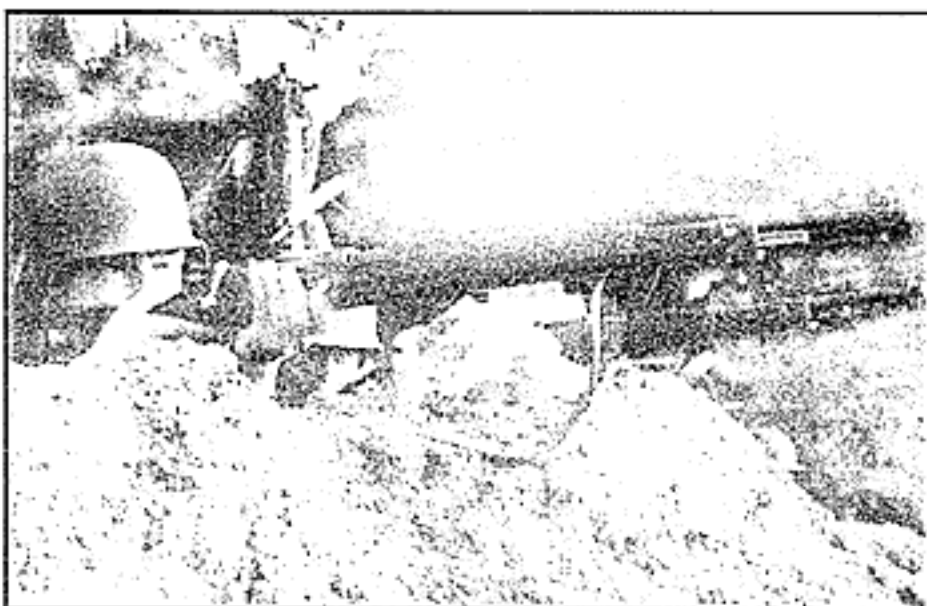


BAUTISMO DE FUEGO

ASL ESCENARIO SRÑ2



CONDICIONES DE VICTORIA: El jugador soviético debe tomar todos los edificios de la zona de juego, sin importar las bajas. En caso contrario gana el jugador español.

Río Woljov, RUSIA. 14 de OCTUBRE de 1941:

La División Azul acaba de incorporarse a la línea de frente, sustituyendo progresivamente a las cansadas unidades alemanas. Ya han caído las primeras nieves pero el cruel invierno ruso todavía parece lejano. Acaba de celebrarse la fiesta de la Hispanidad (día de la Raza también) con raciones extra. Los rusos notan algo raro en el sector de frente: se oyen guitarras y cantos que no son en alemán. En poco tiempo se intenta un reconocimiento en fuerza con un batallón que comienza a cruzar el río Woljov. Será el bautismo de fuego para la división 250.

CONFIGURACION DE TABLEROS:

BALANCE:

★ Añadir un turno RUSO adicional, y en el turno 5 también se reciben refuerzos aleatorios.



☒ Añadir una 4⁺-6-7 y dos interrogantes adicionales.




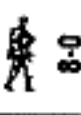
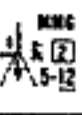
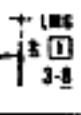


TABLA DE REGISTRO DE TURNOS



☒ ESPAÑOL coloca primero	1★	2★	3★	4★	5	FIN
★ RUSO mueve primero						








Elementos del 2º bon, 269 reg (Esparza), 250 div (Azul) [ELR 4]
despliegan en el tablero 5: {SAN 4}







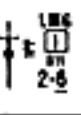
 4 ⁺ -6-7	 2-2-8	 -8	 -8	 5-5-12	 3-8	? 7 cartas
6			2		2	6

Elementos del 848 reg [ELR 2] entran por el borde este del tablero en el turno 1 : {SAN 2}

 4-4-7	 5-2-7	 4-2-8	 -8	 -7-0	 4-10	 2-8	? 7 cartas
2	2	7			2	4	

entran por el borde este del tablero cada turno (ver SSR 2 y 3):

 4-4-7	 5-2-7	 4-2-8	 -8	 -7-0	 4-10	 2-8	? 7 cartas
1d6-4	1d6-3	1d6	1d6-5	1d6-4	1d6-5	1d6-4	1d6

REGLAS ESPECIALES:

- Las condiciones ambientales son húmedas (wet). Sin viento al principio y despejado de nubes.
- En los turnos 2, 3 y 4 el ruso recibe refuerzos de manera aleatoria, debido a los efectos de cruzar el Woljov bajo el fuego. Estos refuerzos deben ponerse en juego en el turno de llegada. No pueden recibirse más armas de apoyo que unidades de infantería el jugador ruso elige qué armas entran con los refuerzos en ese caso.
- Para determinar los refuerzos tirar un dado para cada categoría posible y aplicarle el modificador pertinente. El resultado es el número de unidades disponibles de esa clase. Si se obtiene un número negativo o cero se trata como resultado nulo: no hay refuerzos de esa categoría específica.

Ejemplo SSR2&3: en el turno 3 el ruso obtiene unos resultados en su tirada de refuerzos de 5,4,1,4,2,4,1,6. Así los refuerzos rusos del turno consistirán en 1*447, 1*527, 1*426, 6*?. En el turno 4 los resultados en su tirada de refuerzos son 3,2,6,6,1,5,3,5, por lo tanto los refuerzos rusos del turno consistirán en 6*426, un líder 8-1 y 5*?.

- El español puede usar HIP para una escuadra y las armas y líderes que se apilen con ella.

RESULTADO: las tropas soviéticas se encontraron con una dura resistencia, más de lo que podían soportar. El cruce del río bajo el fuego enemigo fragmentó su capacidad de ataque y cuando hubieron de retirarse por mostrarse insostenible la situación, el repliegue se convirtió en debacle. A cambio de más de cien muertos y casi otros tantos prisioneros, tan solo lograron causar siete bajas entre los voluntarios españoles.