

Zasady specjalne misji

Atak z zaskoczenia (*Ambuscade*)

Zaskoczenie jest jedną z najpotężniejszych broni na wojnie. Aby to osiągnąć dowódca będzie starał się ukryć swoje jednostki i ustawić je tak, aby przeciwnik sam podszedł im pod lufy. W najważniejszym momencie da rozkaz - Ognia!

Z drugiej strony najgorszą możliwą sytuacją dla sił w ruchu jest wpadnięcie w zasadzkę. Żołnierze i pojazdy są wtedy niebezpiecznie wystawione na nieoczekiwany ogień nieprzyjaciela.

- *W scenariuszach wykorzystujących zasadę "Atak z zaskoczenia (Ambuscade)" obrońca może wyznaczyć jeden ze swoich plutonów, który będzie wykonywał atak z zaskoczenia (pluton ten w czasie rozstawienia nie jest umieszczany na stole). Po wystawieniu, ale zanim gra się rozpocznie, obrońca wystawia pluton wykonujący atak z zaskoczenia w wyznaczonej strefie na stole, ale nie bliżej niż 4"/10cm od jednostek przeciwnika. Pluton wykonujący atak z zaskoczenia traktowany jest jako będący w okopach (Foxholes).*
- *Zaraz po wystawieniu pluton wykonuje swój atak z zaskoczenia. Każda drużyna w plutonie strzela z pełną szybkostrzelnością (ROF) wykorzystując normalne zasady ostrzału.*
- *Podczas tego ostrzału wszystkie testy pancerza (Armour Save), które normalnie wykorzystywałyby wartość pancerza przedniego korzystają z pancerza bocznego, a działa, które normalnie wykorzystywałyby osłonę działa (Gun Shield) nie mogą z niej korzystać. Wynika to z faktu, iż jednostki znajdują się w marszu i nie są przygotowane do starcia.*
- *Jeśli pluton, który jest ostrzeliwany przez jednostkę atakującą z zaskoczenia, jest plutonem zwiadu (Recce Platoon) może on wycofać się (Disengage) na normalnych zasadach.*

Pamiętaj, że drużyny stracone przed rozpoczęciem pierwszej tury nie powodują testów morale ani plutonu ani kompanii (*Platoon or Company Morale check*) i nie liczą się do tych testów w przyszłości. Plutony które zostały przygwożdżone ogniem (*Pinned Down*) oraz pojazdy, który załogi są wstrząśnięte (*Bailed Out*) pozostają na polu bitwy więc na początku pierwszej tury można próbować przywrócić im pełną sprawność.

Podsumowanie ataku z zaskoczenia (*Ambuscade*):

- Po wystawieniu się obrońca wystawia jeden pluton w wyznaczonej strefie in bliżej niż 4"/10cm od jakiegokolwiek jednostki przeciwnika.
- Następnie pluton strzela z pełną szybkostrzelnością (ROF).
- Testy pancerza (*Armour Saves*) wykonuje się biorąc pod uwagę pancerz boczny, a osłony dział (*Gun Shields*) nie dają żadnej osłony.

Zasadzka (*Ambush*)

Jedną z największych zalet pozostawania w obronie jest możliwość utrzymania części jednostek w ukryciu przed wrogiem i wprowadzeniu druzgocącego ciosu, gdy tylko się zbliżą.

W scenariuszach wykorzystujących zasadę "Zasadzka (Ambush)" gracz przygotowujący zasadzkę może wyznaczyć jeden lub więcej plutonów (zależnie od ilości wyznaczonej w scenariuszu) do wystawienia w ukryciu. Plutony robiące zasadzkę traktowane są jakby były na stole ale ich położenie nie jest sprecyzowane aż do momentu kiedy zasadzka zostanie ujawniona. Ustaw plutony trzymane w zasadzce w oddzielnym miejscu na początku gry.

Ujawnienie zasadzki (*Revealing Ambushes*)

W rzeczywistości dużo łatwiej jest wybrać najlepsze miejsce na zasadzkę, gdyż informacje o działaniach przeciwnika i ukształtowanie terenu pozwalają przewidzieć jego kolejne ruchy. W grze nie da się tego odwzorować, ale żeby zrekompensować ten niedostatek gracz nie musi wcześniej wybierać miejsca zasadzki, zrobi to dopiero w momencie ujawnienia zasadzki.

Dobrze przygotowana zasadzka jest niemal nie do wykrycia. Będąc w odpowiednio przygotowanych i starannie zamaskowanych pozycjach żołnierze mogą być bezpieczni nawet jeśli wróg jest tuż nad ich głowami. Dlatego w momencie wystawiania zasadzki nie ma znaczenia czy przed chwilą na ten obszar spadła nawała artyleryjska czy też w poprzedniej turze przez ten obszar przechodził pluton przeciwnika. Jednostka wykonująca zasadzkę nie ponosi z tytułu powyższych zdarzeń żadnych strat, bowiem w tym czasie żołnierze siedzieli w głębokich, osłoniętych okopach lub też pluton ten dopiero przed chwilą wkroczył na teren z którego będzie atakował.

Na początku Twojej tury, w Fazie Początkowej (Starting Step), możesz wystawić któryś lub wszystkie plutony, które trzymałeś jako przygotowujące zasadzkę. Musisz wystawić cały pluton w tym samym czasie i pluton musi zachować łańcuch dowodzenia (In Command).

Możesz wystawić pluton wykonujący zasadzkę gdziekolwiek w swojej strefie rozstawienia. Nie musisz decydować gdzie ten pluton będzie wystawiony aż do momentu jego wystawienia.

Drużyny wystawiane w zasadzce muszą być:

- Dalej niż 16"/40cm od przeciwnika
- Dalej niż 4"/10cm od przeciwnika, w terenie dającym osłonę (*concealing terrain*) albo być dla niego niewidoczne

Zwróć uwagę, że drużyny piechoty w otwartym terenie nadal muszą znajdować się dalej niż 16"/40cm od przeciwnika ponieważ mimo iż nie ruszając się są ukryte (*concealed*) to nie są one w terenie dającym ukrycie (*concealing terrain*).

Zwiad wywęszy zasadzkę (*Reconnaissance Avoids Ambushes*)

Jednym z głównych zadań jednostek zwiadowczych jest wykrywanie nieprzyjacielskich zasadzek zanim te zdążą wyrządzić szkody. Dysponując specjalnym wyszkoleniem, doskonałymi lornetkami oraz znajomością taktyk stosowanych przy zasadzkach, plutony zwiadowcze zdolne są penetrować pozycje obrońcy i likwidować czające się zagrożenia.

*Pluton dokonujący zasadzki nie może wystawić się bliżej niż 8"/20cm od plutonu zwiadu oraz znajdować się w linii widzenia (*Line Of Sight*), chyba że pluton ten wykonał szybki ruch (*At the Double*) w swojej ostatniej turze.*

Podsumowanie "Zwiad wywęszy zasadzkę (*Reconnaissance Avoids Ambushes*)":

- Drużyny wykonujące zasadzkę nie mogą być wystawione bliżej niż 8"/20cm od plutonu zwiadu przeciwnika oraz znajdować się w jego linii widzenia (*Line of Sight*).

Wczesna zasadzka (*Immediate ambush*)

Czasem oddział szykujący zasadzkę nie może czekać na idealny moment do wykonania ataku. Zdarza się, że musi on po prostu zaatakować pierwszy nadarżający się cel.

Gracze muszą wystawić plutony trzymane we wczesnej zasadzce w swojej strefie wystawienia na początku swojej pierwszej tury zgodnie z zasadami Zasadzki.

Podsumowanie "Wczesnej zasadzki (*Immediate Ambush*)":

- Gracze muszą wystawić plutony trzymane we Wczesnej zasadzce na początku swojej pierwszej tury.

Bitwa obronna (*Defensive battle*)

Podczas gdy część bitew rozgrywa się między mobilnymi siłami walczącymi o zajęcie konkretnej, strategicznej pozycji, inne przedstawiają starcia armii w ruchu z siłami będącymi w statycznej obronie.

*W scenariuszach wykorzystujących zasadę "Bitwa obronna (*Defesive battle*)" kompania pancerna (*Tank company*) będzie zawsze atakującym, a kompania piechoty (*Infantry company*) będzie zawsze się bronić.*

Oznacza to, że kompania pancerna będzie atakować kompanię zmechanizowaną (*Mechanised company*), a kompania zmechanizowana będzie atakować kompanię piechoty.

W przypadku kiedy obie strony stanowią ten sam rodzaj kompanii (np. dwie kompanie pancerne) obaj gracze powinni rzucić kością. Ten, który uzyska wyższy wynik będzie atakującym.

Podsumowanie "Bitwy obronnej (*Defensive battle*)":

- Kompania pancerna zawsze atakuje.
- Kompania zmechanizowana broni się przeciw kompanii pancernej, zaś atakuje kompanię piechoty.
- Kompania piechoty zawsze się broni.

Wyrównana bitwa (*Fair fight*)

Często w walkach angażujących wyrównane siły niełatwo jest wyłonić oczywistego zwycięzcę. Nieraz bywa, że walczące strony nawzajem się wyniszczają doprowadzając do swoistego remisu, w wyniku którego nikt nie wygrywa.

*W scenariuszach wykorzystujących zasadę "Wyrównana bitwa (*Fair fight*)" możliwe jest, że żaden gracz nie wygra. Jeśli nikt nie wygrał obaj gracze patrzą na liczbę zniszczonych plutonów przeciwnika i konfrontują tę liczbę z wynikiem w kolumnie gracza, który przegrał na Tabeli Punktów Zwycięstwa (obaj gracze patrzą na Kolumnę Przegranego (*Loser's Points column*)).*

Bitwa ruchoma (*Mobile battle*)

Nie wszystkie starcia w czasie wojny cechują się dokładnym i przemyślanym planowaniem. Wiele bitew rozpoczynało się od niespodziewanego spotkania jednej kolumny wojsk z drugą, w której to sytuacji żadna ze stron nie była w pełni przygotowana do walki. Niemal na pewno jedna ze stron szybciej pociągnie za spust, ale te pierwsze, oddane w biegu strzały w większości będą oddane tylko na "postrach".

*W scenariuszach wykorzystujących zasadę "Bitwa ruchoma (*Mobile battle*)" w pierwszej fazie strzelania gracza, który zaczyna grę, stosuje się następujące zasady. Nie obowiązują one w turze drugiej oraz następnych.*

- Wszystkie plutony gracza, który rozpoczął grę, traktowane są jakby się ruszyły w fazie ruchu (*Movement step*) bez znaczenia czy rzeczywiście się ruszyły czy nie. Muszą on strzelać z ograniczoną za względu na ruch szybkostrzelnością (*ROF*) oraz nie mogą wykonywać bombardowań artyleryjskich (*artillery bombardments*).
- Wszystkie plutony gracza, który zaczął grę jako drugi, traktowane są jakby wykonały ruch w poprzedniej turze, a więc drużyny nie mają statusu *Gone to the Ground*, piechota w otwartym terenie nie ma statusu ukryty (*Concealed*)
- Gracz, który rozpoczął grę, nie może korzystać ze wsparcia lotniczego w swojej pierwszej turze

Te zasady dotyczą tylko fazy strzelania w pierwszych turach graczy. Mogą oni normalnie ruszać się i okopywać w fazie ruchu oraz szturmować w fazie szturm.

Przygotowane pozycje (*Prepared positions*)

Niedużo czasu zajmuje żołnierzom nauczenie się, że za każdym razem kiedy oddział zatrzymuje się, trzeba się okopać. Prosta ziemianka daje osłonę przed deszczem żelaza fruującym w powietrzu, chroni przed niespodziewanym atakiem oraz pozwala na łatwiejsze odparcie nagłego szturm.

*Gracze, którzy zaczynają grę w przygotowanych pozycjach mogą wystawić wszystkie swoje drużyny piechoty oraz dział w okopach (*Foxholes*). Wszystkie plutony zaczynające grę w ukryciu (*Concealed*) oraz mają automatycznie status *Gone to the Ground*.*

Losowe rozstawienie (*Random deployment*)

Podczas gdy większość bitew ma ustalone linie frontu, część starć toczy się między oddziałami rozrzuconymi między sobą. Na wojnie nie było niezwykle, aby pluton znalazł sobie schronienie na noc przed śnieżycą bądź burzą piaskową, a potem uświadomił sobie, że w pobliżu znajdują się jednostki nieprzyjaciela.

Wyznacz środek stołu oraz i podziel go na ćwiartki. Następnie ponumeruj je od 1 do 4.

Jeśli gracz wystawia plutony zgodnie z zasadą "Losowe rozstawienie (Random deployment)" musi on rzucić kością za każdy pluton, który wystawia, aby ustalić gdzie będzie on wystawiony.

- Przy wyniku od 1 do 4 wystaw pluton w ćwiartce odpowiadającej uzyskanemu wynikowi na kości
- Przy wyniku 5 lub 6 gracz może wystawić pluton w wybranej przez siebie ćwiartce lub zdecydować o trzymaniu go w rezerwie (zasada specjalna "Rezerwy (Reserves)").
- Plutony wystawione muszą być nie bliżej niż 16"/40cm od plutonów przeciwnika jeśli znajdują się one w linii widzenia (Line Of Sight) lub 8"/20cm jeśli się w niej nie znajdują.
- Za każdy pluton rzucaj i wystawiaj go po kolei. In wykonuj rzutu za kolejny pluton jeśli poprzedni nie został wystawiony.
- Drużyny samodzielne (Independant teams) mogą wystawić się gdziekolwiek w strefie wystawienia. Nie jest wymagane dla nich wykonywanie oddzielnego rzutu.

Podsumowanie "Losowego wystawienia (Random deployment)"

Wyznacz środek stołu i ponumeruj je od 1 do 4.

Rzuć kością za każdy pluton:

- Przy wyniku od 1 do 4 wystaw pluton w ćwiartce odpowiadającej uzyskanemu wynikowi na kości
- Przy wyniku 5 lub 6 gracz może wystaw pluton w wybranej ćwiartce lub wystaw go w rezerwie (zasada specjalna rezerwy (Reserves)).

Rezerwy (Reserves)

Rezerwy to oddziały trzymane tuż za linią frontu. Dowódca wykorzystuje je do wzmocnienia krytycznych punktów obrony lub do wzmocnienia ataku tak, aby zwycięska bitwa przerodziła się w pogrom sił nieprzyjaciela. Kiedy bitwa się rozpocznie rezerwy ruszają aby wesprzeć wojska w kluczowych punktach frontu.

W misjach wykorzystujących zasadę "Rezerwy (Reserves)" gracz może wyznaczyć jeden lub więcej swoich plutonów (co jest uściślone w scenariuszu) jako będące w rezerwach. Ustaw plutony trzymane w rezerwie w oddzielnym miejscu na początku gry.

- *Na początku swojej pierwszej tury rzuć kością. Na wyniku 5+ jeden z Twoich plutonów może wyjść z rezerw. Może to być dowolny z plutonów będących w odwodzie.*
- *Na początku swojej drugiej tury rzuć dwoma kostkami. Za każdy uzyskany na kości wynik 5+ z rezerw wyjdzie jeden pluton. Tak więc jeśli będziesz miał szczęście to w Twojej drugiej turze z rezerw wyjdą Ci dwa plutony.*
- *Kontynuuj rzucanie doliczając po jednej kości w każdej kolejnej turze, tak więc w turze trzeciej będą to 3 kości, w czwartej 4 i tak dalej. Każdy wynik 5+ spowoduje wejście do akcji kolejnego plutonu będącego w rezerwach.*
- *Kiedy pluton wychodzi z rezerw ustaw jego sekcję dowodzenia (Platoon Command team) na swojej krawędzi stołu, aby przypomnieć Ci o jego przybyciu. W czasie fazy ruchu (Movement step) przesun dany pluton z krawędzi stołu określonej w scenariuszu. Nieruchome działa (Immobile guns) nie posiadające środków transportowych wystaw tuż na krawędzi stołu. Traktowane są on jako ruszone i nie mogą się już więcej poruszyć w grze.*

Podsumowanie "Rezerw (Reserves)"

Rzucaj jedną kością w turze pierwszej, dwoma w turze drugiej, trzymaj w trzeciej itd.

Za każdy wynik 5+ na kości wprowadź na stół jeden pluton.

Opóźnione rezerwy (Delayed reserves)

Często niebezpiecznie jest trzymać siły rezerwowe zbyt blisko frontu. Odsuniecie ich bardziej na tyły powoduje jednak, że dotarcie na pole bitwy zajmie im więcej czasu.

- *Zasada "Opóźnione rezerwy (Delayed reserves)" działa w ten sam sposób jak zasada "Rezerwy (Reserves)" z tym wyjątkiem, iż gracz posiadający odwody nie rzuca kośćmi w turach pierwszej i drugiej, a w turze trzeciej rozpoczyna rzucanie mając jedną kość.*
- *Następnie wzrost liczby kości następuje normalnie, a więc w turze czwartej będą to 2 kości, w turze piątej 3 kości i tak dalej.*

Ruchome rezerwy (*Mobile reserves*)

Jeśli dowódca nie dysponuje wystarczającą liczbą żołnierzy, aby zabezpieczyć cały front, często oddelegowuje wszystkie możliwe jednostki do ruchomych rezerw, które będą mogły błyskawicznie reagować na ewentualne zagrożenia.

W misjach wykorzystujących zasadę "Ruchome rezerwy (Mobile reserves)" obrońca może wystawić na stole jeden pluton wraz z jego środkami transportowymi. Reszta plutonów, które chciałyby wykorzystywać w walce swoje czołgi oraz inne pojazdy muszą być wystawione w rezerwie (zasada specjalna "Rezerwy (Reserves)").

Obrońca może wystawić resztę swoich plutonów na stole, ale nie będą one dysponować swoimi pojazdami w czasie walki. Plutony te mogą wystawić tylko swoje drużyny piechoty oraz dział (Infantry and Gun teams). Wszystkie drużyny czołgów oraz drużyny transportowe (Tank and Transport teams) w tych plutonach traktowane są jako odesłane na tyły (send to the rear) zanim rozpocznie się gra i nie biorą udziału w bitwie.

Podsumowanie "Ruchomych rezerw (Mobile reserves)"

Obrońca może wystawić tak jeden pluton z jego pojazdami na stole.

Reszta plutonów musi być albo wystawiona bez swoich pojazdów albo też być trzymana w rezerwach.

Rozrzucone rezerwy (*Scattered reserves*)

Czasem bitwa może zaskoczyć stacjonujące na danym terenie oddziały. W tej sytuacji rezerwy przeznaczone dla danego obszaru są zazwyczaj rozrzucone na dość szerokim obszarze i mogą wejść do walki z niemal każdego kierunku.

Zasada "Rozrzucone rezerwy (Scattered reserves)" działa w ten sam sposób jak zasada "Rezerwy (Reserves)" z pewnymi wyjątkami.

Kiedy któryś z plutonów wychodzi z rezerw, obrońca rzuca kością aby wyznaczyć z której krawędzi stołu lub z którego rogu pluton ten wejdzie do walki (mapa będąca w załączeniu do scenariusza determinuje punkt wyjścia dla każdego rzutu). Jeśli rezerwa wychodzi z rogu, może ona wejść na stół w obszarze 16"/40cm od danego rogu stołu.

Podsumowanie "Rozrzuconych rezerw (Scattered reserves)"

Rzuć kością za każdy pluton, który wyszedł z rezerw aby ustalić z którego miejsca na stole zacznie on grę.

Na ratunek (*Racing to the Rescue*)

Twoje siły wpadły w zasadzkę podczas marszu. Jednakowoż, jedną z głównych zalet przemieszczania się w kolumnie jest fakt, iż reszta Twoich sił jest w pobliżu, gotowa ruszyć na ratunek jednostkom, które wpadły w zasadzkę.

Na początku każdej tury atakujący podlicza ilość plutonów, które nadal są trzymane przez niego poza stołem.

Jeśli liczba plutonów, które nie weszły do walki wynosi cztery lub więcej to w tej turze do gry wejdą dwa plutony. Jeśli liczba ta jest mniejsze niż cztery to w tej turze do walki wejdzie jeden pluton.

Pluton wchodzący na stół traktowany jest jakby wyszedł z rezerw (zasada specjalna "Rezerwy (Reserves)") z jednej z dwóch krawędzi atakującego nie dalej niż 16"/40cm od któregoś końca drogi. Wybór strony z której wejdzie pluton należy do atakującego.

Drużyny samodzielne (Independent teams) wchodzi na stół razem z którymś z plutonów.

Podsumowanie "Na ratunek (Racing to the Rescue)"

Jeśli liczba plutonów poza stołem wynosi cztery lub więcej to dwa plutony wyjdą w tej turze z rezerw z któregoś końca drogi.

Jeśli plutonów poza stołem jest mniej niż cztery to do gry wejdzie w tej turze tylko jeden pluton.

Taktyczny odwrót (*Strategic withdrawl*)

Stare porzekadło głosi, że tylko głupiec trzyma się straconej pozycji. W związku z tym po poniesionej porażce zdecydowałeś się wycofać z frontu to co zostało z Twoich sił. Teraz główny ciężar obrony spoczywa na Twojej straży tylnej, która musi utrzymać się do czasu, aż główne siły zdążą się przegrupować jednocześnie zachowując czas, aby one same zdołały się wycofać na nowe pozycje obronne.

Zgranie odwrotu w czasie (*Timing a platoon withdrawl*)

Twoje siły muszą nie tylko utrzymać daną pozycję, ale też wycofać się w odpowiedniej chwili, aby obsadzić nowe pozycje obronne. Aby tego dokonać, musisz przeprowadzić odwrót swoich sił we względnym porządku.

Poczynając od tury trzeciej, w Fazie Początkowej (Starting Step) kiedy normalnie sprawdzano by stan rezerw (jeśli jakieś by były), obrońca podlicza ilość plutonów jakie aktualnie ma na stole.

- *Jeśli ilość plutonów wynosi pięć lub więcej to obrońca musi wycofać jeden z nich.*
- *Jeśli ilość plutonów wynosi mniej niż pięć to obrońca dostaje Znacznik Opóźnienia (Delay Counter).*

Znaczniki Opóźnienia (Delay Counters)

Znaczniki Opóźnienia reprezentują wzrastające napięcie w straży tylnej i jej chęć do wycofania się. Znaczniki liczą się jako plutony przy wyliczaniu plutonów, które znajdują się na polu bitwy.

Dodaj liczbę Znaczników Opóźnienia do liczby plutonów, które masz jeszcze na stole żeby wyliczyć czy w tej turze należy wycofać pluton.

Kiedy wycofasz pluton usuń również wszystkie znaczniki opóźnienia.

Podsumowanie "Zgrania odwrotu (*Withdrawl timing*)"

Zsumuj ilość swoich plutonów oraz Znaczników Opóźnienia (Delay Counters):

- Jeśli ich suma wynosi pięć lub więcej, wycofaj jeden pluton oraz usuń wszystkie Znaczniki Opóźnienia
- Jeśli ich suma wynosi mniej niż pięć, weź znacznik opóźnienia

Jak wycofać plutony (*How to Withdraw Platoons*)

Kiedy walka wydaje się przegrana dowódcy nie pozostaje nic innego jako rozkazać oddziałom by się wycofały. Czasem wycofanie ogranicza się tylko do wydania prostego rozkazu, ale w sytuacji kiedy żołnierze czują oddech przeciwnika na swoim karku przeprowadzenie choćby i ograniczonego odwrotu może być dość ryzykowne.

Kiedy obrońca zmuszony jest wycofać jeden ze swoich plutonów to może wycofać dowolny pluton będący na stole. Wszystkie drużyny tego plutonu zostają usunięte ze stołu, a pluton jest traktowany jakby się wycofał.

*Jeśli pluton, który ma się wycofać jest poniżej połowy swojej liczebności (*Below half strenght - str. 116 podręcznika głównego*) i w odległości 8"/20cm od niego znajdują się drużyny przeciwnika istnieje prawdopodobieństwo, że odwrót zmieni się w popłoch.*

*Wykonaj Test Wyszkolenia (*Skill Test*) przed wycofaniem plutonu*

- Jeśli test się udał, wycofaj pluton na normalnych zasadach
- Jeśli test się nie powiódł to cały pluton traktowany jest jako zniszczony

Podsumowanie "Jak się wycofać (*How to Withdraw*)"

Wyznacz pluton i usuń go ze stołu.

Plutony poniżej połowy swojej liczebności i mające w w odległości 8"/20cm drużyny przeciwnika muszą wykonać Test Wyszkolenia (*Skill Test*)

- Jeśli zdadzą test, pluton się wycofuje
- Jeśli obleją test, pluton jest zniszczony

Morale kompanii (*Company morale*)

W czasie wycofywania kolejnych jednostek, ciężkie straty mogą silnie nadwyrężyć morale pozostających jednostek, które dopiero czekają na swoją kolej, aby się wycofać.

Plutony, które się wycofały i nie zostały zniszczone są ignorowane na potrzeby testu morale kompanii (Company Morale check) i nie są liczone ani jako będące nadal na stole ani jako zniszczone.

Plutony, które zostały zniszczone podczas swojego wycofywania się liczone są jako zniszczone na potrzeby testu morale kompanii (Company Morale check).

Ewakuacja Celów (Phased Objective Withdrawal)

Podczas gdy główne oddziały się wycofują, Twoja straż tylna musi utrzymać kluczowe obiekty i pozycje o dużym znaczeniu strategicznym. Musisz dać swoim siłom czas na wywiezienie ważnych dokumentów, ewakuację zapasów oraz zniszczenie wszystkiego czego nie można wycofać. Po dokonaniu tego straż tylna może się wycofać i skupić na ochronie innych obiektów.

Na początku tury szóstej oraz siódmej obrońca zdejmuje po jednym z Celów ustawionych przez atakującego.

Podsumowanie "Ewakuacji Celów (Objective Withdrawal)"

- Obrońca zdejmuje po jednym Celu ustawionym przez atakującego w turach szóstej oraz siódmej.

Generalny odwrót (Last teams out)

Kiedy gra się kończy i wyłoniony zostaje zwycięzca ostatnie jednostki obrońcy automatycznie dokonują odwrotu.

Każdy zakopany lub uszkodzony pojazd (*boged down or bailed out vehicle*), ciągnięte działa oddzielone od swoich sekcji transportowych oraz obiekty nieruchome zostają pozostawione na polu bitwy. W końcu ważniejszy jest personel obsługujący sprzęt z jego doświadczeniem niż same maszyny, które da się zastąpić. Powyższe działanie nie ma żadnego wpływu na grę, chyba że toczona bitwa jest częścią trwającej kampanii.

Tłumaczenie: Kuba 'Kubbek' Charmo

Redakcja: Adam 'Aki' Kasprzak

