



Numero 3 - Aprile 2006

Indice

- | | | |
|----------|--|----------|
| 1 | La guerra in Africa
di Davide "FJ.MD" Ben-
dazzi | 2 |
| 2 | Un'idea per la dif-
fusione di ASL
di Lorianò "gruntpgm"
Rampazzo | 2 |
| 3 | Campagna SASL -
Missione 1
di Giuseppe "vonfritz" Leo | 4 |
| 4 | Review : ASL
Starter Kit #2
di Giuseppe "vonfritz" Leo | 6 |
| 5 | A Vasl Friendship
di Morten Ketting
con un introduzione di
Marco Merli | 7 |
| 6 | Review : Armies of
Oblivion
di Sergio Puzziello | 8 |
| 7 | Fashion! Trendy!
di Lorianò "gruntpgm"
Rampazzo | 9 |

Questa rivista ha carattere amatoriale. Advanced Squad Leader è un marchio registrato della AVALON HILL GAMES, Inc affiliata della HASBRO. Advanced Squad Leader is a trademark of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.



Lo spunto per l'editoriale di questo numero mi viene dalla lettura dell'interessante articolo di Lorianò sulla diffusione del nostro gioco. Non entrò nel merito dell'articolo (invito tutti ad una attenta lettura), ma mi permetterò di aggiungere qualcosa, spero me lo concediate. La diffusione di ASL tra i neofiti, dobbiamo ammetterlo non è semplice, la difficoltà viene da una serie di oggettivi problemi: i costi, il rulebook, la lingua, la maturità del gioco e via dicendo. Si sono tentati molti approcci, la casa editrice stessa ha affrontato il problema con la diffusione degli Starter Kit, approcci tutti più o meno validi, ma hanno dato dei risultati? Probabilmente sì, ma i numeri sono, a mio parere ancora bassi. La comunità italiana si è posta il problema e ha dato vita ad una serie di iniziative culminate poi con la creazione di un portale web, portale ormai punto di riferimento per tutti i giocatori italiani... e poi una fanzine. E' mia idea che una fanzine possa dare quel contributo in più, possa avvicinare attraverso le sue pagine nuovi giocatori e

tramettere quell'entusiasmo di cui ogni ASLers è dotato. Ricordo di aver acquistato molti giochi della AH dopo aver letto qualche recensione o AAR su General, mi prendevano, mi conquistavano. Capisco che il mio accurato appello possa sembrare ai più solo un tentativo di promozione della rivista, ma guardate più in là, abbiate uno sguardo più lungo, diffondiamo il nostro gioco. E invece mi ritrovo a chiedere alla persona di turno di mandarmi un articolo sull'ASL Winter Gathering 2005, senza ricevere risposta. A chiedere di farmi due righe di presentazione del Torneo che si organizzerà a Verona spiegando la scelta degli scenari, senza ricevere risposta. Chiedendo che qualcuno con pazienza si occupasse di scrivere brevi articoli per neofiti, nessuna risposta. Vedo che si preferisce pubblicare bellissimi AAR (alcuni credetemi veramente notevoli) sul forum, quando potevano essere degnamente presentati sulla rivista. etc. etc.

E allora, leggetevi questo numero ora, non so se avrete modo di leggerne altri. Grazie agli amici che hanno voluto collaborare e hai pochi che mi hanno scritto entusiasti, forse troppo pochi ma per me, comunque, tanti.

vonfritz

La guerra in Africa

di Davide "FJ.MD" Bendazzi



Con la dichiarazione di guerra alla Francia e alla Gran Bretagna, il 10 Giugno 1940 L'Italia si trovava, nello scacchiere Libico, a contatto con entrambi gli schieramenti avversari.

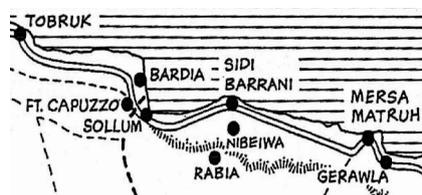


Era però vero che ad ovest, i Francesi erano sul punto di chiedere l'armistizio, ed inoltre le loro migliori unità erano state trasferite in Europa. Nonostante ciò gli Italiani schieravano, su quel fronte, la V Armata che comprendeva ben nove divisioni di cui sei di fanteria ("Bologna", "Sabratha", "Savona", "Pavia", "Brescia", "Sirte"), due di camicie nere ("28 Ottobre", "23 Marzo") e la 2° divisione Libica. Ad est, in contrapposizione agli Inglesi, vi era la X Armata, costituita da cinque divisioni di cui tre di fanteria ("Marmarica", "Cirene", "Catanzaro") una di camicie nere ("3 Gennaio") e la 1° divisione Libica. Vi erano poi sette battaglioni carri "L" indipendenti, per un totale di circa 340 carri.

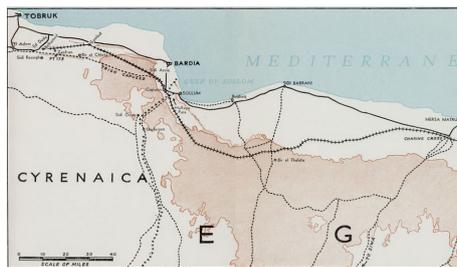
Divenne subito chiaro che i mezzi Italiani erano del tutto inefficienti se comparati con i mezzi Inglesi, e di fatto nel primo mese di guerra, continue incursioni di corazzati Inglesi oltre le linee Italiane crearono non pochi problemi e perdite. Quindi richieste di corazzati più moderni furono all'ordine del giorno e da Roma arrivò la promessa, per il mese di Luglio, di 70 carri di nuova concezione, gli M11/39. Nel frattempo bisognava arrangiarsi con quello di cui si disponeva, soprattutto dell'aviazione, che utilizzò con discreti

risultati gli assaltatori Breda Ba.65 e i caccia Fiat CR.32 contro autoblindo e autocarri nemici.

I piani per un offensiva in Egitto intanto prendevano piede e prevedevano una avanzata con obiettivo finale Marsa Matruh.



Per questa ragione furono spostate dal fronte ovest al fronte est la divisione di fanteria "Sirte" e le due divisioni di camicie nere "28 Ottobre" e "23 Marzo". Il piano iniziale prevedeva un avanzamento lungo più direttrici; le divisioni "Cirene" e "Marmarica" di fanteria e la "23 Marzo" di camicie nere lungo la costa, le due divisioni Libiche più a sud e il raggruppamento Maletti, completamente motorizzato, in riserva. La mancanza di automezzi però, fece propendere per una avanzata lungo la strada costiera. La risposta Inglese (7° divisione corazzata, 4° divisione Indiana, 6° divisione di fanteria e una Brigata Neozelandese) fu quella di non accettare battaglia ma di ritirarsi lentamente su Marsa Matruh.



I movimenti preliminari e l'avvicinamento delle truppe alle basi di partenza si compirono tra il 9 e l'11 Settembre. L'eccessivo intasamento sulla direttrice dell'avanzata creò non pochi problemi alle truppe Italiane che in più di un'occasione persero la giusta direzione creando ritardi ed incomprensioni. Il terreno difficilissimo, la mancanza di acqua, le temperature che a volte superavano i 50 gradi, la sabbia, il vento, le alture pietrose, i campi minati e l'interdizione da

parte dell'artiglieria nemica limitarono fortemente la capacità di avanzamento rapido. Tra il 13 e il 17 Settembre la lenta avanzata Italiana raggiunse il suo culmine: Sidi El-Barrani. L'insufficienza logistica e lo scarso grado di preparazione scongiuravano di proseguire verso Marsa Matruh.

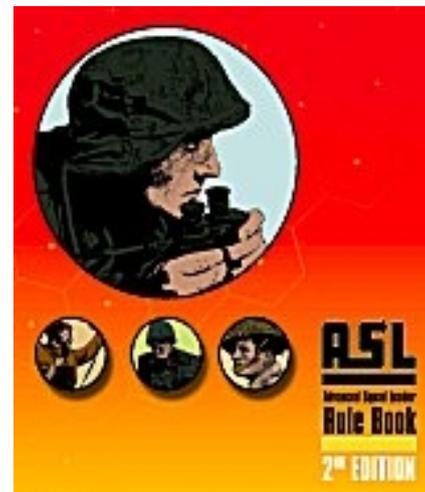
... alla fine di questo numero l'OOB delle Camicie Nere.

Un'idea per la diffusione di ASL

di Lorian "gruntpgm" Rampazzo



a cura della Scuola Elementare Veneta di ASL (SEVASL)



Mi ricordo che quando ero piccolo (intorno alla metà degli anni '60) i miei fratelli, più vecchi di me, acquistavano regolarmente fumetti di guerra e soldatini, e si vedevano in giro centinaia di filmetti di argomento militare che, per quanto malfatti, indicavano che l'interesse per l'argomento (inteso non come attività da fare ma come immaginario) era sentito, vivo ed attuale. Venivamo dalla Resistenza e dalla Guerra Civile, dall'Occupazione e dalla Liberazione, nonché dalla Ricostruzione Post-Bellica. Insomma, la Seconda Guerra Mondiale aleggiava

ancora nell'aria e nei giochi dei bambini. Andavano di moda anche i "peplum", filmetti di serie "B" su base storica classica, mescolati ai cosiddetti Colossal sullo stesso argomento. Ma almeno i ragazzi sapevano che era esistito Giulio Cesare, e si vedevano riprodotti scene, usi, comportamenti e battaglie dell'antichità.

Negli anni '80 invece, periodo in cui nascevano e crescevano gli attuali "giovani", questo ricordo andava scemando. Persino nella scuola raramente si arrivava con il programma dell'ultimo anno a coprire gli anni fatidici del secolo (ormai) scorso, quasi a sancire il fatto che era meglio non conoscere un passato recente e doloroso. Con il boom economico il "benessere" arrivava nelle case assieme alla voglia di dimenticare, quindi televisione e cinema diventano soprattutto di intrattenimento, e così è stato fino ad oggi. Ci hanno parlato della Corea, del Vietnam, della Ex-Jugoslavia e del Golfo perché erano drammi recenti, solo pochissimi titoli di grandi registi hanno mostrato gli eventi dell'ultima grande guerra. Quella che ha mobilitato milioni e milioni di uomini e si è svolta in ogni parte del mondo, per terra, per cielo e per mare.

Negli ultimi anni c'è una certa rivitalizzazione dell'interesse per il "militare", con programmi tipo "Altra Storia" o "la Macchina del Tempo", e film come il remake di "El Alamein", Troj e Alexander. Si è avuta la comparsa in edicola di materiali di argomento bellico, ad esempio oltre 150 volumi della Osprey in italiano, una serie su Napoleone, due sugli aerei e due sui carri armati ecc. Molti anche i wargame video comparsi sul mercato, ma questi per lo più hanno il problema che di storico-strategico-tattico hanno ben poco, specialmente quelli per la grande distribuzione sono essenzialmente dei "muovi e spara" e non certo dei veicoli di conoscenza e di interesse. Per avere adeguati introiti un prodotto di guerra deve contenere smielinamenti vari, vedi "Pearl Harbour".

Chi ha creato, promosso e fatto crescere il mondo de wargames è vissuto nell'atmosfera che si respirava prima degli anni '80. È gente che ora ha più di 45-50 anni. Quelli poco più giovani sono venuti in scia, gli altri

hanno scoperto questo interesse perché conoscevano qualcuno di più grande, lo hanno incontrato al Club o ad una Convention. Il mondo degli anni '80 ha prodotto altri tipi di gioco e di giocatori: soprattutto di ruolo e di carte (collezionabili e non).

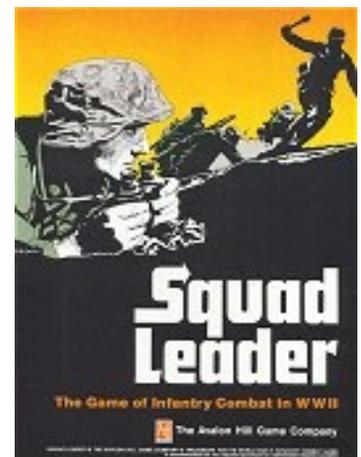
Tutta questa pappardella di premessa mi serviva a dividere i giocatori in almeno 2 categorie: i wargamers e gli "altri". I wargamers hanno una preparazione ed un interesse verso le simulazioni militari, gli "altri" no. Non è che i wargames non giochino a giochi di ruolo, di carte o da tavolo, sono gli "altri" che non giocano a wargames.

Ho evidenziato questa divisione non tanto per individuare il motivo che spiega come alle Convention si formino delle aree di gioco separate, quanto per cominciare a pensare ad una prima strategia per allargare la base dei wargamers andando a recuperare qualcuno degli "altri". Ciò farebbe in modo che i due cardini principali del wargames venissero realizzati: più mercato (e quindi prezzi più bassi) e avversari reperibili facilmente perché più diffusi e perciò vicini. Una seconda strategia consiste nel portare i wargamers, nuovi o meno, verso ASL.

Per poter avvicinare gli "altri" al wargame è necessario che esso sia semplice e divertente. Pochi si prendono la briga di procurarsi un wargame esagonato e cominciare a leggersi le regole se non sanno già che la cosa è piacevole. È impensabile. Quasi tutti hanno cominciato perché avevano un conoscente/amico/compagno di club che li ha fatti provare e poi hanno scoperto che si divertivano ed hanno continuato. Non è che gli "altri" non hanno voglia di leggersi un regolamento complicato. Chi ha giocato a giochi di ruolo sa benissimo che queste persone sono capaci di sciopparsi anche 500 pagine di regole e ambientazione, ed usarle anche in maniera abbastanza precisa per partite che durano ore e ore. Lo fanno perché la cosa sembra loro divertente e quindi hanno sviluppato una forte motivazione. Però anche loro hanno cominciato piano, con regole semplici, passando attraverso una lettura piacevole. Anche chi ha giocato a giochi di carte collezionabili tipo Magic ha dovuto

imparare un regolamento non troppo semplice. Non parliamo poi di quelli che giocano i wargames tridimensionali fantasy o fantascientifici. Sono tutte persone che, se adeguatamente attratte, inizialmente con un'esca appetibile e divertente e soprattutto che possa essere utilizzata rapidamente (5 minuti per imparare a giocare) ed in seguito con una serie di giochi progressivamente più complessi ma con regole simili (e chi se non i wargames muovi-combatti, Igo-Yugo) potrebbero passare facilmente nella schiera dei wargamisti.

E per farli interessare da subito ad ASL perché non iniziare con una versione "assolutamente per neofiti"? Solo fanteria, niente piani degli edifici, niente deploy, niente ROF, niente malfunction, niente first e subsequent fire, niente opportunity fire, niente fumo ecc. Solo muovi, spara e recupera. CC semplificato, niente Casualty Reduction, niente concealment. Un regolamento stringato che stia in due pagine, con scenarietti riveduti e corretti ad hoc. Mappe piccole con esagoni grandi (quasi alla Battle Cry) e pedine in proporzione. Magari mettendo in mostra alle Convention questa "creatura" ed invitando gli "altri" a provarla. Io penso che potrebbe valerne la pena, molti vengono a curiosare ma poi scappano davanti ad un wargame, figurarsi davanti al volumone delle regole di ASL. Ma se potessero provarlo senza tanti fronzoli forse avremmo guadagnato un altro adepto.



Per quanto attiene invece quanti sono già wargamers il discorso è molto diverso. E per farlo secondo me dobbiamo parlare di Squad Leader. Questo

antesignano di ASL (ormai fuori produzione) ha la caratteristica di avere le regole divise in 48 lezioni. Il trucco è che ogni lezione ha un massimo di tre-quattro pagine di regole da leggere (a volte meno di mezza paginetta), quindi si fa uno scenario in cui si applicano solo quelle regole e quelle precedenti. Spesso le regole sono poco precise dal punto di vista simulativo, ma queste "stonature" si usano solo per poter far pratica delle regole strutturali del gioco e si sostituiscono in lezioni successive. L'importante è imparare ad ogni lezione dei concetti base, che persistono anche se qualcosa viene cambiato. Nel frattempo uno ha giocato, si è appassionato, ed ha pratica del sistema fino a quel momento usato, avvicinandosi a quello complessivo per gradi. Al termine delle 48 lezioni si ha un gioco simile ad ASL almeno al 70%. Con lo Starter Kit la MMP ha tentato un'operazione analoga limitandosi a dividere in 3 parti l'impegno iniziale, cioè i primi quattro capitoli del manuale di ASL. A mio parere, per introdurre il gioco, bastava già il capitolo K.

I creatori di Squad Leader avevano prodotto ASL perchè non volevano far perdere tempo con le 48 lezioni a chi come loro già giocava da anni a wargames, quindi consigliavano di passare subito al gioco avanzato. Nel farlo non si accorgevano di poter rivolgere questo appello solo a giocatori esperti e motivati, non a neofiti o comunque wargamers indecisi. Con lo starter Kit si ripete secondo me l'errore di parlare ai primi e di tagliare i ponti con i secondi.

Il mercato per ASL negli anni è stato sempre più o meno lo stesso, proprio perchè ad utilizzarlo erano sempre più o meno gli stessi, con alcune aggiunte e defezioni oscillanti a seconda del periodo. Per far giocare altri wargamers bisogna secondo me cambiare metodo e tornare al concetto di "lezione progressiva" di Squad Leader. Non so voi, ma io ho imparato così nel senso che sono partito da scenari di sola fanteria, poi a scenari con mortai/fumo, poi cannoni, poi veicoli, poi OBA e così via, mettendoci almeno sei mesi di partite settimanali (e dedicandoci anche più di un fine settimana) prima di arrivare a giocare decentemente,

cioè senza fermarsi ogni tre secondi a controllare le regole e quindi aver superato il limite della "demotivazione". Perché è questo che succede a chi prova ASL, dopo un po' che non riesce a finire il turno perché non sa che regola applicare si stanca e mette tutto da parte.

La mia idea per rilanciare il gioco con una certa probabilità di attecchimento è creare e proporre diversi livelli di difficoltà del regolamento: almeno uno introduttivo per gli "altri" ed uno "a lezioni" per i wargamers non ASListi. Il terzo livello potrebbe essere quello dello SK e del capitolo K, che andrebbe diretto a chi sa già giocare un po' ad ASL. Ma chi sa farlo? Non mi riferisco tanto agli ASLers "newbies" quanto a quelli che in Italia e all'estero giocano già ad Squad Leader. Sono in molti, c'è un link anche nel nostro sito. Quelli già conoscono il sistema al 70%, basta che cancellino un po' di cose e le sostituiscano con altre usando magari lo Starter Kit e capitolo K. In poco tempo per loro il gioco potrebbe essere fatto. Questi "quasi-ASLer" li potremo attirare solo con la visibilità durante belle manifestazioni e i tornei, le informazioni inviate al loro sito con il consiglio di provare gli Starter Kit, e con l'entusiasmo trascinate che si può respirare all'interno di questo movimento ASL Italia.



vuoi collaborare ?
bene, scrivimi all'indirizzo
mtwml@tin.it



Questa rivista ha carattere amatoriale. Advanced Squad Leader è un marchio registrato della AVALON HILL GAMES, Inc affiliata della HASBRO. Advanced Squad Leader is a trademark of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.

Campagna SASL - Missione 1

di Giuseppe "vonfritz" Leo



STOCCARDA 12 luglio 1941
Centro di addestramento della Wehrmacht.

"...il Leutnant Hans Fritz Von Rashiff viene assegnato alla 44ma Divisione Fanteria. Le viene ordinato di raggiungere immediatamente la sua unità. Al suo arrivo si presenti al Comando di Divisione per successivi Ordini.

Il nostro Furher le augura onorevoli vittorie contro i nemici della patria. "

Un leggero tremolio delle dita non nasconde le mie emozioni : finalmente al fronte. La 44ma Divisione, ma dove sarà ? Probabilmente da qualche parte in Russia combattendo il nemico bolscevica.

L'Ufficio del comando addetto allo smistamento mi comunica la zona di impiego della 44ma : Zitimir nei pressi di Kiev. Mi aspettano 2 giorni di viaggio.

ZITOMIR 14 luglio 1941

Il viaggio è stato lungo. Alla stazione di Zitomir vedo soldati feriti tornare in patria, una parola di conforto, uno scambio di battute. Assicuro loro che sarebbero presto tornati a combattere per il Reich : nulla di più glorioso. (Ero giovane allora, e il tempo, la guerra, le sofferenze sapranno cambiarmi.)



Al comando, un Maggiore di cui non ricordo il nome, mi accoglie, si congratula per la mia nomina e mi parla di una Wehrmacht inarrestabile. I russi si arrendono a migliaia, le nostre divisioni corazzate tagliano le linee nemiche come burro, i gloriosi fanti tedeschi guadagnano terreno su terreno, la Russia presto capiterà. Mi assegna alla I compagnia del I BTG del 131 Reggimento, il tenente Merich ha perso un braccio la settimana scorsa in una scaramuccia con i russi, devo sostituirlo. Devo presentarmi all'Hauptmann Lemann 2 km più avanti.

Il Capitano Lemann mi accoglie con freddezza, girano voci che odi tutti i Von: figli di papà a dir suo. Ha un monocolo nel taschino dell'uniforme ma si dice che non sia suo, non lo usa neanche. Nel reggimento circola voce che l'abbia rubato ad un tenente caduto nella campagna di Polonia e che lo usi solo per leggere le mappe. Il capitano mi comunica che il giorno successivo la compagnia parte in missione : devo presentarmi alle 5 zero zero per definire i dettagli.

Ore 5.00

La mappa è dispiegata sul tavolo e il Capitano mi indica le direttrici di

attacco, 3 obiettivi da prendere: 2 sulla destra della zona di impiego e 1 sulla sinistra. Gli scout hanno notato poco movimento in zona e la missione sembra semplice. Intende dividere la compagnia in 2 forze. Il capitano mi illustra le difficoltà dell'obiettivo sulla sinistra, cosa che non vedo. Si assegna la forza che prenderà l'obiettivo a dir suo più difficile e mi assegna il restante degli uomini per gli obiettivi a destra della mappa. La rogna è tutta mia. Il boschetto sulla sinistra mi permette un avvicinamento comodo all'obiettivo ma il rischio di imboscate è alto. Non ho campi di tiro sull'obiettivo e questo significa assalto ravvicinato ... merda.

Ore 6.00

Una stretta di mano e ci separiamo dal resto della compagnia. Conduco i miei uomini al ridosso del boschetto e inizio una lenta avanzata. Invio mezze squadre in ricognizione: unità nemiche in zona (H3, G4, F4, D4) ... merda. Sulla sinistra (H3) un Pillbox, una squadra d'élite (628) e un commissario. Le urla di incitamento del commissario politico mi giungono anche da lontano, maledetti bolsceviti. Non ho sacchi di esplosivo per prendere il pillbox e un approccio diretto sarebbe un suicidio. Poco male l'obiettivo è G4 e ordino a i miei uomini di aggirare la costruzione difensiva ... lasciamoli pure là, prima o poi dovranno uscire. I miei uomini mi urlano qualcosa : un corazzato barricato in una casa (O7): un BT5 M34. Ordino un aggiramento alle unità anti-tank, se lo prendiamo da dietro possiamo bloccarlo. Dopo qualche scaramuccia gli obiettivi sono presi. I russi si arrendono facilmente, le mie unità in aggiramento hanno fatto il loro dovere. Il sergente mi comunica che il comando stà inviando 2 STUG III in supporto: una buona notizia. Sembra che il capitano abbia preso le sue posizioni e abbia scoperto ulteriori sacche nemiche (mappa 2). Il caporale Hausmann mi indica una postazione di artiglieria nemica (INF GUN 37mm in 2R8). Con gli Stug in supporto avanziamo ed eliminiamo i serventi conquistando la postazione. Un forte boato mi fa voltare, alla mia sinistra il BT5 è saltato in aria. Bene. Il capitano, mi dicono, avanza verso in nuovi obiettivi (2W7 e 2V8) . I miei uomini

ni avanzano verso le nuove posizioni nemiche, li tengo lontani dall'aperta campagna non ho nessuna intenzione perdere unità. I carri ci aiutano a decimare la strenua difesa bolscevica. Hausmann mi urla qualcosa, non capisco, sto dirigendo il fuoco della MG ... continua ad urlare. Il commissario e la squadra si è precipitato fuori dalla posizione difensiva e cerca di riconquistare l'obiettivo lasciato indietro ... merda, merda, merda. La sola unità lasciata in difesa non c'è la farà a sostenere l'attacco. Velocemente spedisco indietro 2 squadre con il sergente e uno STUG in supporto, l'ordine è ripiegare velocemente (CX). Esaltati dalle urla del commissario politico i russi avanzano resistendo a 2 fuochi ravvicinati e si gettano nella mischia.



Vedo tutto da lontano, prego Dio che il sergente arrivi in tempo. Intanto le posizioni russe cadono una alla volta davanti all'avanzata dei miei uomini. Il capitano, sembra abbia conquistato i suoi obiettivi. L'ordine è arrestare l'avanzata e tenere gli obiettivi conquistati. La mia preoccupazione rimane l'obiettivo lasciato nelle retrovie. Porto il binocolo agli occhi ma vedo solo una nube di polvere. Il cingolato alza polvere e mi impedisce di capire cosa stia accadendo. La polvere si abbassa. Il sergente ha ripreso l'obiettivo, i russi si sono arresi. Hausmann mi comunica che il comando sta inviando rinforzi ... ma che cazzo fanno, adesso ?!?! Ci sediamo sfiniti mentre vedo arrivare i rinforzi : una cinquantina di uomini su camion (5x568 e un 10-2). Il primo mezzo si ferma davanti a me, scende il maggiore che mi aveva accolto al comando di divisione. Scatto in piedi. - Tenente Von Rashiff è lei. Dove sono i russi, spero me ne abbia lasciato qualcuno.

E' tutto finito gli dico. Le posizioni sono state prese. I Russi si sono in parte arresi.

Il maggiore mi dà una pacca sulla spalla sale sul camion e riparte insieme ai suoi uomini.

Adesso v' a finire che gli danno anche una medaglia.

Lasciamo le posizioni la sera, alla 3a compagnia. Contiamo in tutto un centinaio di prigionieri. La mia compagnia ha perso pochi uomini. Il capitano è soddisfatto. Io sono stanco. La compagnia si è acuartierata in una piccola fattoria in attesa della prossima missione. Passo tra i miei uomini con soddisfazione i loro sguardi approvano il mio operato, mi sono guadagnato la loro fiducia. Crollo in branda con l'MP ancora a tracolla non riesco neanche a deporlo sul tavolo che già i miei occhi si chiudono e il pensiero corre al domani ... ma quello sarà un altro giorno.

Review : ASL Starter Kit #2

di Giuseppe "vonfritz" Leo



Come promesso in questo numero vi parlerò del nuovo prodotto della MMP, prodotto che introduce le regole dei GUNS. Sostanzialmente non ci allontaniamo dalla recensione dello

Starter Kit #1 vista nel numero scorso: pregi e difetti sono gli stessi.

All'interno della confezione troviamo :

- 2 mappe cartonate
- 2 fogli di pedine
- 2 Data Card
- 8 scenari
- un Rulebook
- 2 dadi da 6

Le mappe.

Solito discorso, ci troviamo di fronte a delle mappe cartonate e non montate, mappe poco o per nulla utilizzabili con le altre mappe della serie. Mi ripeterò per quelli che non hanno letto la recensione dell'ASLSK #1: lo sforzo della MMP è stato quello di poter immettere sul mercato un prodotto di "iniziazione" a basso costo. A mio parere la cosa è apprezzabile, poi, se la cosa sia riuscita o meno questo è un altro discorso.

Le mappe (la X e W), graficamente di buon livello, rappresentano paesaggio "rural" e "village".

Le pedine.

I 2 fogli di pedine, anzi volendo essere precisi un foglio e mezzo, rappresentano fanteria, guns e pedine di "servizio". Rappresentati sono gli eserciti : tedeschi, americani, italiani, inglesi e alleati generici. Ma veniamo ai GUNS.

Sono rappresentati solo alcuni guns dei vari schieramenti, guns poi descritti singolarmente nel rulebook, una sorta di formato ridotto del chapter H. I pezzi rappresentati dall'ASLSK #2 sono:

- AT 57L, ART 105, ART 155, MTR 81, MTR 60 americani

- AT 75L, AA 20L, AA 37L, AA 88L MTR 81, MTR 50 tedeschi

- MTR 51, MTR 76, AA 40L, Inglesi

- AT 45L, ART 76L, MTR 82 Russi

Le DATA CARD.

Le 2 DATA CARD presenti comprendono sia informazioni di aiuto che le tabelle di gioco. Niente di nuovo da segnalare se non la To HIT Chart. Con l'idea di semplificare le cose al newbie di turno la To HIT Chart è costruita in modo da facilitare l'uso delle regole, le righe rappresentano tutti i guns presenti nel Kit mentre le colonne sono: FP(ITT/ATT/CH), ITT TH# (CH TH#), ATT TH#. Il player è in grado di trovare tutte le informazioni necessarie al tiro su questa tabella, persino il CH TH#. Un buon supporto al newbie, vi assicuro.

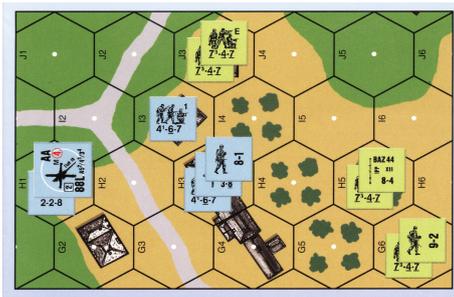
Gli Scenari.

Gli 8 scenari (S9 - S16) presenti comprendono varie situazioni strategiche e comprendono scontri tra i vari eserciti presenti nel kit. Tutti (meno che uno - S11) prevedono l'uso di un'unica mappa. Onestamente non ho provato nessuno degli scenari e, pertanto, non sono in grado di fare un'analisi dettagliata di questi, tuttavia, un sommario esame me li fa sembrare interessanti.

Il Rulebook.

Nulla da dire sul rulebook se non che è lo stesso del ASLSK #1 con l'aggiunta delle nuove regole. La MMP ha avuto particolare cura nell'evidenziare le novità, queste, infatti sono evidenziate nel testo con il color salmone. Ora, detta così, sembrerebbe una "ciofeca", lasciatemi passare il termine, ma vi assicuro che il risultato è graficamente apprezzabile.

Gli esempi sono ben fatti con buone illustrazioni e chiare descrizioni ... un buon aiuto.



Conclusioni.

Il prodotto, così come il Kit #1, è di alta qualità e mi sento di consigliarlo ai neofiti, se poi sia in grado di formare un nuovo ASL Player è un altro discorso. Francamente dubito che il rulebook condensato sia in grado di far nascere nuovi ASLers, ma con l'aiuto di qualche esperto e con un pò di pazienza credo che la cosa si possa fare ... ricordiamoci che iniziare qualcuno al gioco chiedendogli di spendere una bella cifretta non mi sembra il caso. Dimenticavo, il prodotto è indipendente dall'altro modulo nel senso che non è necessario possedere l'ASLSK #1 per poter giocare il #2 ... questa mi sembra una buona cosa.

A Vasl Friendship

di Morten Ketting
con un introduzione di Marco Merli



Introduzione a A Vasl Friendship

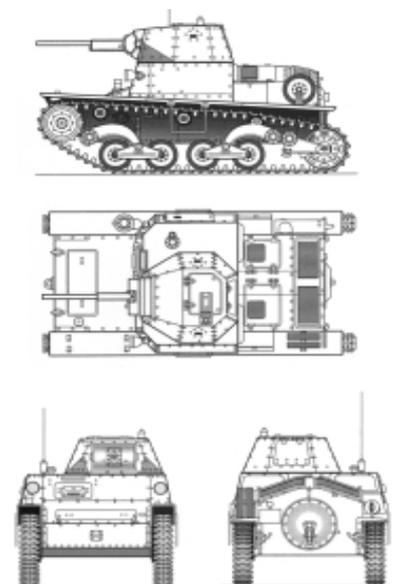
Molto si è discusso sul Forum Italiano di ASL <http://www.freeforumzone.com/viewforum.asp?f=33105> sui pregi e i difetti di VASL, rimarcando soprattutto il punto relativo alla possibilità di conoscere nuove persone ed allargare gli orizzonti di questo nostro Hobby. Penso che ormai tutti ammettano che la rinascita di ASL in Italia sia dovuta a questo splendido ausilio elettronico, all'impegno di persone fortemente motivate e alla rete. Avevo pensato di riportare la mia esperienza, ma ho ritenuto più interessante farvela descrivere dalla persona che ha affrontato assieme a me il primo approccio a VASL e con la quale si è instaurato uno splendido rapporto di amicizia. Questa non è l'unica storia, ma una delle storie di cui è composto il nostro hobby (se abbiamo avuto due Californiani nell'ultimo Gathering, lo dobbiamo proprio a VASL) e spero che spinga altre persone ad uscire dalla propria ristretta cerchia di giocatori o a riprendere a giocare, ovviamente sia con VASL sia FTF (Face To Face).

A VASL friendships: A way to get started on ASL

This is the story of how a friendship through VASL helped me overcome the steep learning curve of ASL. The story starts back in 2003. I had played a bit of squad leader 10 years earlier and was fascinated by the game, especially the way SL introduce new weapon types, making it exciting to move further into the SL universe. Back then, I had also acquired the ASL rulebook (RB) and Beyond Valor, but never used it, and despite that I didn't know any ASL players I decided

to give it a try. The changed structure of the RB, quickly made me realize that I needed to see the rules applied before being able to understand and use them. I searched the internet for resources and found some examples of play, but more importantly, VASL (www.vasl.org). VASL is a program that creates a virtual game board and lets you play ASL either online or by Email. I hoped that watching someone else play would be the silver bullet that could help me grasp the rules. After watching a couple of games I felt more comfortable, but not enough to venture into the ASL world on my own; Finally, after hanging out in VASL's main room, I was persuaded by more experienced players that the only way to learn the game was by playing. As I still didn't know anyone playing, I decided to find another player on VASL's message board. After a short while I came into contact with Marco Merli, who was also trying to establish a basic knowledge of the rules. When first playing ASL the main problems is the lack of speed and getting the fundamental rules correct. To counter these problems, we enrolled Peter Rogenholt as our mentor. His help made the learning process much smoother and ensured a reasonable flowing game. Three years have passed and both of us have experienced profound changes in our lives; despite this, we are both still playing. We still haven't met face to face, but three years of gaming have made us very good friends and we will undoubtedly keep playing for a long time to come. My friendship with Marco has been a large part of my ASL journey, and is one of the major reasons I stuck with the game in the beginning, despite spending more time reading rules than moving counters. My experience is not unique, and I can only warn new players not to make the same mistake I did. Find another new player as fast as possible and start playing the game, it is the fastest and most fun way to learn the game. Finding someone your own level is not essential but it has its advantages:

1. The same type of scenarios will excite you (the two starter kits are a good start).



2. You have a good chance of winning.
3. The other player has no previous ASL commitment.
4. You can share the journey into the ASL universe with someone else.

To smooth the learning curve I highly suggest finding a grognard willing to help. If using VASL to play, do not hesitate to ask people in the main room for help. The ASL community is very friendly and most players realize how important it is to recruit new players into the community to keep the game from dying.

Good luck on your journey, and may you always roll low.

Morten Ketting

Review : Armies of Oblivion

di Sergio Puzziello

Il mitico, per chi come me ne ha sentito parlare dai primi anni di questo secolo, modulo relativo ai minori dell'asse Armies of Oblivion è stato finalmente prodotto.

Il modulo contiene 6 countersheet; 4 mappe, 3 fogli di Overlay, 11 scenari, il capitolo H relativo ai carri ed ai cannoni, il capitolo S e le Tabelle relative ai minori dell'asse per giocare in solitario, ed infine pagine correttive del capitolo A e D.

Esaminiamo ora in dettaglio il contenuto dei 6 countersheet: 2 sono di fanteria ed armi (il primo dedicato agli Ungheresi e bicolore [grigio sui bordi e verde scuro all'interno]) ed il secondo agli altri minori (Rumeni, Slovacchi, Croati colore unico verde scuro) e 4 sono di carri e cannoni (1,5 per gli ungheresi, 2 per il resto dei minori). Nel restante spazio del counter-

sheet sono inseriti dei carri e/o cannoni a correzione di precedenti errori o di pezzi forniti in altri moduli.

I counter di fanteria ed armi si presentano, per chi avesse i precedenti Axis minor di Partisan, di un colore verde più scuro ma pur avendo le lettere identificative piccole in teoria potrebbero rimpiazzarli totalmente (a meno che nel prossimo modulo di VotG non servano più di 26 squadre degli axis minor). Inoltre viene aggiunta una nuova tipologia di fanteria le squadre 537 relative a SMG Coy rumene. I counter della fanteria ed armi ungheresi vengono differenziati dalla presenza di un bordo grigio intorno al counter verde (tipo i cinesi) e si presentano abbastanza ben centrati.

I Countersheet dei cannoni comprendono come già detto i carri ed i cannoni relativi ad ogni nazione (Croati, Rumeni, Slovacchi) ed i carri comuni a queste tre nazionalità più i carri ed i cannoni relativi agli ungheresi anche questi bicolori. In questo caso, almeno per i countersheet miei e ed altri che ho visto, la centratura delle pedine non è perfetta infatti in alcuni casi le pedine hanno i bordi superiori più grandi di quelli inferiori.

Per quanto riguarda il mezzo countersheet che contiene le correzioni essi sono:

- Carri inglesi di West of Alamein che sono stati modificati in For King and Country)
- Carri americani sbagliati in Yanks,
- Cannoni italiani sbagliati nella seconda edizione di Hollow Legion
- Carri russi e cannoni tedeschi sbagliati nella seconda edizione di Beyond Valor e corretti nella terza)
- Gli Sturmtyger pubblicati in Operation Veritable
- Carri tedeschi e russi (sdkz e carri russi) addirittura da utilizzare con il prossimo modulo storico Valor of the Guards

Le 4 mappe fornite (48, 49, 50 e 51) sono ancora prodotte secondo il vecchio metodo ma saranno le ultime così prodotte; infatti una volta terminati i moduli in preordine quelli che saranno messi in vendita conterranno invece le mappe nello stile degli Starter Kit.

I fogli di Overlay contengono il primo un fiume in grado di attraversare in completo una mappa in verticale (tipo il fiume presente sulla mappa 8), mentre gli altri sono di colline con boschi e/o case.

Gli scenari, ben 11 (era da Beyond Valor che non se ne vedevano tanti in un modulo [escludo logicamente FKaK nel quale erano ristampati scenari già pubblicati]) si presentano da dimensioni medie a grandi (dai 6 ai 12 turni con fanteria e/o mezzi corazzati). Non so come sono gli ho dato solo una scorsa veloce ma sembrano interessanti; alcuni richiedono gli Overlay forniti con il modulo.

Le pagine di regolamento (oltre al Capitolo H ed S) introducono alcune variazioni nel regolamento: Quelle del capitolo D modificano il Platoon Movement (facendo scomparire la famigerata mossa della scomparsa dei carri quando muovono in plotone) permettendo qualche chance in più di fuoco al difensore, mentre quelle del Capitolo A oltre ad introdurre i nuovi Axis Minor modifica, chiarendola, la Human Wave specialmente per quello che riguarda la direzione del movimento.

Ora al completamento definitivo delle nazionalità mancano solo le armi ed i carri dei Finlandesi (altro modulo di cui si parla dall'inizio di questo secolo dal titolo HAAKE PÄLLE [risparmiatemi i giochi di parole]) nel quale sarà contenuta la mappa 52 anche questa nella versione delle mappe montate tipo AH.



7 Fashion! Trendy!

di Lorianò "gruntpgm" Rampazzo

The Ultimate ASL Player ... Ovvero sia come essere alla moda in ASL

Se vi è capitato di partecipare a qualche Convention di ASL avrete avuto senz'altro occasione di vedere una variopinta fauna, a volte al limite dell'umano. Ma vi siete guardati allo specchio? Vi siete chiesti se a prima vista gli altri riconoscerebbero in voi il rispettabile-valido-organizzato-dotato giocatore di ASL? Ecco una breve guida di ciò che si deve e non si deve fare, utile strumento per aiutarvi ad essere veramente OK.

caratteristica	essere "in"	essere "out"
L'abito fa il monaco	Vestito sobrio e sportivo	Aspetto trasandato con ciabatte completo militare
Più carisma e fantomatico mistero	Occhiali da sole anche con il buio. L'avversario non capirà dove sono le vostre unità HIP dal movimento dei vostri occhi	Occhi arrossati alito di fogna e faccia da sonno perché si è giocato sino a notte fonda e quindi dormito poco e digerito meno
È un piacere giocare con te / 1° tempo	Dare sempre all'avversario il tempo di pensare	Tamburellare e sbuffare quando non tocca a noi
È un piacere giocare con te / 2° tempo	Mani pulite specie con materiale altrui	Dita più volte rigirate nei propri orifizi visibili e non
È un piacere giocare con te / 3° tempo	Tono cordiale e aspetto sorridente	Emissioni gassose a più vie e toni
È un piacere giocare con te / 4° tempo	Totale positivo finale di punti lagna (vedi A.25.6 n° zero)	Manifestazioni psicotiche (vedi A25.6 n° 2)
Accessori /1	Dadi da 1/2 pollice con puntini	Dadi di dimensioni astruse, con simboli o numeri
Accessori /2	Lanciadadi con bussolotto, eventualmente piccola pista in velluto, torre per dadi di dimensioni medie	Torri fatte con il LEGO®, gigantesche o microscopiche, bicchiere in cartone o in vetro smangiato dai lavaggi
Accessori /3	Pinzetta per pedine elegante con manici rifiniti	Molletta per bigodini ripiegata, unghie lunghe
Materiale /1	Pedine senza sbavature e/o spuntate negli angoli	Pedine plastificate o sfilacciate
Materiale /2	Manuale e tabelle originali	Fotocopie in raccoglitori riciclati
Materiale/3	Scatole a scomparti multipli, con tabella identificativa	Contenitore unico per tutte le pedine
Extra	Caramelle da offrire ai presenti	Bevande in contenitori instabili che minacciano di riversarsi sulle mappe di proprietà dell'avversario, cibo ricco di briciole e grassi abbondantemente sparso sul tavolo
Concludendo ...	Al bar con l'aperitivo	All'osteria con la trippa

Ecco, spero che queste poche linee guida possano servirvi a fare la vostra porca figura alle Convention. Certo, direte, un soggetto con le caratteristiche della colonna infame non l'ho già visto all'ultimo Gathering? Ma sì, proprio l'autore di questo articolo!!! Che vi devo dire, io do consigli, mica li seguo. Spero di cavarmela citando (e parafrasando) Groucho Marx: "Non parteciperò certo ad una Convention alla quale sia iscritto uno come me ..."



OOB - Divisione Camicie Nere (1940)

tutte le unita' CC.NN. Sono fanatiche e quindi hanno +1 al morale

Divisione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Legione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Sezione mortai (CC.NN.)

6 squadre (3-4-6)

6 mortai da 81 (81mtr)

Batteria d'accompagnamento (CC.NN.)

4 cannoni 65/17 (65 inf 65/17)

4 squadre serventi (1-2-6)

Battaglione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Sezione armi pesanti (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 HMG

9 mezze squadre (1-3-6)

9 mortai da 45 (45mtr)

Battaglione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Sezione armi pesanti (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 HMG

9 mezze squadre (1-3-6)

9 mortai da 45 (45mtr)

Battaglione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Sezione armi pesanti (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 HMG

9 mezze squadre (1-3-6)

9 mortai da 45 (45mtr)

Legione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Sezione mortai (CC.NN.)

6 squadre (3-4-6)

6 mortai da 81 (81mtr)

Batteria d'accompagnamento (CC.NN.)

4 cannoni 65/17 (65 inf 65/17)

4 squadre serventi (1-2-6)

Battaglione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Sezione armi pesanti (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 HMG

9 mezze squadre (1-3-6)

9 mortai da 45 (45mtr)

Battaglione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Sezione armi pesanti (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 HMG

9 mezze squadre (1-3-6)

9 mortai da 45 (45mtr)

Battaglione (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Compagnia (CC.NN.)

12 squadre (3-4-6)

9 LMG

Sezione armi pesanti (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 HMG

9 mezze squadre (1-3-6)

9 mortai da 45 (45mtr)

Battaglione mitraglieri (CC.NN.)

HQ

4 squadre (3-4-6)

Sezione (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 MMG

Sezione (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)

12 MMG

Sezione (CC.NN.)

12 mezze squadre (1-3-6)
12 MMG

Battaglione genio (esercito)

HQ
3 squadre (4-4-7)
1 autocarro leggero
Compagnia Genieri (esercito)
6 squadre (4-4-7)
6 cariche esplosive (DC)
2 autocarri leggeri
1 autocarro medio
Compagnia Genieri (esercito)
6 squadre (4-4-7)
6 cariche esplosive (DC)
2 autocarri leggeri
1 autocarro medio

Compagnia anticarro (esercito)
4 squadre (4-4-7)
8 cannoni 47/32 (47 at 47/32)
8 squadre serventi (2-2-7)
4 autocarri leggeri
8 autocarrette

Reggimento artiglieria (esercito)

HQ
3 squadre (4-4-7)
1 telefono
1 autocarro leggero
2 fiat 508 MC
Sezione (esercito)
HQ
3 squadre (4-4-7)
1 mezza squadra (2-2-7) (avvistatori)
1 telefono
1 autocarro leggero
Batteria (esercito)
4 cannoni 100/17 (100 art 100/17)
4 squadre serventi (2-2-7)
1 squadra (4-4-7)
2 LMG
5 autocarri medi
Batteria (esercito)
4 cannoni 100/17 (100 art 100/17)
4 squadre serventi (2-2-7)
1 squadra (4-4-7)
2 LMG
5 autocarri medi
Sezione (esercito)
HQ
3 squadre (4-4-7)
1 mezza squadra (2-2-7) (avvistatori)
1 telefono
1 autocarro leggero
Batteria (esercito)

4 cannoni 75/27 (75 art 75/27)
4 squadre serventi (2-2-7)
1 squadra (4-4-7)
2 LMG
5 autocarri medi
Batteria (esercito)
4 cannoni 75/27 (75 art 75/27)
4 squadre serventi (2-2-7)
1 squadra (4-4-7)
2 LMG
5 autocarri medi
Sezione (esercito)
HQ
3 squadre (4-4-7)
1 mezza squadra (2-2-7) (avvistatori)
1 telefono
1 autocarro leggero
Batteria (esercito)
4 cannoni 75/27 (75 art 75/27)
4 squadre serventi (2-2-7)
1 squadra (4-4-7)
2 LMG
5 autocarri medi
Batteria (esercito)
4 cannoni 75/27 (75 art 75/27)
4 squadre serventi (2-2-7)
1 squadra (4-4-7)
2 LMG
5 autocarri medi