

23

La chiesa sorge in cima a un'altura. Percorri il ripido sentiero che porta in cima, trovi il portone aperto e ti infili su per la scala del campanile.

Quando arrivi in cima guardi tutto intorno. La vista sull'Appennino è mozzafiato: il campanile domina tutto il territorio circostante. Da qui vedi chiaramente anche le postazioni di artiglieria nazista. Con questo punto d'osservazione potrete indicare alle artiglierie alleate dove colpire.

o t

«Così, sfruttando la radiotrasmettente e il favorevolissimo punto d'osservazione offertoci dal campanile, ogni giorno trasmettevamo anche la posizione delle postazioni nemiche da colpire con l'artiglieria. Ogni cannone nemico era per noi un potenziale pericolo, e quelle postazioni annientate rappresentavano una speranza di salvezza e di libertà in più per noi».

2A

A mezzogiorno vai all'incontro con il commissario politico.

Vai al paragrafo 18

4 novembre 1944 - Montespecchio

Dopo l'incontro con il comandante Angelo, le formazioni partigiane della zona raccolgono le forze: diversi nuclei partigiani si stanno dirigendo verso Montespecchio. Aldo, Maria e Ranocchio hanno seguito Anty e sono andati incontro ai partigiani in arrivo, mentre Maria Mora si è diretta verso Lizzano. Tu e Santini siete rimasti a Montespecchio e hai avuto occasione di riposarti un po'.

Togli 1 tessera **DEBOLEZZA** dalla tua scheda.

In questi giorni il tuo compito principale è di mantenere i contatti con il comando OSS. Per evitare che i vostri messaggi siano intercettati dai nazisti, usate un codice segreto basato su una tavola di trasposizione.

Vai al paragrafo **4**

La soluzione esatta è:

31 18 41 31
4 4 32
1 0 12

Se non hai sbagliato niente, **+5 punti Radio Victory**.

Se **hai** non hai separato le cifre «44» e «10», ma non hai commesso altri errori, **+2 punti Radio Victory**.

In entrambi questi casi, manda una **Staffetta** al COMANDO per girare l'**ASSO** 7 a faccia in su.

Se hai fatto altri errori, il messaggio non è stato trasmesso correttamente e il bombardamento non avviene: non ricevi punti e non giri l'Asso.

Finisci di inviare il messaggio. Santini osserva l'orologio: è già pomeriggio e oggi non avete mangiato nulla. «Ti va di mettere qualcosa sotto i denti?» ti chiede.

10

Quando cala la sera tentate di nuovo di attraversare il torrente. Il gruppo di Anty va per primo ma, nonostante abbia scelto un punto diverso per passare, viene individuato e intercettato dai nazisti.

Con il cuore in gola per il destino di Anty vi allontanate e, qualche ora dopo, attraversate il torrente.

+5 punti Radio Victory



Conta i tuoi punti Radio Victory attuali e leggi il tuo finale:

Se hai 15 o meno punti Radio Victory, [vai al paragrafo 42](#)

Se hai 16-23 punti Radio Victory, [vai al paragrafo 18](#)

Se hai 24 o più punti Radio Victory, [vai al paragrafo 36](#)

Atto 3

11

Il rumore della battaglia comincia a spegnersi. Solo ogni tanto uno sparo isolato riecheggia nella notte. Ti rendi conto di aver aspettato troppo. Ti sporgi cautamente dal tuo riparo, oppresso da una sensazione di isolamento. La notte è buia e non riesci a vedere nessuno dei tuoi compagni.

Cominci a temere che gli altri partigiani si siano già allontanati. Tendi le orecchie, sperando di cogliere un rumore che indichi la presenza dei tuoi compagni. Devi trovare gli altri, ristabilire un contatto. Ma nel buio e nella vastità delle montagne sembra un compito impossibile.

Se rimani nascosto nello stesso posto e continui ad aspettare, sperando che siano i partigiani a trovarti,

[vai al paragrafo 24](#)

Quando arrivi incontri Ranocchio. Insieme ad altri partigiani sta portando una pesante mitragliatrice. Ti dice che sono stati sentiti degli spari da diverse direzioni.

[Vai al paragrafo 9](#)

7

Corri verso Benedello mentre alle tue spalle senti il rumore degli spari. Puoi solo sperare di non essere colpita. Quando arrivi sei esausta e terrorizzata.

Prendi 1 tessera **DEBOLEZZA** e mettila sulla tua scheda come se fosse un Oggetto.

Al tuo arrivo vedi Ranocchio. Insieme ad altri partigiani sta trasportando una pesante mitragliatrice. Un partigiano ti dice che non siete stati attaccati solo dalla direzione da cui arrivi tu: i nemici vi hanno accerchiato da ogni lato.

[Vai al paragrafo 9](#)

8

I soldati nemici non si aspettavano un contrattacco in questa situazione: rispondono al fuoco prima di essere costretti a ripiegare. Sai che torneranno presto all'attacco, ma avete guadagnato tempo prezioso. Questa azione però vi è costata cara. Una raffica colpisce Primo in pieno petto, uccidendolo. Vuoti il caricatore sui nemici, butti l'arma e corri di nuovo verso le case, ma vieni colpita di striscio da un proiettile.

Prendi 2 tessere **FERITA** e mettile sulla tua scheda come se fossero degli Oggetti.



[Vai al paragrafo 19](#)

Atto 10

9

«Tu sei qui da più tempo di me», le dici. «C'è modo di comunicare con l'esterno? Puoi aiutarmi?».

Carla ti rivolge un'occhiata dura. «Ancora non mi hai detto chi sei e da che parte stai».

Se vuoi rivelarle il tuo nome di battaglia e di che formazione fai parte,

[vai al paragrafo 44](#)

Se menti e le dici le stesse generalità false che hai detto alle autorità,

[vai al paragrafo 19](#)

10

Atto 3

Luigi è un giovane uomo molto magro. Sembra nervoso.

Ti saluta amichevolmente non appena ti avvicini. «Dicono che ti hanno presa mentre facevi la staffetta per i partigiani. È vero?».

Abbozzi un sorriso, ma preferisci non dire niente.

«Però ho visto che parlavi con Ezio. Siete amici?».

Luigi sembra conoscere bene Pavullo. Forse potrebbe aiutarti a mandare un messaggio ai tuoi compagni per avvisarli della tua cattura, ma non sai se puoi fidarti di lui.

Se vuoi chiedergli di aiutarti a mandare un messaggio,

[vai al paragrafo 25](#)

Se rinunci all'idea di mandare un messaggio, 

[Vai al paragrafo 23](#)