

¡BERSERK!

MODULO PARA A.S.L.



CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador alemán gana si tiene mas escuadras en el edificio X3 que el ruso. Medias escuadras y escuadras "rotas" no cuentan. El ruso gana evitándolo.

BARRICADA ROJA, STALINGRADO, 25 Octubre 1942

Introducción histórica

Durante el mes de Octubre, determinados y costosos asaltos alemanes habían llegado a reducir notablemente el perímetro defensivo soviético. Pero ningún hombre, soldado o comandante podía comprender el alcance de la batalla que estaba librando entre las ruinas. Uno de ellos era el sargento Esser, ahora al mando de los restos del 64 batallón motorizado durante un asalto a la esquina sur de la fábrica de cañones "barricada roja". En la calle estaban el comandante de su compañía y el jefe de su sección, ambos muertos. A su lado el último oficial agonizaba. Sólo quedaban 60 hombres de su compañía. Repentinamente, Esser se incorporó y chilló ¡adelante!, cargando a través de la calle.



TABLERO N.

El alemán despliega primero.

RUSOS Colocan primero [185]

ALEMANES Mueven primero [190]

1	2	3	4	5	6	7	FIN
---	---	---	---	---	---	---	-----



Elementos de la 124 Brigada [ELR:3] colocan en el edificio X3 (SAN 6)

6	9	2					2	8



Restos del 64 Batallón [ELR:3] colocan en el edificio X3 (SAN 6)

6			2		2

Elementos del 103 Regimiento [ECR:4] coloca en los edificios U3, T4, T7

13		2		2		2

REGLAS ESPECIALES

- EC son moderados sin viento. No se pueden iniciar incendios.
- Todos los edificios de madera de 1 hex. se consideran escombros.
- Cada jugador puede usar HIP para una escuadra y cualquier SMC/SW apilado con ella.
- Al principio de cada Prep.Fire fase alemana, en la que el líder 8-0 no esté berserk, muerto o capturado el jugador alemán debe hacer 1 dr. Si el resultado es 1, el líder 8-0 y cualquier unidad en su hex. o adyacente se vuelve berserk. La unidad rusa más cercana se supone conocida para propósitos de carga, independientemente de la LOS (exc. unidades HIP). Si el líder se vuelve berserk de manera normal, la regla 4 sigue aplicándose.

DESENLAZE

Esser fué seguido por todo su batallón hasta el otro lado de la calle. Milagrosamente nadie había resultado alcanzado. Se deslizaron dentro del edificio, sorprendiendo a los rusos que rechazaban un ataque en otro punto. La planta baja fué tomada. Luego el siguiente piso, donde la lucha derivó hacia un sangriento cuerpo a cuerpo. Finalmente el 64 batallón tomó el edificio, aunque solo 12 hombres quedaban para contarlos. Esser fué condecorado a título póstumo.

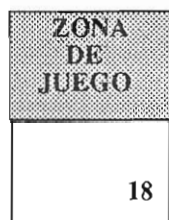
LOS SILOS DE STALINGRADO-1

ESCENARIO PARA ASL UTILIZADO EN LAS JORNADAS DE ZARAGOZA CON-90

Autor: César Soria (Jolly Roger)

TABLERO 18

N
↑



INTRODUCCION HISTORICA

Estación central de Stalingrado 14.09.1942.

Tras varios intentos infructuosos de volar con artillería y stukas los silos de la estación donde se habían atrincherado los rusos, desde los que se dominaba la ciudad y sus alrededores; los alemanes consiguieron infiltrar una unidad de ingenieros de asalto, aprovechando los violentos combates desarrollados en los alrededores de la estación.

DESPLIEGUE Y DURACION

El jugador ruso despliega primero.

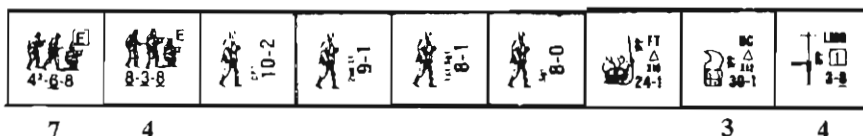
El jugador alemán mueve primero.

El jugador alemán coloca sus unidades en o al Oeste de la columna S, ELR4, SAN4.

Las unidades rusas de la 10ª Div. NKVD despliegan en o al Este de la columna T, ELR2, SAN4.

La duración del escenario es de 7 turnos.

ALEMANES



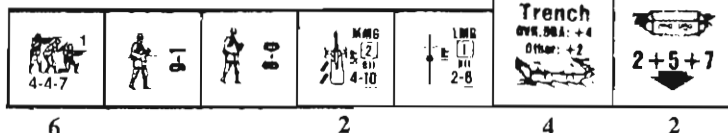
7

4

3

4

RUSOS

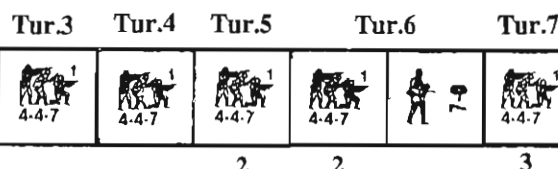


6

2

4

2



2

2

3

REFUERZOS

El jugador ruso recibe refuerzos en los turnos 3,4,5,6 y 7. Los refuerzos rusos salen por el lado Este del tablero.

REGLAS ESPECIALES

1. Las condiciones ambientales son normales, sin viento al inicio.
2. Las unidades rusas en los silos son fanáticas.
3. Las ametralladoras rusas no pueden preapuntarse.
4. Los 8-3-8 alemanes son ingenieros de asalto, todos los líderes cualifican para el uso de armas de apoyo de ingenieros.
5. Los bunkers de 257 representan silos. Están elevados un nivel por encima del base del hex. y son una TOA/hindrance de +1 para el nivel base. Tienen arco cubierto en todas las direcciones pero no pueden disparar a su hex. (ni siquiera a sus hexsides en snapshot). No se puede entrar o salir de los silos y las unidades en ellos están exentas de "encirclement" no pudiendo atacar o ser atacados en cc. Los silos deben colocarse en un hex. de nivel 2, separados al menos a 2 hexes. de distancia entre sí.

CONDICIONES DE VICTORIA

Si el jugador alemán vuela los 2 silos **gana automáticamente**, (se considera volado un silo cuando una DC consigue un KIA en el resultado final).

El jugador alemán **gana** también si al final del juego ha volado uno de los dos silos y controla el nivel base del hex. en que está situado el otro.

Los **alemanes ganan** si consiguen una relación de escuadras no rotas o su equivalente de 7:1 en el tablero.

Cualquier otro **resultado gana** el jugador ruso.

DESENLACE

Los alemanes a costa de grandes bajas, consiguieron volar los silos antes de que llegaran refuerzos rusos lo suficientemente importantes como para evitar su conquista.



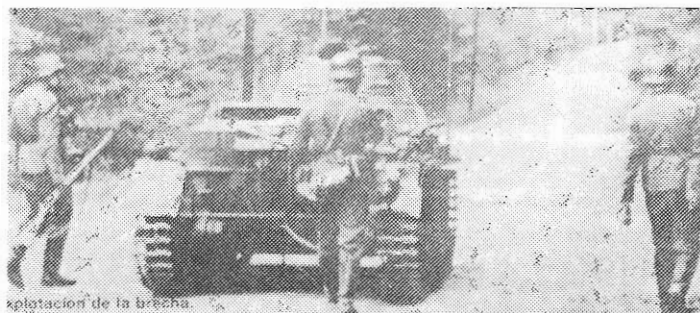
VIERTAGI - 2



ESCENARIO PARA ASL UTILIZADO EN LAS JORNADAS DE ZARAGOZA CON-90

ESCENARIO ALEA 02

Autor: César Soria (Club Jolly Roger, Zaragoza)



Explotación de la brecha.

CONFIGURACION DEL MAPA

10



ZONA DE JUEGO

INTRODUCCION HISTORICA

VIERTAGI, cerca de Stalingrado, 30.08.1942.: Tras capturar el día anterior un grupo de reconocimiento ruso, el general Hubbe al mando de la 16ª División acorazada tuvo conocimiento de que el puente sobre el Don en Viertagi estaba poco custodiado.

Reequipando los carros rusos capturados se lanzó en un audaz contrataque a la captura por sorpresa del puente.

CONDICIONES DE VICTORIA

El alemán gana si tiene el control de la caseta de demolición del puente al final del juego.

La caseta de demolición del puente es la localización donde empieza HIP el 3-2-8 ruso, que representa el grupo de demoliciones encargado de colocar las cargas de demolición del puente.

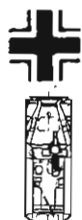
Cualquier otro resultado gana el jugador ruso.

★ Rusos colocan primero

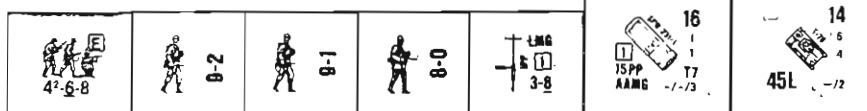
♣ Alemanes mueven primero

♣ 1	2	3	4	5	FIN
-----	---	---	---	---	-----

ALEMANES



Elementos escogidos del Bon reconocimiento 16 Panzer (ELR:4 y SAN:0)



x 8

x 2

x 5

x 3

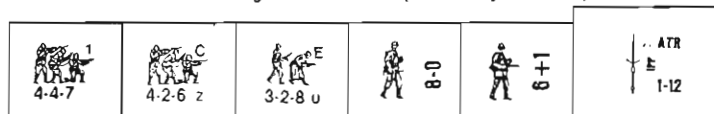
Los carros están equipados con radio, deben usarse reglas de vehículos capturados

Todos entran en turno 1 por la parte oeste del área de juego, regla especial 2.

RUSOS



Guarnición de 62 Ejército Ruso (ELR:2 y SAN:4)



x 3

x 4

Colocan en cualquier edificio al este de la columna V

REGLAS ESPECIALES

1. Las condiciones ambientales son normales, sin viento al principio.

2. Los alemanes deben comenzar montados en vehículos. Los que comienzan en los T-70 deben desmontar en el primer turno obligatoriamente y luego nadie puede montarse en los carros como Tank Rider. Salen por movimiento secuencial por una de las dos carreteras del lado Oeste, pero todos por la misma.

3. El ruso debe desplegar la 3-2-8 HIP. El ATR sale oculto (anotar la letra de la unidad que lo posea).

4. El primer turno los rusos no pueden hacer First Fire, Final Fire ni Subsequent First Fire, ni pueden salir con interrogantes, ni

apuntar con el ánima, ya que creían que las tropas eran rusas y están bajo el efecto de la sorpresa.

5. El líder 6+1 ruso puede crear unidades 1-2-7 partisanas si pasa un TC al principio de la fase del Rally del turno propio, siempre que esté en un edificio. Esto representa el reclutamiento de voluntarios por parte del viejo héroe Nasha Dimitrov que estaba retirado en el pueblo.

DESENLACE

La fortuna acompaña a los osados y a pesar de la heroica resistencia de los rusos, los alemanes tomaron el puente antes de que los rusos pudieran demolerlo.

KALACH-3



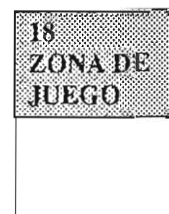
ESCENARIO PARA ASL UTILIZADO EN LAS JORNADAS DE ZARAGOZA CON-90

ESCENARIO ALEA A03

Autor: César Soria (Jolly Roger)



CONFIGURACION DEL MAPA
TABLERO 18



INTRODUCCION HISTORICA

Kalach.- 15 Kms. al sur de Viersburg, 16-11-1944

Durante las operaciones de cerco al VI Ejército Alemán, el comandante Philippov del grupo especial de asalto del 5º. Cuerpo, inspirándose en el ataque de Agosto efectuado por el general Hubbe sobre Viersburg, efectuó un ataque similar sobre el puente del Don en Kalach.

El jugador alemán despliega primero

El jugador ruso mueve primero

1 ①
★

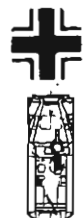
2

3

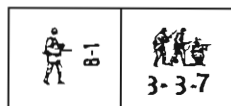
4

FIN

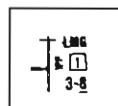
ALEMANES



Destacamento de Ingenieros del 6º. Cuerpo, ELR:5, SAN:4



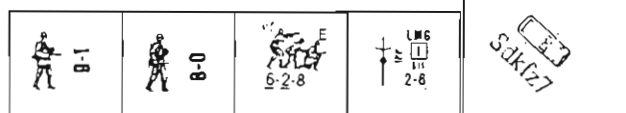
6



RUSOS



Grupo especial de asalto de la 5ª. División Mecanizada de Rifles, ELR:4, SAN:0



6

2

3

Nota: El SdKfz7 tiene 21 puntos de movimiento en vez de 7.

DESPLIEGUE

El jugador alemán despliega al oeste del arroyo en cualquier edificio, no pudiendo situar más de 1 ficha de 1 hombre por edificio.

El jugador ruso entra por los hexes. situados detrás del riachuelo

REGLAS ESPECIALES

3.1 Las condiciones ambientales son húmedas sin viento al principio, el arroyo no se puede vadear.

3.2 Debido a la sorpresa inicial, los alemanes no pueden hacer más que FPF en el primer turno.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador ruso gana si causa al alemán un total de 7 puntos de bajas o más, cualquier otro resultado es victoria del jugador alemán.

DESENLACE

Con la rapidez del ataque y avanzando con los faros encendidos para no ser reconocidos, los rusos tomaron la orilla y desmontaron los explosivos, pero la guarnición alemana de la orilla oeste resistió hasta la llegada del resto del cuerpo de ejército por la tarde de ese mismo día impidiendo la toma del puente.

ESCENARIOS PARA ASL

AUTOR Y JUGADORES OPINAN Y ACONSEJAN

A LO LARGO DE TRES NÚMEROS consecutivos y gracias a la amable colaboración del Club Jolly Roger de Zaragoza, se han ido publicando 3 escenarios para ASL utilizados en el torneo de ZARAGOZA CON-90, como quiera que hoy se publica el último de la serie, se incluye como colofón los comentarios de jugadores del torneo y del propio diseñador.

CÉSAR SORIA -Diseñador

De los tres mi preferido es "Los silos..." ya que opino es muy emocionante y equilibrado aunque, como se puede comprobar, el alemán lo pasa muy, muy, muy mal.

Es una situación bastante curiosa y un buen ejemplo de asalto a una posición fortificada en campo abierto. En orden de preferencia le sigue Viertagi, también bastante emocionante y equilibrado aunque menos sangüinoliento (claro que los T-70 le dan mucho calor) y finalmente Kalach.

Como se puede observar los escenarios se centran en Stalingrado y en acciones tipo comando. En su diseño se puso especial énfasis en reducir las superficies de juego y fichas necesarias, el caso es que se puedan jugar los 3 simultáneamente con un solo equipo de ASL Beyond Valor/Yanks.

En cuanto a los resultados fueron uniformes: El ruso venció las 3 veces en Viertagi y Kalach y el alemán las 3 en los Silos. Excepto en Kalach en que todos coincidieron que era pro-ruso (la versión jugada no dejaba FPF al alemán), en los otros se estuvo de acuerdo en que el otro bando tenía ventaja (ergo estaba equilibrado deduzco).

Los escenarios se jugaron contrareloj con 30' para el defensor contra 50' el atacante, excepto en Kalach que tenían 40'.

Los jugadores no conocían los escenarios con anterioridad para simular mejor la situación de un comandante de tropas real.

El resultado fué muy satisfactorio pese a que jugar contra el tiempo en una situación desconocida y con un adversario nuevo es realmente interesante y fructífero.

JAVIER CESTERO -Finalista

Silos-Alemán. -Para comenzar con buen pie mi primera participación en un torneo de ASL, el árbitro me miró con ojos compasivos mientras me indicaba que mi 1ª. partida era jugar los Silos de Stalingrado como alemán. Lo cierto es que no era para menos, durante la partida (muy igualada por cierto), la presencia de los silos era agobiante. Situados allí, en lo alto, parecían inalcanzables, dominando todo el terreno circundante. Tras un lento avance hasta su base lim-

piando las trincheras rusas, los ingenieros de asalto se situaron debajo. Comenzaron a colocar una carga de demolición y el infierno se desató sobre ellos. Por fin, una escuadra fanática al mando de su sargento consiguió explosionar la carga en el último momento. Mientras, la base del otro silo era alcanzada por otros ingenieros que se abrieron paso en cuerpo a cuerpo y a base de lanzallamas. Había salvado el primer escollo.

Kalach-Ruso. -La 2ª. partida se presentaba mucho más accesible, era el puente del Kalach con el bando ruso. Pero los dados pronto me devolvieron a la cruda realidad, cuando 2 escuadras de mis flamantes Guardias sucumbieron entre media escuadra de ingenieros alemanes. Los turnos fueron sucediéndose hasta mi último movimiento, en que 2 escuadras superaron la desesperada defensa alemana y los aniquilaron en cuerpo a cuerpo, el puente había sido tomado.



Viertagi-Alemán. En la 3ª. partida me veía obligado a ganar, ya fuera para pasar directamente a la final o para evitar un cuádruple empate. A pesar de que el único ATR de que disponía se negaba a destruir nada interesante, mis rusos se defendieron obstinadamente. La presión alemana, completada por los carros que arrasaban el edificio, no pudo conseguir descubrir el puesto de los ingenieros soviéticos, el puente de Viertagi y la final estaban en mis manos.

Contrataque-Alemán. -El la final se jugó "El contrataque de la Guardia". En los primeros turnos, mis alemanes se defendieron con eficacia, pero en la 1ª. ocasión en que el 9-2 se rompió le costó 4 fases de reagrupamiento volver a tomar el mando de sus maltrechos hombres. Los rusos habían conquistado ya 3 edificios, y aunque el último turno los alemanes tomaron uno, cayeron acerbillados intentando reconquistar la casa abandonada por el 9-2. La Guardia rusa había ganado el Torneo.

JOSÉ RAMOS -Vencedor

Viertagi-ruso. -De inicio el escenario parecía depender excesivamente de la suerte a la hora de esconder la media escuadra. Mi suerte inicial al olvidar el alemán mirar la casa en donde estaba se compensó cuando en el turno 3 tuve que revelarle que no había entrado allí, lo que provocó una acción inmediata. La suerte cambió de nuevo cuando pude llevarme a todos los rusos que me quedaban. Para completar la jornada, dos T-70 se cayeron al sótano al entrar en una casa y al 3º se le quemó el motor haciendo lo mismo siendo rápidamente despachado en asalto callejero. El último cuerpo a cuerpo con ventaja numérica rusa, se resolvió favorablemente. El escenario es en mi opinión favorable al ruso, aunque la decisión de donde esconder la media escuadra rusa es fundamental. El alemán no puede buscar y combatir al mismo tiempo y los semiorugas son demasiado frágiles en ciudad.

Silos-Alemán. -Aprimer vista parece muy difícil llegar, pero un disparo afortunado neutralizó un búnquer. Tras este éxito inicial, el ruso empezó a matar todo lo que se movía. Finalmente, después de dejar la colina cubierta de cadáveres, una escuadra de ingenieros se situó debajo del búnquer que todavía disparaba. Tras 3 tensos turnos intentando la DC y mientras el resto limpiaba la colina, en el defensivo Alemán del último turno se voló el silo. En mi opinión es el mejor escenario del torneo y el más equilibrado. Sin embargo el juego está descompensado. El Ruso depende de su despliegue y de su suerte, el alemán de su avance y de su suerte.

Kalach-ruso. -El último parecía fácil, con una superioridad de 2:1 y el alemán sin defenderse. Cometí el error de disparar en avance con lo que no hice más que crear un líder y dos medias escuadras fanáticas. En el cuerpo a cuerpo subsiguiente murieron la mitad de ambos bandos. Afortunadamente el alemán se quedó a luchar y la fortuna se volvió contra él. El resultado fué una persecución a un líder 8-1 único superviviente, que acabó cuando herido se volvió Berserker y se quedó esperando a que le arrojaran 20 rusos en mitad de la calle. El escenario es pro-ruso. En condiciones normales la mitad de los alemanes mueren en el 1er. turno, el resto en el siguiente.

Contrataque-ruso. -El 1er. turno con ola humana me dió una base en el 1er. edificio y empecé a asaltar los otros. El último turno me quedaban 4 escuadras en buen orden y al alemán 6, estando forzado a tomar 2 edificios. Tomó 1, pero 4 escuadras 1 héroe y 2 líderes cayeron muertos en la calle en una excelente fase de juego defensivo.

ASL, escenarios no oficiales

Reglas de Torneo utilizadas en las Jornadas CON'91

por César Soria

Este campeonato está estructurado como un símil de campaña de "Red Barricades", con las naturales simplificaciones y asunciones debidas a su escasa duración. Por lo tanto y en general, se aplican casi todas las reglas especiales de "Red Barricades" excepto si se especifica algo en lo que sigue. A continuación se detallan las reglas usadas de manera breve, en caso de duda consultar con el árbitro.

Historia

La primera versión de estas reglas de torneo se usó en el campeonato de ASL de las jornadas CON '91 en Zaragoza. En principio la serie de escenarios era mayor (10 en vez de 5) y cubría toda la campaña de "Red Barricades" del 17 de octubre al 5 de noviembre de 1942. Pero la asistencia al campeonato no requirió más que los presentes, y en las pruebas anteriores y posteriores no se jugó más allá.

Como escenarios de torneo tienen la ventaja de que cada partida es diferente, no hay nadie que pueda llevarlos "dominados", y se premia algo más que la capacidad táctica. Por otro lado, si los participantes juegan bien sus cartas, el enemigo puede no saber ni cuando acaba el escenario, evitando en gran parte esas lamentables carreras finales suicidas del último turno. La idea era dar una sensación similar a la campaña Red Barricades (RB) pero a un nivel asequible para ser jugado por un par de participantes en el reducido espacio temporal y físico de un campeonato. Para ello se usa un sistema de puntos de compra inspirados en el RB y se pasan los restos alemanes "hacia adelante" y los rusos reconvertidos en puntos de compra "hacia atrás" para hacer rotar a los jugadores. Para jugarlo en modo campaña, se pueden pasar los restos rusos tal cual, ya que no es necesario rotar (sin este mecanismo en el campeonato el ruso jugaba en un antitiempo, las victorias del futuro mejoraban sus fuerzas pasadas).

Aparte de como reglas de torneo, se pueden usar como reglas de campaña, no todos se pueden permitir el lujo de reunir a unos cuantos fanáticos del ASL y ocupar por completo una habitación por semanas y semanas. Este estilo de mini campaña es mucho más asequible y se aproxima al sentimiento del "grande" requiriendo un menor esfuerzo.

Tomarlo como una sugerencia y trabajarlo hasta que quede a gusto del usuario, si éste pone algo de su parte seguro que mejorará. Disfrutarlo.

Reglas que se aplican en todos los escenarios

RB-1 hasta RB-18. Extracto-resumen:

- Excepto SSR en contra se aplican todas.
- EC húmedas (*moist*) sin viento al principio.
- Se pueden usar alcantarillas (normal para los rusos, 4TC para alemanes), tejados y sótanos.
- Las trincheras conectan además con los edificios y ruinas adyacentes a su nivel más bajo posible.
- Se pueden colocar minas y trincheras escondidas en hexágonos de carretera que tengan *shellholes*.
- Las ruinas se consideran edificios a efectos de emboscada y lucha callejera (*Street fighting*).
- El apoyo aéreo alemán es siempre de Stukas M-42 con bombas.
- Se permite el combate Mano-a-Mano (*hand-to-hand*) que sólo puede ser declarado por el atacante.
- Las unidades de infantería de élite alemanas pueden disponer de ATMM con un ATMM check de 1 original.
- Se aplica Sin Cuartel (No Quarter A20.3) para ambos bandos.
- Los rusos disponen de un nivel base C de trampas bobas (*bobby traps*) activadas sólo por TC alemanes en cualquier localización no vehicular.
- Todas las unidades rusas de élite o primera línea en buen orden, se consideran sigilosas (*Stealthy*).

Algunas reglas especiales de Terreno

- Ciertos tipo de terreno niegan las bonificaciones de carretera bajo ciertas circunstancias (*debris, woods, shellholes, rubble, orchard*).
- El *debris* es un nuevo tipo de terreno con las siguientes características: +1 TEM/*hindrance* de medio nivel, +1 MP al coste de movimiento; los únicos vehículos que pueden intentar entrar son los completamente orugados al coste de un cuarto de su capacidad de MF y con riesgo de quedar empantanados (+1 bog check DRM). El *debris* puede limpiarse de la manera habitual.
- Terraplenes de ferrocarril (*railway embankment*). Se consideran muros de

piedra a efectos de LOS, movimiento y TEM excepto que todas las unidades pueden cruzar y sin riesgo de bog.

- Los sótanos existen en cualquier edificio que no siendo factoría tenga más de un hexágono. Las unidades en sótanos se consideran en terreno fortificado (+1 TEM adicional) y como si estuvieran atrincheros a efectos de LOS. Si el US# de las unidades que disparan desde un sótano es > a su poder de fuego INHERENTE se reduce a la mitad. Un número ilimitado de SW pueden disparar desde un sótano sin penalizaciones extraordinarias. La comunicación entre los sótanos es limitada.
- Los cañones pueden esconderse normalmente y de forma gratuita pero no pueden preapuntar.

Reglas generales de campaña

- No se pueden usar más de una OBA por bando y escenario, que se considera gastada en el día que se compra.
- Toda unidad rusa no prisionera en un hex de factoría se considera automáticamente fanática (A10.8) a todos los efectos. Todos los refuerzos comprados en el día (EXC: las compradas específicamente como "en 1ª línea" pueden desplegarse en el mapa al inicio) así como las unidades retenidas de otro día de campaña que voluntariamente se especifiquen como refuerzos, entran en el mapa por un borde de tablero amistoso en el turno que previamente se especificó para su llegada a uno posterior.
- Las unidades alemanas que sobrevivan y/o no sean usadas en un escenario se consideran retenidas para el siguiente escenario y se usan en lugar de las especificadas como "Fuerzas iniciales" del siguiente escenario a ser jugado por el concursante excepto los AFV, que para ser retenidos deberán sacar 1-4 en 1D6.
- Las unidades que salgan del mapa en buen orden por un borde de tablero amistoso u objetivo se consideran retenidas para el siguiente escenario. Si salen por un borde de tablero amistoso u objetivo se consideran retenidas para el siguiente escenario. Si salen por un borde de tablero no amistoso ni objetivo se retienen con 1-4 en 1D6 si están en buen orden y con un 1-2 si no lo están.
- Las unidades rusas que se considerarían retenidas se usan como bono de compra del ruso para su siguiente escenario al 75% de su valor de compra DYO normal (el ▷

que está impreso en la parte trasera de la ficha) en lugar de el del escenario.

• La unidades que al finalizar el escenario estén EN las alcantarillas se consideran retenidas con 1-4 en 1D6 si están en su perímetro, y con 1-2 si están fuera de su perímetro.

Condiciones de Victoria

Para ganar debe acumularse el máximo de puntos de victoria compensados para 3 escenarios, y jugar un mínimo de 2 escenarios. Los puntos de victoria se consiguen controlando terreno:

Terreno	Puntos de Victoria (por localización)
Llano	1
Cubierto	2
Madera	3
Piedra	4
Factoría	5
Fortificado	PV normal +1

y por supuesto causando bajas:

Cada semiescudra = 1 pt.

Cada escudra o dotación = 2 pts.

Cada líder = 1- factor de liderazgo (excepto 6+1 que vale 1 pt).

Los vehículos = 3 pts. excepto los SPW.

251 que dan 1, contando por separado sus dotaciones.

El terreno se considera controlado si está dentro del perímetro amistoso o si la última unidad en ocuparlo fue amiga. El perímetro lo determina el árbitro siguiendo las reglas del "Red Barricades" y las del sentido común, o por mutuo acuerdo los jugadores.

Entre escenario y escenario la calidad de los líderes y el ELR de las escuadras pueden sufrir algunas variaciones menores, según las bajas sufridas e inflingidas así como la calidad de las tropas adquiridas. De ello dará cumplida información el juez.

Los puntos de compra que se detallan en los escenarios se gastan en la adquisición de refuerzos (pelotones de infantería, cañones y carros individuales y baterías de artillería OBA) según las tablas que se listan a continuación. (ver tablas 1 y 2)

Aclaraciones

Se ruega encarecidamente leer las reglas del capítulo O del ASL (correspondiente al módulo "Red Barricades") para captar el espíritu de estas reglas de torneo y ponerlas en su adecuado contexto. Si no se dispone de árbitro, se recomienda una actitud conciliadora (el juego es para divertirse, no para discutir) y razonable. El final del escenario es en el turno 5, a no ser que alguien compre otra cosa, en cuyo caso se suman los efectos, pero nunca se juegan más de 6 turnos (ej.: si ambos compran

"preparado" se acaba en el turno 3). Cuando se menciona "p. líder" (posible líder) en la anterior tabla, tirar 1d6 y modificarlo en +2 para rifles gd., +1 para rifles SMG gd., -1 para milicia. Si sale 0 se tiene un 6+1 entre, 1 y 3 no hay líder, 4 ó + se tira en la tabla de calidad de líder al igual que si se compra algo con derecho directo a líder:

Calidad de Líder (2Dr)						
0≤	1-3	4-5	6-8	9-11	12-14	≥ 15
6+1	7-0	8-0	8-1	9-1	9-2	10-2
DrM acumulativos: alemán +1, ingenieros+2, (sturm,gd)+1, (SMG, asalto) -1, milicia -2.						

En cuanto a las armas se tira en la siguiente tabla, si la unidad es de ingenieros añadir además un FT-24 y una DC-30 automáticamente, en adición al armamento que le corresponda en la siguiente tabla. □

Armas (2Dr)							
	0≤	1-3	4-5	6-8	9-11	12-14	≥ 15
LMG	no	no	no	1	1	1	2
ATR	no	1	no	no	1	no	no
MTR	1	no	no	1	no	1	no
MMG	no	no	1	no	no	1	no
HMG	no	no	no	no	1	no	no
DC*	no	1*	no	1*	no	1	2
* solo para unidades SMG o ingenieros @ no para ingenieros, asalto, sturm o SMG							
DrM acumulativos: alemán +1, ruso -1, ingenieros +2, gd +1, rifle +1, SMG -3, asalto -4, milicia -1							

Tablas 1 y 2

Alemanes		
Unidad	Coste	Composición
Apoyo Aéreo	16/33 pts.	1-3 Stuka M 42/+2 tirada
STUG III B	22 pts.	1 STUG III B
STUG III G	28 pts.	1 STUG III G
Pz III H	16 pts.	1 Pz III H
Pz III L	20 pts.	1 Pz III L
Pz IV f2	34 pts.	1 Pz IV f2
SPW 251	9 pts.	SPW 251/1 ó 251/10
Pelotón rifles	40 pts.	4*467 + armas y líder
Pelotón sturm	50 pts.	4*548 + armas y líder
Pelotón inge.	60 pts.	3*838 + armas y líder
81 mm Mlr batt	40 pts.	1 módulo OBA 80+
150 mm art. batt	125 pts.	1 módulo OBA 150+
Cañón AT ligero	17 pts.	1 50L PaK 38
Cañón AT	24 pts.	1 75L PaK 40
Interrogantes	20 pts.	7 fichas "?"
Franco tirador	20 pts.	+ 1 a la SAN escenario
Sorpresas	30 pts.	+1 al turno final
Preparado	15 pts.	-1 al turno final

Rusos		
Unidad	Coste	Composición
KV I M42	45 pts.	1 KV I M 42
T34 M41	30 pts.	T34 M41
Pelotón rifles	30 pts.	4*447 + armas y posible líder
Pelotón asalto	20 pts.	3*527 + p. líder
Pelotón milicia	20 pts.	4*426 + armas y posible líder
Pelotón rifles gd.	55 pts.	4*458 + armas y posible líder
Pelotón SMG gd.	42 pts.	3*628 + p. líder
82 mm. Mlr batt	30 pts.	1 módulo OBA 80+
122 mm. art. batt.	90 pts.	1 módulo OBA 120+
Cañón AT ligero	21 pts.	1 45L ó LL ATG
Cañón ART	30 pts.	1 76L ART
Interrogantes	20 pts.	9 fichas "?"
Franco tirador	20 pts.	1 50L PaK 38
Sorpresas	15 pts.	+1 al turno final
Preparado	30 pts.	-1 al turno final
Trinchera	7 pts.	1 ficha "trench"
Minas AP/AT	6/18 pts.	1 factor minas
HIP	6 pts.	1 escudra HIP
Edificio fortificado	15 pts.	1 loc. fortificada
Trampas bobas	20 pts.	+1 nivel de Bobby traps

Zona Mortal

Escenario no oficial para ASL

por César Soria

Stalingrado, extremo norte de la factoría "Barricadas Rojas", 17 de octubre de 1942: Tras tomar la fábrica de tractores Dzerhinsky el día anterior después de semanas de intensos combates, los alemanes se lanzan a la conquista del siguiente reducto ruso en el sector: La Factoría Barricadas Rojas. Los rusos no iban a ceder fácilmente el complejo industrial Oktibar. Las tropas recién desembarcadas del ferry se preparaban afanosamente en la oscuridad para el inminente asalto alemán. Con las primeras luces del alba comenzó lo que muchos califican de la batalla más dura de la historia...

Condiciones de Victoria

Se siguen las reglas normales de victoria el campeonato especificadas en las reglas especiales generales.

Recordar:

Llano: 1 pto., cubierto: 2 ptos., madera: 3 ptos., piedra: 4 ptos. factoría: 5 ptos., fort: +1.

Reglas Especiales

1.- Se aplican todas las reglas especiales de torneo.

2.- Las condiciones ambientales son moderadas, sin viento al principio y sin nubes (se pueden comprar Stukas).

3.- Todos los niveles del hexágono L5 están fortificados.

4.- El perímetro alemán está al norte y el ruso al sur.

Resultado

A determinar

PV rusos:

Nombre del jugador:

PV alemanes:

Nombre del jugador:

Balance

★ Añadir 35 puntos de compra.

✚ Añadir 40 puntos de compra.

Perímetros

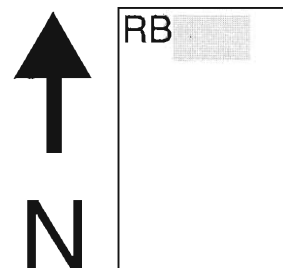
★ F5-L5-P3

✚ P1-L3-H3-F1

Configuración del tablero

Area de combate

Hex. F-P, numerados ≤ 8



Turn Record Chart

★ Ruso despliega primero	1	2	3	4	5	6	FIN
✚ Alemán mueve primero							



ELR 4, SAN 4 (base), despliegan en el perímetro alemán. Lado objetivo: Sur y Este
Fuerzas iniciales: 467, 8-1, 8-0, 3-8LMG, 5-12MMG
Puntos de compra: 120



 4-6-7	 8	 8-0	 3-8 5-12	 1-3 3-8
--	--	--	--	---

8

2



ELR 3, SAN 5 (base), despliegan en el perímetro ruso. Lado objetivo: Norte
Fuerzas iniciales: 447, 527, 9-0, 8-16HMG, 45mm MTR
Puntos de compra: 100



 4-4-7	 5-2-7	 9-0	 50 cal 8-16	 40 50*[3-20]
--	--	--	---	--

6

2

La Fundición

Escenario no oficial para ASL

por César Soria

Stalingrado, extremo noroeste de la factoría "Barricadas Rojas", 18 de octubre de 1942: Tras tomar la fábrica de tractores Dzerhinsky y después de violentos y repetidos asaltos, los alemanes se lanzan a la conquista del siguiente reducto ruso en el sector. Los intensos combates del día anterior en el extremo norte del complejo no han conseguido quebrar la posición de los defensores rusos y tan sólo a costa de grandes bajas, los alemanes han conseguido conquistar los edificios exteriores del norte del complejo. Ahora se lanzan a un decidido ataque sobre la fundición, la primera factoría a su alcance.

Condiciones de Victoria

Se siguen las reglas normales de victoria el campeonato especificadas en las reglas especiales generales.

Recordar:

Llano: 1 pto. cubierto: 2 ptos. madera: 3 ptos. piedra: 4 ptos. factoría: 5 ptos. fort: +1.

Reglas Especiales

1.- Se aplican todas las reglas especiales de torneo.

2.- Las condiciones ambientales son moderadas, sin viento al principio y sin nubes (se pueden comprar Stukas).

3.- El perímetro alemán está al norte y el ruso al sur.

Resultado

A determinar

PV rusos:

Nombre del jugador:

PV alemanes:

Nombre del jugador:

Balance

★ Añadir 25 puntos de compra.

✚ Añadir 35 puntos de compra.

Perímetros

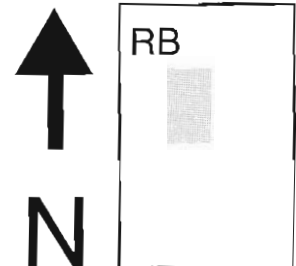
★ M9-F12-F10

✚ M6-18-19-E9

Configuración del tablero

Area de combate

Hex. F-M, numerados ≥ 5 , ≤ 14



Turn Record Chart

★ Ruso despliega primero	1	2	3	4	5	6	FIN
✚ Alemán mueve primero							



ELR 4, SAN 4 (base), despliegan en el perímetro alemán. Lado objetivo: Sur y Este
Fuerzas iniciales: 467, 548, 8-1, 8-0, 3-8LMG, 5-12MMG, 30-1DC
Puntos de compra: 130

 4-6-7 4	 5-2-4-8 4	 8-1 3	 8-0 3	 LMG 3-8 3	 MMG 5-12 3	 DC 30-1 3
---	---	---	---	--	---	---



ELR 3, SAN 5 (base), despliegan en el perímetro ruso. Lado objetivo: Norte
Fuerzas iniciales: 447, 527, 426, 9-0, 7-0, 6-12HMG, 50mm MTR
Puntos de compra: 105

 4-4-7 6	 5-2-7 2	 4-2-6 2	 9-0 3	 7-0 3	 HMG 6-12 3	 HMG 50 [3-20] 3
---	---	---	---	---	---	---

A lo largo de la vía

Escenario no oficial para ASL

por César Soria

Stalingrado, extremo oeste de la factoría "Barricadas Rojas", 20 de octubre de 1942. Los intensos combates de los días anteriores en el extremo norte del complejo, no han conseguido quebrar la posición de los defensores rusos que siguen aferrados a la fundición, y tan sólo a costa de grandes bajas en combates cuerpo a cuerpo de ferocidad inimaginable, los alemanes han conseguido conquistar y mantener algunas posiciones en la factoría. Mientras en el exterior del complejo los alemanes alargan su frente hacia el sur de la factoría. Cuando por fin consiguen volver, el flanco ruso se lanza a la captura de los edificios que controlan la calle Tranvanaya y las vías mientras sigue la lucha en la fundición y sus inmediaciones.

Condiciones de Victoria

Se siguen las reglas normales de victoria el campeonato especificadas en las reglas especiales generales.

Recordar:

Llano: 1 pto., cubierto: 2 ptos., madera: 3 ptos., piedra: 4 ptos., factoría: 5 ptos. fort: +1.

Reglas Especiales

- 1.- Se aplican todas las reglas especiales de torneo.
- 2.- Las condiciones ambientales son húmedas, sin viento al principio y nublado (no se pueden comprar Stukas). Posibilidad de precipitaciones.
- 3.- El perímetro alemán está al norte y el ruso al sur.

Resultado

A determinar

PV rusos:

Nombre del jugador:

PV alemanes:

Nombre del jugador:

Balance

★ Añadir 30 puntos de compra.

✚ Añadir 40 puntos de compra.

Perímetros

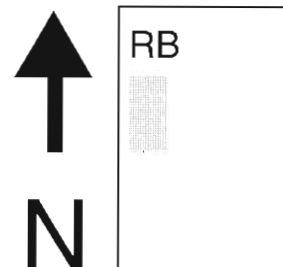
★ G12-D12-B13-B20

✚ G11-D11-A13

Configuración del tablero

Area de combate

Hex. A-G, numerados ≥ 11 , ≤ 20



Turn record chart

★ Ruso despliega primero	1	2	3	4	5	6	FIN
✚ Alemán mueve primero							



ELR 4, SAN 4 (base), despliegan en el perímetro alemán. Lado objetivo: Este
Fuerzas iniciales: 467, 548, 9-1, 8-0, 3-8LMG, 5-12MMG, 30-1DC
Puntos de compra: 135, los alemanes pueden entrar por el borde oeste el tablero

 4-6-7	 5-4-8	 9-1	 8-0	 3-8 5-12	 1-0 3-8	 30-1
5	3			2	2	



ELR 3, SAN 5 (base), despliegan en el perímetro ruso. Lado objetivo: Norte
Fuerzas iniciales: 447, 527, 426, 10-0, 7-0, 4-10MMG, ATR
Puntos de compra: 110

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

La cadena

Escenario no oficial para ASL

por César Soria

Stalingrado, norte de la factoría "Barricadas Rojas". 21 de octubre de 1942: Tres días de combate continuo, día y noche, han conseguido expulsar a los rusos de la fundición. En un golpe de mano afortunado, los alemanes incluso toman la esquina noroeste de la planta principal de montaje conocida como La cadena. Pero los rusos están preparados y dispuestos. La batalla subsiguiente por la misma se prolongará más de una semana y pondrá su nombre a la altura de los del Mamayev Kurgan, Mort Homme y Paacheendale como encarnaciones del infierno en la tierra.

Condiciones de Victoria

Se siguen las reglas normales de victoria el campeonato especificadas en las reglas especiales generales.

Recordar:

Llano: 1 pto., cubierto: 2 ptos., madera: 3 ptos., piedra: 4 ptos., factoría: 5 ptos. fort: +1.

Reglas Especiales

- 1.- Se aplican todas las reglas especiales de torneo.
- 2.- Las condiciones ambientales son húmedas, con brisa media soplando en dirección 2 al principio y nublado (no se pueden comprar Stukas). Posibilidad de precipitaciones.
- 3.- El perímetro alemán está al norte y oeste, el ruso al este y al sur.

Resultado

A determinar

PV rusos:

Nombre del jugador:

PV alemanes:

Nombre del jugador:

Balance

★ Añadir 50 puntos de compra.

✚ Añadir 50 puntos de compra.

Perímetros

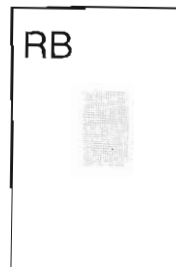
★ R11-O13-O18-O20

✚ P11-M13-M20

Configuración del tablero

Area de combate

Hex. L-S, numerados ≥ 11 , ≤ 20



Turn record chart

★ Ruso despliega primero	1	2	3	4	5	6	FIN
✚ Alemán mueve primero							



ELR 4, SAN 4 (base), despliegan en el perímetro alemán. Lado objetivo: Este
Fuerzas iniciales: 467, 548, 838, 9-2, 8-0, 3-8LMG, 24-1FT, 30-1DC
Puntos de compra: 160, los alemanes pueden entrar por el borde oeste el tablero

1 4'-6-7	① 5'-4-8	E 8'-3-8	9-2	8-0	LMG 10-3 3-8	FT 10-3 24-1	DC 10-3 30-1
3	3	2			2		2



ELR 3, SAN 5 (base), despliegan en el perímetro ruso. Lado objetivo: Oeste
Fuerzas iniciales: 628, 447, 527, 426, 10-0, 7-0, 4-10MMG, ATR, 30-1DC
Puntos de compra: 140

E 6-2-8	① 4-4-7	1 5-2-7	C 4-2-6	10-0	7-0	MMG 10-3 4-10	ATR 10-3 1-12	DC 10-3 30-1
2	5	4	2					

Planta de Temple

Escenario no oficial para ASL

por César Soría

Stalingrado, oeste de la factoría "Barricadas Rojas", 21 de octubre de 1942: Cuatro días de combate ininterrumpido comienzan a dejar huella sobre los contendientes. Mientras la batalla por La cadena se prolonga en una carnicería continua, los alemanes intentan desbordar el flanco ruso para aumentar la presión y se lanzan al asalto de la planta principal de templado (el calentador), que haciendo honor a su nombre se ha convertido en un volcán fortificado por los rusos. Aún antes de iniciar su asalto, los alemanes deben limpiar el extremo sur de la fundición, en el que todavía resisten ferozmente algunos destacamentos soviéticos. Los alemanes van a descubrir que la presión entre dos la sufren ambos y que una calle puede ser más difícil de cruzar que una muralla.

Condiciones de Victoria

Se siguen las reglas normales de victoria el campeonato especificadas en las reglas especiales generales.

Recordar:

Llano: 1 pto., cubierto: 2 ptos., madera: 3 ptos., piedra: 4 ptos., factoría: 5 ptos., fort: +1.

Reglas Especiales

- 1.- Se aplican todas las reglas especiales de torneo.
- 2.- Las condiciones ambientales son húmedas, sin viento al principio y nublado (no se pueden comprar Stukas). Posibilidad de precipitaciones.
- 3.- El perímetro alemán está al oeste, el ruso al este y al sur.
- 4.- El edificio J22 está completamente fortificado.

Resultado

A determinar

PV rusos:

Nombre del jugador:

PV alemanes:

Nombre del jugador:

Balance

★ Añadir 50 puntos de compra.

✚ Añadir 60 puntos de compra.

Perímetros

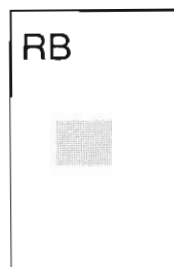
★ F21-J21-K20-K21-M18-N18

✚ F19-H19-J18-L17

Configuración del tablero

Area de combate

Hex. F-N, numerados ≥ 18 , ≤ 23



Turn record chart

★ Ruso despliega primero	1	2	3	4	5	6	FIN
✚ Alemán mueve primero							



ELR 3, SAN 4 (base), despliegan en el perímetro alemán. Lado objetivo: Sur
Fuerzas iniciales: 467, 548, 838, 10-2, 8-1, 3-8LMG, 24-1FT, 7-16HMG
Puntos de compra: 150, los alemanes pueden entrar por el borde oeste el tablero

4'-6-7	5'-4-8	8'-3-8	10-2	8-1	3-8	24-1	7-16
5	4	1			2		



8ELR 2, SAN 5 (base), despliegan en el perímetro ruso. Lado objetivo: No
Fuerzas iniciales: 458, 628, 447, 527, 426, 9-0, 8-0, 4-10MMG, ATR
Puntos de compra: 130

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

Alá cobija a los británicos

Escenario no oficial para ASL

por: David Ruestes

Cirenaica, Febrero de 1941. El ejército italiano inicia su retirada hacia Trípoli. Por el camino se suceden los ataques y contrataques de ambos bandos.

Cuando la séptima división blindada británica completa su cerco sobre el décimo ejército italiano, se entablan duros combates entre blindados de ambas nacionalidades.

En uno de estos contrataques librado cerca de una mezquita llamada "El Grano", los carros italianos se encontraron con una desagradable sorpresa.



Condiciones de victoria

Gana el jugador británico, si logra destruir todos los carros italianos, cualquier otro resultado da la victoria al jugador italiano.

Reglas especiales

- 1.- El clima es claro y seco.
- 2.- Usar fichas de M-14/41 y M-15/42 para suplir las que faltan de M-13/40.
- 3.- No se puede salir voluntariamente del mapa.



30	28
29	31

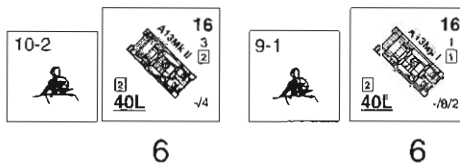
	Inglés entra primero	1	2	3	4	5	6	FIN
	Italiano entra después							



Elementos de la 4ª Armoured Bgde., 2ª Royal Tank Regiment.

SAN: 0, Turno 1 por el Este, 10-2 arm (1), A-13 mkII (6)

SAN: 0, Turno 2 por el Este, 9-1 arm (1), A-13 mkI (6)



Elementos de la Babini Armoured Bgde.

SAN: 0, entran el turno 1, 8-1 arm (1), M-13/40 (20).

