

Utrzymać pozycje!

Zawsze nadchodzi taki moment w walkach, kiedy oddziały muszą się okopać w oczekiwaniu na nieuniknione natarcie przeciwnika. Często takie bitwy obronne decydowały o przebiegu operacji czy nawet kampanii.

Scenariusz Utrzymać pozycje wykorzystuje zasady specjalne *Ambush*, *Defensive Battle*, *Prepared Positions* oraz *Reserves*

Twoje rozkazy

Atakujący

Nieprzyjaciel wycofał się w celu obrony jednego z kluczowych punktów dla naszej ofensywy. Jego obrona jest słaba, a rezerwy nadwątlone. Złam wszelki napotkany opór i otwórz sobie drogę do zwycięstwa. Musisz zdobyć i utrzymać któryś z Celów.

Obrońca

Sytuacja nie wygląda różowo, zapowiada się ciężka walka. Jeśli uda Ci się odeprzeć nacierające siły wroga to być może odwrócisz losy wojny. Posiłki wkrótce nadejdą, ale musisz się utrzymać jak najdłużej. Twoim celem jest utrzymanie Celów oraz odepchnięcie przeciwnika.

Przed bitwą

1. Wyznaczcie atakującego i obrońcę zgodnie z zasadą *Defensive Battle*.
2. Obrońca wybiera jedną z krótkich krawędzi, która będzie jego krawędzią wystawienia.
3. Poczynając od obrońcy, gracze umieszczają po jednym Celu po stronie stołu obrońcy. Cele nie mogą się znajdować bliżej niż 8"/20cm od linii dzielącej stół na połowy atakującego i obrońcy oraz od żadnej z krawędzi.
4. Następnie obrońca wyznacza przynajmniej połowę swoich plutonów, które będą trzymane w rezerwie. Następnie wyznacza on do połowy pozostających plutonów, które będą trzymane w zasadzce (zasada *Ambush*). Następnie obrońca wystawia resztę plutonów na swojej połowie stołu.
5. Atakujący wystawia całość swoich sił po swojej stronie stołu, ale nie bliżej niż 24"/60cm od linii dzielącej stół na połowy obrońcy i atakującego.
6. Następnie gracze, poczynając od obrońcy, wystawiają swoje drużyny samodzielne (*Independent teams*) w swoich strefach wystawienia.

Rozpoczęcie bitwy

1. Siły obrońcy zaczynają grę w przygotowanych pozycjach (zgodnie z zasadą *Prepared Positions*), a więc zaczynają one grę mając status *Concealed* oraz *Gone to the Ground*
2. Plutony zwiadowcze przeprowadzają ruch zwiadowczy (*Reconnaissance Deployment move*) zaczynając od jednostek obrońcy.
3. Grę rozpoczyna atakujący.

Zakończenie bitwy:

Bitwa się kończy kiedy:

- Na początku swojej tury atakujący jest w posiadaniu któregoś ze swoich celów
- Obrońca w turze 6 lub późniejszej nie ma jednostek przeciwnika w swojej strefie rozstawienia

Wyłonienie zwycięzcy:

Atakujący wygrywa, jeśli rozpoczął swoją turę zajmując Cel. Przebił się on przez linie obrońcy i zmusił go do wycofania się. W innym przypadku wygrywa obrońca. Natarcie zostało odparte, a obrońca ma czas na przygotowanie kontruderzenia. Wylicz zdobyte Punkty Zwycięstwa (VP) na podstawie Tabeli Punktów Zwycięstwa (s. 195 podręcznika głównego).



Tłumaczenie: Kuba 'Kubbek' Charmo
Skład i redakcja: Adam 'Aki' Kasprzak

Tekst został przetłumaczony za zgodą wydawnictwa Battlefront

