

HULL HIT



Italian Advanced Squad Leader Magazine

La prima Rivista Amatoriale Italiana per ASL e SASL Player.

Numero 1

Indice

- 1 ASL Gossip
- Con quei dadi facci il brodo
di Lorianò "gruntpgm" Rampazzo 2
- 2 SASL Mon amour (seconda parte)
di Giuseppe "Vonfritz" Leo 4
- 3 AAR
- Una brevissima Agonia
di Giancarlo "VonAdler" Dall'Aquila 5
- 4 Ach, mi avete scoperto!
Profili di giocatori italiani :
Daniele Dal Bello 8
- 5 ASL Variant
- Fire Team
di Marco Oreste Mario Lombardi 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.



Eccolo: il numero 1. Dopo un tiepida accoglienza condita da amene discussioni su questo o quel titolo, sulle 2 o tre colonne, sull'impaginazione, sulle foto etc.. finalmente vede la luce il primo numero della prima rivista italiana completamente dedicata ad ASL. Un evento storico. Mi rendo conto che è quanto mai necessario accettare le critiche ma, francamente mi aspettavo anche qualcosa di costruttivo ... qualcosa che è mancato. Questo numero è stato realizzato soprattutto grazie allo sforzo mio e di Lorianò, il quale pubblicamente ringrazio. Non aggiungo altro, si vada avanti.

Una breve parentesi sul lavoro della rivista. Ho cercato di standardizzare il formato (titolo, caratteri, pagine, etc ...) per poter dare una grafica definitiva alla rivista, francamente pensavo di riuscire a fare meglio, ma questo è ... più di così non sono in grado di fare. Pazienza.

In questo Numero :

per la sezione SASL, si introducono i meccanismi di fuoco difensivo; un articolo come al solito "piccante" di Lorianò nella sezione Gossip ci diverte illustrandoci i diversi modi di "ammaliare la fortuna"; un insolito AAR di Von Adler; una simpatica variante (in inglese) di Marco Oreste Mario Lombardi ed infine una nuova sezione dedicata alla presentazione dei giocatori italiani. Per concludere: uno scenario di Andrea Fontanelli ambientato durante la guerra civile spagnola e un vecchio scenario di ECZ che inserisco così come inviatomi. Colgo l'occasione per dire che sarebbe opportuno che gli scenari mi pervengano con una breve introduzione storica e/o un "ASL analisi".

ULTIMISSIMA : ASL Italia Winter Ghatering 2005, 8-11 dicembre "Hotel Cangrande" SOAVE (VR).

ACCORRETE TUTTI ! è l'occasione per incontrarci, tirare le somme, parlare, condividere esperienze ... e GIOCARE !!!

Buona Lettura

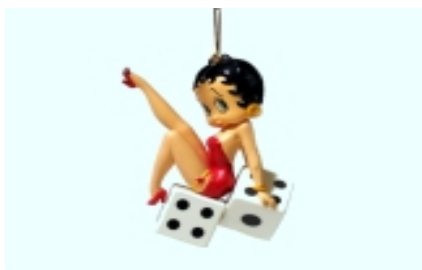
(Nota finale: Lo scenario "Il Palacio de Ibarra" è da playtestare, ogni commento e indicazione può essere inviata a mtwmle@tin.it o all'indirizzo di Lorianò gruntpgm@libero.it).



www.OPENGROUND.it

ASL Gossip - Con quei dadi facci il brodo

di Lorian "gruntpgm" Rampazzo



Uno dei principali problemi in ASL è quello di stabilire se l'avversario cerca di imbrogliarci. Dato che non può inventarsi le regole, cercherà di usare dei dadi irregolari. Il seguente articolo può considerarsi un "Manuale (quasi) completo di individuazione e neutralizzazione dei dadi truccati".

Come individuare e neutralizzare i dadi truccati.

Ci sono vari modi per barare ai dadi in ASL. Per fortuna il materiale necessario a scoprire e neutralizzare un dado truccato è facilmente reperibile, quindi il giocatore che si procura ed usa accortamente tutto ciò che è indicato nei vari paragrafi di questo articolo è in grado effettuare gli idonei controlli sui dadi usati dall'avversario e smascherarlo.

1. **Bolla di Livello:** ponete il dado su un ripiano, appoggiateci sopra la bolla e verificate così che le due facce opposte siano perfettamente parallele al piano. Ripetete il controllo per ciascuna coppia di facce opposte. A volte i dadi hanno facce irregolarmente orientate per facilitare l'uscita di alcune rispetto ad altre. È consigliabile controllare con la bolla anche il ripiano, potrebbe essere lui ad essere non livellato:

in tal caso ripetete i controlli sul pavimento. Le differenze di livellazione possono facilmente essere eliminate con una lima.

2. **Calibro:** controllate l'esatto spessore di ogni faccia. Le facce potrebbero essere di misure diverse rendendo così più facile la stabilizzazione quando il dado è appoggiato su una faccia più larga, e di conseguenza la faccia ad essa opposta esce più spesso. Anche qui potete con un po' più di lavoro rendere uguali le facce limando quelle più grandi sino a portarle tutte allo stesso spessore.

3. **Pendolino:** il dado potrebbe essere stato incantato da una magia dando così spiegazione dei risultati eccessivamente favorevoli al suo possessore. Ponete verticalmente il Pendolino sopra il dado ad una distanza di pochi centimetri, se inizia ad oscillare il dado è magico. Per confronto piazzate il dado al centro di un Pentacolo (pentagono con una stella a cinque punte formata da cinque righe incrociate tracciate dai vertici) che dovrebbe annullare la magia e riprovate: se il Pendolino non oscilla la magia è debole e può essere eliminata con semplici scongiuri, altrimenti se il pendolino non ne vuole sapere di stare fermo il dado è proprio incontrollabile. Evitare di usare questo sistema se parkinsoniani, paurosi o durante un terremoto (la fase ondulatoria può falsare i dati). Per neutralizzare dadi magici fate gli scongiuri ad ogni tiro, o pretendete di farli tirare all'interno di un Pentacolo o infine procuratevi amuleti più potenti.

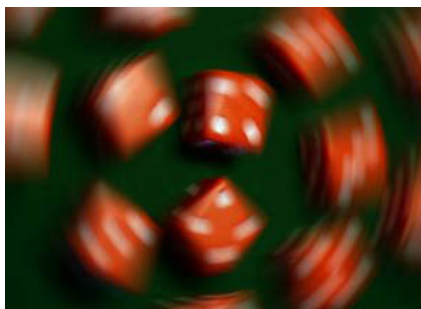
4. **Bussola:** ponete una bussola accanto al dado, se l'ago si orienta nella sua direzione il dado contiene materiale ferromagnetico ed è quindi controllabile attraverso un campo magnetico orientabile. Faste attenzione che il dado non sia posizionato in direzione nord rispetto alla bus-

sola quando lo controllate. Se avete a disposizione un apparecchio per Risonanza Magnetica Nucleare (NMR) che può rivelare e misurare anche minimi campi magnetici riuscite a smascherare qualsiasi dado con un campo così piccolo da non spostare l'ago di una bussola, ma l'apparecchio è più ingombrante. Al momento si trovano sul mercato indicatori a basso costo, quelli che si attaccano al telefonino e si accendono se l'apparecchio è bersaglio di campi, ma si tratta di materiale di scarsa qualità che si attiva anche se usate un accendino piezoelettrico o un orologio con batteria interna. Per neutralizzare un dado controllato magneticamente è sufficiente telefonare col portatile nel momento in cui l'avversario sta per tirare il dado, ed avvicinare l'apparecchio ai dadi. Se avete con voi un ecogoniometro potete localizzare anche il complice del vostro avversario, che sicuramente nascosto nella toilette sta manovrando il dado a distanza.

5. **Ecotomografo:** alcuni dadi sono prodotti in modo che la loro densità interna sia diversa nei vari punti e ne situi il baricentro in posizione anomala facilitando così alcuni risultati rispetto ad altri. Con una scansione ecotomografica individuerete facilmente queste differenze di densità (che si presentano come echi più forti o deboli) e potrete anche stamparne un tracciato. Nel caso non abbiate sottomano un ecotomografo potete sostituirlo con l'apparecchio acustico di vostro nonno (o quello personale, come nel mio caso) ma allora dovrete procurarvi l'hardware ed il software di collegamento alla stampante. Neutralizzare questo tipo di dado è molto semplice: dovete solo distrarre l'avversario, afferrare il dado e buttarlo nel cestino.

6. **Contatore Geiger:** alcuni usano dadi in Uranio disponendo gli

isotopi più pesanti (U238) da una parte e spostando così il baricentro del dado: è una variante del dado a differente densità, difficile da scoprire con l'ecotomografo perché non è il materiale ad essere distribuito disomogeneamente ma sono gli atomi ad essere diversamente pesanti. Se non avete un Contatore Geiger limitatevi a mettere sopra i dadi la vostra mano per 5 minuti e constatate che ci sia un'usuzione. Sospettate dell'avversario se gioca la partita dietro uno schermo in piombo. Per neutralizzare questo tipo di dadi procuratevi un chilo di uranio anche impoverito ¹ ed appoggiatelo sui dadi stessi: grazie al vostro apporto l'uranio dei dadi potrà raggiungere la massa critica ed un'esplosione nucleare li dissolverà per sempre.



Quando il problema è l'avversario.

Alcune volte la nostra attenzione viene orientata dall'avversario sui suoi dadi mentre è lui a barare, e noi ignari, dopo aver effettuato i controlli di rito ed aver messo in pace la nostra coscienza, ci facciamo trovare impreparati alle sue manovre.

a) Mani: l'avversario può essere un mago/illusionista/giocoliere e può riuscire ad ottenere qualsiasi risultato vuole semplicemente lanciando i dadi con le mani. Procuratevi un suo curriculum e controllate se abbia partecipato a corsi di magia o spettacoli circensi. Sospettate qualcosa se arriva con dei guanti bianchi e un cappello a cilindro. Una maniera valida per smascherarlo è fare a testa o croce con lui usando una vostra moneta da

due euro: fategliela lanciare in aria, se quando torna giù è diventata una moneta da un euro è quasi sicuro che siate stati imbrogliati. Per neutralizzare le sue capacità sostituite al suo dado colorato rosso un dado in rame reso incandescente per essere stato messo nel fuoco a diecimila gradi. Vedrete che da quel momento in poi preferirà tirare i dadi con il bussolotto.

b) Bussolotto: questo attrezzo per lanciare i dadi può nascondere un doppiofondo nel quale sono contenuti dadi truccati. Essi verranno fatti uscire al momento opportuno solo dopo che avrete effettuato i controlli, così da abbassare il vostro livello di guardia. Sospettate qualcosa se l'avversario tira due dadi con il bussolotto e da questo ne escono quattro. Per neutralizzare questo tentativo di imbroglio mentre l'avversario è distratto (dategli una fotografia di vostra sorella in topless) versate una goccia di colla ultrarapida sui dadi truccati: questi resteranno appiccicati al doppiofondo del bussolotto e ad uscire saranno solo quelli normali.

c) Torre lanciadadi: l'interno della torre può nascondere un meccanismo che, una volta attivato, trattiene i dadi normali e lascia uscire quelli truccati. Sospettate qualcosa se vedete l'avversario armeggiare con la leva che sporge lateralmente dalla torre (sta azionando il meccanismo). Per neutralizzare questo espediente scorretto mettetevi a ricaricare l'accendino e versate, fingendo un incidente, della benzina sulla torre, e sempre inavvertitamente fate partire una scintilla dall'accendino stesso.



Casi particolari.

Qui vengono trattati casi simili a quelli precedenti ma che, data la loro particolarità, si prestano a soluzioni diverse.

- **Dadi speciali:** l'avversario potrebbe sostituire i suoi dadi con quelli a quattro facce usati in molti giochi di ruolo. In tal caso è per lui praticamente impossibile rompere un'arma anche sparando Intensivo. La cosa è facilmente individuabile con una bolla di livello ma è difficilmente neutralizzabile con la lima. I suoi bieco inganno può però essere ritorto contro di lui: applicate una goccia di colla alla faccia di un dado ed incollatelo all'altro, i suoi dadi diventeranno ad 8 facce e gli renderanno possibile addirittura tirare un 16!
- **Dadi diversamente stampati:** alcuni dadi presentano, al posto del numero 6, un disegno o simbolo che l'avversario asserisce essere un numero pari ad "1". In tal caso usate un marker permanente e dipingete un "7" sul simbolo o numero, o aggiungete sei puntini al numero 1 in modo che rappresenti un sette. Lo stesso dicasi se l'avversario pretende di giocare con un dado che non abbia i numeri regolamentari (es. con un 1" su ogni faccia).
- **Dadi elettronici:** alcuni giocatori usano dadi elettronici tipo quello di VASL con un programma alterato che fa loro ottenere i risultati voluti. Sospettate qualcosa se prima di effettuare il tiro il dado elettronico chiama per nome il vostro avversario o gli fa i complimenti per l'ottimo risultato che sta per avere. Per neutralizzare la cosa e volgerla a vostro favore procuratevi un virus ad hoc che senza farvi notare introdurrete nel computer per cambiare il destino dei tiri a vostro favore.

Ultime note

Tenete presente che il vostro avversario cerca di vincere, e dato che per

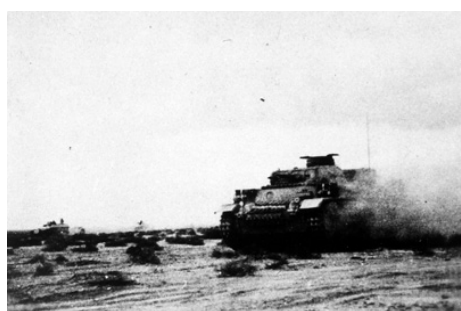
¹ne trovate abbondante presso i pescatori dell'adriatico, che raccolgono con le reti e rivendono quello sganciato in mare dalla NATO nei recenti fatti della Ex Jugoslavia.

farlo deve imbrogliarvi l'unico modo che ha per ottenere il suo scopo sarà barare.

Cercherà di convincervi che non vuole battervi e proverà a blandirvi con frasi tipo "Vinca il migliore!" o "L'importante è divertirsi". Mostrerà una gentilezza melliflua e viscosa o al contrario si rifiuterà di sottoporsi ai vostri legittimi controlli asserendo che sono stupidaggini. O infine cercherà di rivoltare la frittata incolpandovi di essere voi a volerlo imbrogliare, pretendendo di testare i vostri dadi, controllandoli con ogni tipo di strumento e cercando di limarli con la stupida scusa che "non sono in bolla". Non lasciatevi spaventare, seguite i consigli di questo articolo e sarete al sicuro da imbrogli di ogni genere.

Non calate la vostra attenzione! L'avversario approfitterà di ogni vostra minima distrazione per cambiare le carte in tavola, cioè sostituire i dadi con cui sta giocando con dadi truccati. Quindi i controlli e gli interventi andranno fatti molto di frequente, praticamente prima di ogni suo tiro: la cosa forse rallenterà il gioco ma nessuno riuscirà a farvela!

Io faccio così da anni e non sono mai stato fregato. Però è da un po' che non trovo qualcuno che voglia giocare con me



SASL Mon amour (seconda parte)

di Giuseppe "Vonfritz" Leo

²per unità amiche intenderò le unità controllate dal giocatore umano; per unità nemiche intenderò le unità controllate dal sistema di regole di SASL

Ricapitoliamo per un attimo ciò che è stato detto nello scorso articolo. SASL introduce tre nuovi concetti :

1. I Suspect Counter (?S)
2. I Random Event (RE)
3. Il Command e control system (CMD)

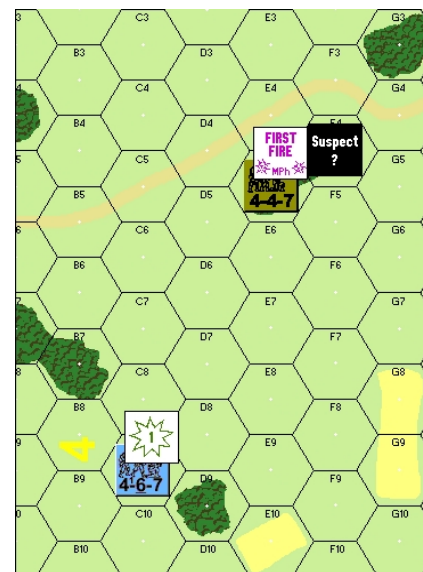
I ?S rappresentano le posizioni nemiche. I Random Event rappresentano gli eventi casuali. Il CMD rappresenta la coesione dell'unità sul campo di battaglia. Abbiamo discusso abbondantemente, nel numero scorso, di questi nuovi concetti e soprattutto ho cercato di spiegarvi come questi interagiscono con le regole di ASL. In questo nuovo articolo cercherò di spiegarvi con più attenzione cosa accade sul tavolo di gioco, come i meccanismi di SASL si integrano con il sistema, come avviene una attivazione e soprattutto come il nemico affronterà le sue fasi di gioco.

A prima vista sembrerebbe difficile adattare sistemi in solitario alla complessità di ASL, ma, a mio parere, i disegnatori hanno fatto, in questo caso, un egregio lavoro. Molti di voi saranno sicuramente a conoscenza dei vari tentativi fatti dagli appassionati (io stesso ne ho provato qualcuno) di adattare il sistema di gioco al gioco in solitario, e possiamo dire che nessuno ha completamente soddisfatto i giocatori ... perlomeno fino a SASL.

Attivazione e fuoco difensivo. Una semplice regola di SASL fa sì che le unità attivate durante il movimento amico² usino FF contro le unità che le hanno attivate ed usino la SFF contro le stesse unità che non avessero perso il suo GOOD ORDER. Ma vediamo tutto con un esempio (figura 1).

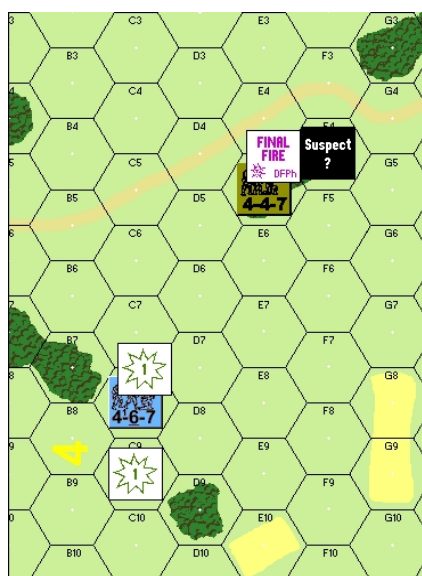


Nell'esempio della figura 1 l'unità tedesca in D9 decide di portarsi in B7 nella speranza che i ?S non si attivino o non attivino nulla. Il primo movimento della 467 in C9 comporta un activation check (AC) del ?S in E5 che genera una squadra russa 447. Lo stesso movimento comporterebbe un AC anche per il ?S in F4 ma questo avverrà solo dopo che l'unità in E5 avrà consumato tutto il suo fuoco difensivo senza riuscire ad eliminare l'unità tedesca (o a far perdere il suo 'good order' status). La 447 apre il fuoco e non elimina l'unità di fanteria tedesca. L'unità russa non può SFF avendo la 467 speso solo un MF (figura 2).



A questo punto, visto il fallito tentativo di bloccare l'unità tedesca, ci

sarà un tentativo di attivazione del ?S in F4. Il tentativo riesce e il sistema genera in F4: una squadra, un leader e una LMG. Le unità aprono a sua volta il fuoco (FF) (ricordate la regola ?) nel tentativo di liquidare il nemico. Se l'unità tedesca rimane in Good Order potrà continuare il suo turno. Sempre in questo esempio possiamo vedere come il sistema userà il fuoco difensivo con unità già attivate. In realtà la cosa è semplice: le unità nemiche apriranno il fuoco se il movimento amico permetterà un AC (activation check).



Nell'esempio, figura 3, l'unità sopravvissuta ad entrambi i fuochi difensivi, muove in C8 e il suo movimento dovrebbe permettere un AC. Nessun ?S da attivare, solo l'unità nemica in E5 che SFF.

L'esempio che vi ho illustrato è ciò che accade normalmente sul tavolo di gioco giocando SASL: attivazione, fuoco difensivo, attivazione, fuoco difensivo ... con le dovute eccezioni, si intende. Ora, vi assicuro che la cosa funziona, anzi mi sento di assicurare anche una certa tensione tipica delle normali partite di ASL ... provare per credere.

Il resto di SASL è consultazione di tabelle, anche se detta così sembrerebbe una poco simpatica cosa, ma il gioco è abbastanza veloce e la consultazione non rallenta i meccanismi. Un breve cenno alle tabelle per dirvi che sostanzialmente queste si dividono in 2 grandi categorie: tabelle di generazione e tabelle di priorità. Le tabelle di generazione ci permettono di generare

le unità e gli accadimenti casuali che si verificano durante la partita. Le tabelle di priorità ci permettono di scegliere la migliore azione possibile in svariate occasioni. E' bene dire, come il giocatore più smaliziato avrà già di certo compreso, che per quanto complete, le tabelle di priorità, mai riusciranno a coprire tutti gli eventi possibili ... in questi casi, come il manuale recita, è necessario usare, a discrezione del giocatore, la migliore azione possibile all'occasione.

Chiudo qui per ora.

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.

una brevissima agonia (e molti Punti Lagna) per il Russo. Ecco l'AAR nello stile da "Diario di Guerra" del mio sfortunato avversario.
"gruntpgm"



Fronte del Don, gennaio 1943

In lontananza si poteva udire il rombo delle esplosioni e, più basso, il crepitare della fucileria. Il generale era consapevole che in quella città si stava consumando una delle più tragiche pagine della storia militare di tutti i tempi. La marea però era cambiata; i nazisti erano ancora all'offensiva ma entro pochi giorni lui sarebbe stato in grado di scatenare una potente offensiva che avrebbe sicuramente ricacciato indietro gli invasori di diverse centinaia di chilometri. I tedeschi erano degli ossi veramente duri da rodere, ma nel settore in cui si sarebbe scatenato l'attacco a presidio avrebbero trovato gli alleati della Germania che notoriamente non erano altrettanto coriacei, sia perché non erano equipaggiati ed armati altrettanto bene, sia perché non avevano mai dimostrato particolare ardore nel condurre quella guerra di aggressione. Tuttavia vi stavano partecipando e questo non poteva essere senza conseguenze; quegli uomini avrebbero presto pagato un caro prezzo per la follia dei loro capi. Gli si affacciò alla mente una possibile continuazione di quel pensiero "come noi stiamo pagando quella del nostro", ma la scacciò immediatamente. In tempi così duri anche solo pensare una cosa del genere poteva portare ad una improvvisa e sgradita sparizione, indipendentemente dal rango e dal grado ricoperto; anzi, più si era elevati nella gerarchia del partito e più facile era attrarre la "sua" attenzione. E normalmente non si

AAR - Una brevissima Agonia

di Giancarlo "VonAdler" Dall'Aquila



Qualche tempo fa io e VonAdler (Giancarlo Dall'Aquila) avevamo deciso di playtestare lo scenario di Mark Pitcavage "Agonia ad Arnautovo". Giancarlo prendeva i Russi, mentre io preparavo la difesa del villaggio con un pugno di Alpini, in attesa di contrattaccare con i rinforzi. Dopo pochi minuti la partita era finita. Scenario sbilanciato? Niente affatto, solo

trattava di un'attenzione benevola. Il generale afferrò il binocolo e riprese a scrutare l'altra sponda del fiume Don, in cerca degli avamposti e dei posti di osservazione degli ungheresi. Un fremito d'impazienza lo percorse. "Presto, molto presto" pensò, sogghignando crudelmente "aspettate ancora un po', stiamo per arrivare". Abbassando il binocolo colse lo sguardo preoccupato del capitano che comandava la sua scorta; probabilmente in quel momento stava pensando a cosa gli sarebbe successo se un cecchino nemico avesse ucciso il generale che aveva l'incarico di proteggere. Beh, ancora una manciata di giorni e allora sì che sarebbe iniziato il vero pericolo, anche perché lui non intendeva dirigere la battaglia da dietro una scrivania. Sorrise pensando che probabilmente sarebbe morto prima il capitano per infarto piuttosto che lui per una fucilata; d'altra parte non si poteva mai sapere, la guerra tende per sua natura ad essere imprevedibile, per quanto si faccia e si lavori per cercare di darle la direzione voluta.

- Il nemico non fa mai quello che vorremmo facesse - citò ad alta voce.
- Compagno generale?
- Nulla, compagno capitano, stavo solo pensando ad alta voce - lentamente si girò, godendosi il silenzio quasi innaturale che circondava l'area, nonostante le migliaia di uomini e di mezzi che si stavano radunando nei dintorni. Prese a camminare verso il piccolo cingolato che lo attendeva alla base dell'argine.
- Andiamo Josif, c'è una battaglia che aspetta solo di essere combattuta.



Pressi di Arnautovo, 23 gennaio 1943 (Cap. Knezevich)

Sono ormai alcune settimane che stiamo prendendo a calci i maledetti fascisti e ormai non c'è più alcun dubbio che presto o tardi la nostra gloriosa Armata Rossa riuscirà ad arrivare fino a Berlino. I nazisti stanno cedendo e non sembrano più in grado di resistere alla nostra forza che cresce di giorno in giorno, mentre la loro sembra molto diminuita. I tedeschi sono quasi del tutto chiusi nella morsa di Stalingrado, e i loro alleati stanno effettuando una ritirata che assomiglia molto ad una fuga. A decine di migliaia si arrendono o vengono trovati congelati nel bel mezzo della steppa. Solo dei folli potevano pensare di portare a termine con successo un attacco alla nostra Madre Patria, soprattutto se non equipaggiati sin dall'inizio per resistere alle rigide temperature invernali. Ora pagheranno fino in fondo il prezzo della follia dei loro capi, ed io e la mia compagnia siamo qui per aumentarlo, catturando quanti più prigionieri possibile e ostacolando quelli che cercano di fuggire. I miei uomini sono gente dura ormai esperta di combattimento, che non si farà facilmente intimidire dai rimasugli dell'armata d'invasione che ancora calpestanto il nostro sacro suolo. Domani dovremo attaccare elementi di una divisione italiana che sta effettuando un'azione di retroguardia per consentire al grosso dei loro di fuggire. Pazzi! Ormai non c'è posto al mondo in cui sentirsi al sicuro per loro, e prima o poi glielo dimostreremo nel modo più duro. Uno dei miei soldati è nato nei dintorni e mi ha detto che quando avremo impegnato il nemico un distaccamento di irregolari muoverà a sua volta all'attacco del villaggio, per darci man forte. Un aiuto probabilmente non necessario ma che ovviamente mi sono ben guardato dal rifiutare. Ogni vantaggio per noi servirà ad accelerare la vittoria del comunismo in tutta l'Europa Orientale, e magari anche in quella Occidentale. Guardo i volti dei miei soldati e cerco di ricordare i ragazzi, contadini e figli di contadini, che componevano i miei plotoni; ora vedo

uomini induriti dalla guerra e forgiati dalla battaglia. Il loro morale è alto e non vedono l'ora di combattere nuovamente contro l'invasore, resi ancora più forti dalla consapevolezza di avere subito un grave torto che grida vendetta.



Dintorni di Arnautovo, 24 gennaio 1943 (Cap. Knezevich)

A quanto pare gli italiani che tengono il villaggio di Arnautovo hanno pochi elementi posti a difesa; gli abitanti del luogo sono riusciti a farci sapere che posseggono due cannoni da 75 mm e un cannone anticarro ma questo a meno che non colpisca posteriormente non mi impensierisce. Purtroppo non sono in grado di dirvi dove li hanno messi, anche se uno è evidentemente in cima alla piccola montagna che si trova a ridosso della periferie sud del villaggio. All'esterno non ci sono elementi italiani, dal momento che si tratta di aperta pianura; se ci fossero li avremmo visti. All'interno abbiamo individuato alcune possibili posizioni nemiche ma non abbiamo la certezza assoluta. Altre forze nemiche si trovano nei dintorni ed è possibile che cerchino di venire in soccorso del presidio ad Arnautovo, ma anche in quel caso gli ci vorrà un po' di tempo per cui presumo che potremo eliminare i fascisti e poi attestarci a difesa per contrastare gli eventuali rinforzi in arrivo.

Raggiungiamo la base di partenza, poco oltre il raggio d'azione delle armi italiane; io mi schiero al centro per seguire i due carri T34 modelli '41 che mi sono stati dati in appoggio. Una delle quattro squadre che comando direttamente ha anche una mitragliatrice media ed un'altra ha una mitragliatrice leggera. Sulla sinistra il tenente Peviabini deve

costituire un centro di fuoco potente, con tre squadre, una mitragliatrice pesante e una media, manovrate da alcuni tra i migliori uomini di tutta la compagnia. Dovranno attraversare un piccolo boschetto e si troveranno in una posizione idonea per battere soprattutto il cannone che sicuramente si trova in cima al colle. Alla destra si schiera il sergente Kostichen, un veterano di mille battaglie; il suo è forse il terreno più difficile dovendo avanzare in campo aperto più a lungo di noi, ma è anche vero che davanti a lui c'è un bosco abbastanza grande da nascondere ai difensori mentre si avvicina. Qualche minuto dopo l'inizio del nostro attacco si faranno avanti anche gli irregolari guidati dal compagno Zaitzen, per tenere impegnate forze italiane che altrimenti potrebbero intervenire dal nostro lato. Avrei potuto utilizzare delle squadre per effettuare un aggiramento laterale del villaggio ma l'unico lato utile è quello nord ed è anche la direzione più probabile da cui potrebbero giungere eventuali rinforzi per cui ho deciso di soprassedere per non rischiare di vederle prese fra due fuochi. Tutto pare pronto, per cui porto il fischietto alla bocca e do il segnale di iniziare l'avanzata.



(Turno 1)

I motori dei carri rombano nella pianura imbiancata e mentre nuvole di fumo nero escono dai loro tubi di scappamento cominciano ad avanzare proteggendo ed essendo protetti da tre squadre di fanteria ciascuno. Ero un po' incerto se utilizzare questo tipo di movimento "corazzato" ma d'altra parte l'alternativa era procedere allo scoperto; e dal momento che dobbiamo cercare di liberare il villaggio prima arrivino i rinforzi non possiamo permetterci un movimento

di avanzata graduale e relativamente sicuro. Ah, mi si riscalda il cuore al vedere lo spettacolo dei nostri uomini che avanzano, proteggendosi a vicenda ed alternando il fuoco al movimento; i tedeschi sanno combattere in modo eccellente ma anche noi abbiamo imparato la lezione, anche se ad alto prezzo. Partono le prime raffiche ma sono quasi inutili; siamo ancora lontani e a questa distanza sarebbe difficile colpire anche un elef... (il Cap. Knezevich cade nella neve, centrato alla fronte da un colpo di cecchino).



(Compagno Zaitsev)

Finalmente la nostra gloriosa Armata Rossa è giunta per liberare la nostra terra dalla presenza dei fascisti nemici della pace e della libertà. Da una posizione privilegiata e nascosta osservo i nostri uomini e i nostri carri avanzare in mezzo alla neve; sono mascherati con indumenti bianchi e mi è difficile distinguerli anche con il binocolo, ma il movimento me li rivela. Faccio un segnale ai miei uomini per indicare loro che l'attacco è iniziato e presto potremo entrare in azione a nostra volta. Al mio cenno ricontrollano le armi e le dotazioni di munizioni; sono nervosi e molti hanno paura ma se agiremo in fretta e con decisione tutto terminerà molto presto. Gli italiani cominciano presto a sparare e vedo quasi subito qualcuno dei nostri cadere per non rialzarsi più; è triste e doloroso ma è purtroppo il prezzo da pagare per scacciare l'invasore là da dove è venuto. Il cannone da 75 mm in cima all'alta collina apre il fuoco e ben presto gli fa eco anche il secondo, nascosto al margine sud del villaggio, tuttavia i nostri continuano ad avanzare con impeto, soprattutto nella parte a nord est del villaggio. Sto quasi per dare il segnale di

iniziare a muoverci quando con mio sgomento e orrore vedo accadere l'impensabile. Dopo alcuni colpi che si rivelano inefficaci l'artiglieria italiana inquadra perfettamente i nostri coraggiosi soldati e li costringe a bloccare l'avanzata, subendo anche qualche perdita. All'improvviso sembrano totalmente bloccati, il che mi fa pensare che fra le perdite ci deve essere anche qualche comandante. I nostri carri rispondono al fuoco, assolutamente non scalfiti dal fuoco italiano, e il carro di destra riesce ad inquadrare il cannone in cima alla collina ma non a danneggiarlo. Vedo un singolo uomo correre decisamente verso il lato nord del villaggio, forse un ufficiale o un sott'ufficiale che cerca di riprendere in mano la situazione, anche se le difficoltà grosse mi sembrano più che altro nella parte sud. In ogni caso la sua corsa dura poco perché giunto in corrispondenza della via principale del villaggio una mitragliatrice pesante italiana apre il fuoco da una casa in cui si era nascosta, e lo ferisce costringendolo ad arretrare per mettersi al sicuro. Gli uomini a nord del villaggio devono cavarsela da soli ma non stanno ancora incontrando una resistenza rilevante. Poi, mentre i nostri si sparpagliano nella neve con i carri che cercano in qualche modo di coprirli, una serie di colpi cade proprio in mezzo ai nostri soldati, sempre nel versante sud del villaggio, e decine di corpi cadono a terra sporcando con il loro sangue la neve. Mai mi è capitato di vedere una simile precisione di tiro e mai più me la sarei aspettata dagli italiani le cui capacità di combattimento sono notoriamente inferiori a quelle dei tedeschi. Si potrebbe pensare a un colpo di fortuna se non fosse che all'improvviso anche a nord del villaggio iniziano a sparare ed una nostra squadra viene interamente eliminata nonostante abbia adottato tutte le cautele possibili per ridurre al minimo i rischi. In pochissimi minuti quella che era iniziata come una veloce avanzata per rastrellare il villaggio si trasforma in una vera e propria rotta che ci è costata questa piccola battaglia e perdite consistenti.

E' evidente che gli italiani non sono inefficienti come abbiamo sempre creduto, e probabilmente quelle ad Arnautovo sono tra le loro truppe migliori; un errore di sottovalutazione che bisognerà cercare di evitare nel prossimo futuro per evitare brutte

sorprese come quella di oggi. Dal momento che lo sforzo principale è stato così sanguinosamente respinto diventa facile prendere la decisione di non uscire allo scoperto e tornare a nascondersi nelle nostre pianure e nelle nostre foreste. La nostra

gloriosa armata ha subito una battuta d'arresto ma fra non molto il nemico sarà comunque costretto a ritirarsi e noi potremo tornare finalmente nel nostro villaggio da veri comunisti liberi e non da sudditi schiavi.

4 Ach, mi avete scoperto!

Profili di giocatori italiani :

Daniele Dal Bello



Mi chiamo Daniele Dal Bello, sono nato il 7 settembre 1960 a Foligno (PG), e sono celibe (= tempo libero per giocare!). Ho fatto la prima partita a Squad Leader quando era appena uscito ed io avevo mi pare 16 o 17 anni, quindi nel 1976 o 1977. Il primo wargame che ho giocato è stato Panzer Leader, acquistato con una colletta insieme ai miei compagni di classe (solo i maschi, naturalmente).

La mia esperienza ludica non si è fermata ai wargame. Come quasi tutti ho provato Magic (se no come faccio a parlarne male?) ed i Giochi di Ruolo. In particolare mi ricordo che una volta ho fatto il Cavaliere a D&D e sono morto perché i miei colleghi di avventura mi mandavano sempre avanti, con la scusa che ero il più tosto. Un'altra volta ho fatto il Ladro, ma mi sono divertito poco: Destrezza 10, Fisico 1. Le prendevo da tutti. E che cavolo!



Veniamo ad ASL. In linea di massima, preferisco un'ambientazione ETO rispetto a PTO e DTO. Come moduli storici penso che quello più intrigante sia KGP, ma con un piccolo vantaggio su RB e OV. Poi metterei PB e ancora dopo ABTF, OW e BR:T. Tra i moduli non AH/MMP sono da citare della Heat of Battle quello su Cassino e Berlin: Red Vengeance. Come scenari ci sono molti classici che potrei rigiocare volentieri, posso citare Hill 621, Battle For Rome, Cold Crocodile, Mad Minute, ma anche tanti altri che ora non ricordo.

Gioco esclusivamente ftf (face-to-face = di persona, n.d.r.), infatti ho la fortuna di avere diversi avversari a portata di macchina e in genere riesco a giocare quasi tutti i fine settimana.

Mi riprometto sempre di sfruttare VASL magari per una o due partite da portare avanti durante la settimana, ma finora non ho ancora trovato tempo e voglia.

Ho tre copie complete di ASL. Prima Edizione, Seconda Edizione e un'altra Prima Edizione da viaggio che è quasi un doppione completo della prima. Tutte separate una dall'altra. Due serie complete di mappe montate, una serie non montata e una serie, fatta stampare su carta, ingrandita.

Compro tutto quello che esce di ASL. Non sogno moduli non previsti, mi pare che tutta la seconda guerra mondiale sia abbastanza coperta, compresi gli anni prima e dopo. Forse la Corea potrebbe avere maggiore attenzione di quella che finora gli è stata riservata. Tra i

futuri moduli, quello che mi attizza di più è Berlin: Fall of Third Reich della Critical Hit sugli ultimi giorni di guerra a Berlino.

C'è poco o niente di mio nella creazione del sito italiano di ASL, Openground, ma dato che sono l'unico giocatore di ASL che ha inviato la propria autopresentazione oltre allo stesso Marco Lombardi, e vista l'attenzione che gli porgo direi che il mio contributo sia stato comunque discreto.

Quanto alle regole di ASL, quelle sull'OBA sono sicuramente un punto da migliorare di tutto il sistema. Andando oltre la critica interna, mi piacerebbe un ASL più controllato dal giocatore, meno dipendente dal fato. Ci sono volte in cui mi pare di combattere contro i dadi, invece che contro l'avversario.

Come giocatore credo che in ASL non si debba avere una impostazione di gioco costante, ma che ciascuno debba adattare la sua indole alla situazione volta per volta, quindi la flessibilità deve essere la sua caratteristica più importante. Diciamo invece che mi piace preparare e pianificare prima ogni partita, e in questo senso il ruolo che mi è più congeniale è forse quello del difensore.

Pur non avendo una passione particolare per nessuna nazione, né tantomeno una assonanza politica o ideologica, preferisco in genere avere i Tedeschi. Le situazioni che li vedono coprotagonisti sono spesso caratterizzate da una superiorità tecnica controbilanciata da inferiorità numerica. Insomma pochi ma buoni, e questa condizione mi appare stimolante.

Un saluto a tutti gli ASLer ed in particolare a quelli italiani.

Daniele Dal Bello

5 ASL Variant - Fire Team

di Marco Oreste Mario Lombardi

This expansion introduces the use of combat fire team in ASL environment. Ok, it is pretty useless besides adding complexity to the system with the aim of depicting some minor situations at skirmish level, but anyway I like complexity and maybe some of you buddies too. The rules for using fire teams in the game are here numbered in a way imitating the original rules edited by MMP, the editor of ASL.

A1.124 FIRE TEAM: a fire team counter (team) bears the silhouette of two men and represents roughly three men. The counter has a white strip in the middle to avoid confusion with a HS counter. Only some nationalities may use teams and only for some of their squad types. A team is a non-squad MMC, for any purpose not detailed in these rules consider it similar to an HS.

A.1241 BRITTLENESS: a team is subject to a +1 when rolling for Casualty MC (A10.31), Fate (A.10.64), Crew Small Arms (A11.621), Extreme Winter (E3.742). (i.e. it is eliminated on an Original DR of 11, or 10 for Extreme Winter).

A1.31 DEPLOYMENT: A Good Order squad of a type that may use teams can deploy in three equal team in lieu of deploying in two half-squads.

A1.32 RECOMBINE: Three equal Good Order teams of the same type may recombine in one squad, in the same way of two half-squads.

A1.6 UNIT SIZE NUMBER (US#): The inherent US of a team is 1.

A4.42 INHERENT PORTAGE CAPACITY (IPC): a team has only two (2) PP.

A5. STACKING LIMITS: a single team is equivalent to an half-squad for stacking purposes, two or three teams are equivalent to a squad. Four teams are equivalent to a squad and an half squad and so on.

A.7.302 K/#: Casualty Reduction eliminates any team.

A.11 CLOSE COMBAT: A team is regarded as an half-squad for CC, but any attack made by it suffer an additional +1 DRM to the resolution. There is no DRM for the attacks against it.

D6. TRANSPORTING PERSONNEL: For passenger purposes a team is equivalent to four (4) PP.

Fire teams and nationalities:

A25.24 PARTISANS: Partisans may deploy any of their squads in 1-2-7 teams prior to setup (A2.9)

A25.4 BRITISH: British employs teams only to depict Carrier crews.

In **D6.8 CARRIERS** at **D6.82 (CREWS/HS)** substitute 1-4-7 team for 2-4-7 HS and 1-4-8 team for 2-4-8 HS and delete rule 6.83 (i.e. allowing the team to remove a SW while unloading). A Carrier abandoned by its crew is still mobile, is considered unarmed and having an inherent driver like a unarmed halftrack.

A25.7 FINNISH: Finnish 8-3-8 squads may deploy 2-3-8 teams and finnish 6-4-8 squads may deploy 2-2-8 teams.

G17 USMC: U.S. Marine 7-6-8 may deploy in teams 2-5-8.



Alcuni interessanti Links per ASL player

www.vims.edu/~jeff/asl/asl.htm
www.criticalhit.com
www.desperationmorale.com
www.uni.edu/~licari/asl.html
www.multimanpublishing.com/ASL/asl.php
<http://members.aol.com/adsquadldr/>
<http://members.optusnet.com.au/~mmjm1/pbasl.html>
<http://www.vftt.co.uk/>
<http://ns1.myphphost.net/~cote1664/>
www.dconscripts.org/
www.fischers-design.de/asl/asl.htm#data
<http://underworld.fortunecity.com/postal/598/index.html>
<http://hem.passagen.se/klamal/asl.html>
www.socalasl.com/
www.mindspring.com/~tqr/
www.vasl.org/
www.warfarehq.com/asl/asl_hq.shtml
www.jrvdev.com/ROAR/VER1/default.asp
www.selfrally.org/
www.singlemanpublishing.com/
www.heatofbattle.com/
SASL LINKS
<http://showcase.netins.net/web/lubbensite/gsasl.htm>
<http://lgrb.sasl.info/>
<http://easyweb.easynet.co.uk/petewenman/>
www.geocities.com/hmielants/ASL
<http://pub84.ezboard.com/bsaslforum>
www.nafcon.dircon.co.uk/sasl.html



PEDINE per FIRE TEAM

 2-4-8	 2-4-8	 2-4-8	 2-4-8	 2-4-8	 2-4-8	 2-4-8	 2-4-8	 2-4-8
+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate
 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7
 1-4-7	 1-4-7	 1-4-7	 1-4-7	 1-4-7	 1-4-7	 1-4-7	 1-4-7	 1-4-7
+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate
 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6	 Only 2 PP 6
 1-4-8	 1-4-8	 1-4-8	 1-4-8	 1-4-8	 1-4-8	 1-4-8	 1-4-8	 1-4-8
+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate
 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7
 2-3-8	 2-3-8	 2-3-8	 2-3-8	 2-3-8	 2-3-8	 2-3-8	 2-3-8	 2-3-8
+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate
 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7
 2-2-8	 2-2-8	 2-2-8	 2-2-8	 2-2-8	 2-2-8	 2-2-8	 2-2-8	 2-2-8
+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate
 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7	 Only 2 PP 7
 1-2-7	 1-2-7	 1-2-7	 1-2-7	 1-2-7	 1-2-7	 1-2-7	 1-2-7	 1-2-7
+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate	+1 CC/Fate
 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5	 Only 2 PP 5

”Hull Hit Playtesting”

Il Palacio de Ibarra (1.0)

di Andrea Fontanelli

ASL Scenario HH1



Condizioni di Vittoria: il giocatore Repubblicano deve conquistare l'Edificio in N4 e fare più punti dell'avversario.

12 Marzo 1937, saliente di Guadalajara. Il Generale Repubblicano Lister attacca con la 50ma Divisione appoggiata da 50 carri armati di produzione Sovietica, agli ordini del Generale Pavlov. Durante l'offensiva il Battaglione Repubblicano ”-Garibaldi” riceve l'ordine di prendere il palacio de Ibarra, difeso dal Battaglione Legionario ”Indomito” del C.T.V. (Contingente Truppe Volontarie): scorre il sangue italiano sul suolo spagnolo.

BOARD CONFIGURATION

Mappa 6

↑N



BALANCE :

C.T.V.: aggiungere un Leader 9-1

Repubblicano: aggiungere la Capacità Molotov

(Consigliato: i Repubblicani al giocatore più esperto)

 C.T.V. piazza per primo	1	2	3	4	5	6	7	FINE
 Repubblicano muove per primo								

Il Battaglione Legionario Indomito piazza nell'edificio N4 (ELR 2) (SAN 3)

 3-3-6	 8-1	 8-0	 7-0	 6-12	 4-10	 2-5
20	1	2	1	1	1	2

Il Battaglione Repubblicano Garibaldi si piazza a sud della fila di esagoni K e/o a nord della fila di esagoni D (Usare unità dei Partigiani ed armi e AFV Russi)

 3-3-7	 9-2	 8-1	 8-0	 7-0	 6-12	 4-10	 2-6	 30-1
20	1	2	1	1	1	1	6	2

Plotone di T26 del Generale Pavlov entra come Rinforzi al turno 1 dal lato Nord della mappa.

 45L-74	 45L-74
1	2

(privi di MG)

Regole Speciali di Scenario:

1. Tutti i Frutteti sono Uliveti (F13.5).
2. Appiccare il Fuoco e Massacrare sono vietati.
3. Tutti gli Edifici sono in legno eccetto N4 che è in pietra.

Conseguenze

Il battaglione Garibaldi accerchiò il Palacio de Ibarra e lo attaccò con l'appoggio di alcuni carri armati.

I Legionari resistettero con determinazione e non si arresero sino a che le mura non furono letteralmente fatte a pezzi, gli ufficiali caddero e le mitragliatrici non esaurirono le munizioni. Solo 20 furono i sopravvissuti, per lo più feriti. Un altro episodio che mostra il fanatismo e la ferocia di una guerra fratricida.

TRA LE SPIGHE DORATE



SCENARIO ASL GCA 2



Sicilia, 10 luglio 1943: nel giorno iniziale dell'invasione dell'Isola, il principale compito dei paracadutisti americani fu quello di impedire o rallentare l'afflusso delle unità tedesche verso le spiagge. Il 3° battaglione del 504° Reggimento Paracadutisti aveva la missione di interdire i collegamenti lungo la "carrabile" Niscemi-Biscari. Appena raggruppati e in marcia verso Niscemi, i paracadutisti ebbero il primo incontro col nemico: delle riserve di artiglieria della Divisione Livorno, probabilmente in attesa di essere impiegate coi reparti tedeschi in arrivo dall'entroterra, erano accampate nella campagna circostante la strada, in contrada Biscari.

CONFIGURAZIONE MAPPA:



Solo le file da Q a GG sono giocabili

CONDIZIONI DI VITTORIA: purché gli Italiani non abbiano ottenuto ≥ 6 CVP, gli Americani vincono immediatamente alla fine di qualsiasi *player turn* se non ci sono MMC Italiani *unbroken* in mappa 4, oppure se riescono a catturare entrambi gli *AT guns*.

BILANCIAMENTO:

III Aggiungi un 6+1 e sostituisci 3 squadre 3-4-6 con 3 squadre 3-4-7

☆ Sostituisci la Mmg italiana con una Lmg

TURNO

III L' ITALIANO piazza per primo	1	2	3	4	5	6		FINE
☆ L'AMERICANO muove per primo								

Elementi del 2° Battaglione del 28° Reggimento Artiglieria Divisione Livorno [ELR: 2] piazzano ovunque sulla mappa 4: [SAN: 3]

3-4-6	2-2-7							
9	2							

AT 47

Elementi del 3° Battaglione del 504° Reggimento Paracadutisti [ELR: 5] piazzano in mappa 5 (vedi SSR 3): [SAN: 2]

7-4-7				
9				

MAZ 44

REGOLE SPECIALI:

- 1 EC moderate senza vento all'inizio.
- 2 Tutte le case sono *wooden buildings*.
- 3 Gli Americani devono piazzare a ≥ 5 esagoni da unità o «?» nemici.
- 4 Gli Italiani non possono distruggere volontariamente gli *AT guns*, né questi si rimuovono in seguito a malfunzionamenti o tentativi di riparazione. Gli *AT guns* non iniziano lo scenario *emplaced* (C 11.3).
- 5 Gli Americani non possono rifiutare i prigionieri che si arrendano nella RuPh e quindi non possono mai, da parte loro, attivare il *no quarter* (A 20.3).

CONCLUSIONI: gli Italiani, forse perché confusi da ordini contraddittori e da notizie imprecise, non riuscirono ad organizzare un'efficace difesa. Probabilmente non si attendevano un incontro tanto ravvicinato con il nemico. Fatto sta che i due pezzi anticarro caddero nelle mani degli Americani che accusarono perdite marginali. Adesso il 3° Battaglione poteva contare su due efficaci armi in più per fronteggiare le prossime minacce.



www.OPENGROUND.it

INFOLINE

Paolo Cariolato 393 3309910
p.cariolato@cariolato.net

ASL ITALIA

Winter 2005 Gathering

