

Kocioł

Kiedy zapada zmrok siły tradycyjne zaprzestają walki w myśl niepisanej zasady i wzmacniają swoje siły. Jednostki otrzymują dostawy zaopatrzenia i paliwa, ranni są odtransportowywani na tyły, a żołnierze otrzymują bezcenną chwilę na zjedzenie czegoś ciepłego oraz zaznanie luksusu jakim jest sen.

Ostatnia noc nie była jednak typowa. Pod osłoną nawały artyleryjskiej siły obrońcy przebiły się przez linię atakującego i zajęły pozycje obronne wokół obiektów o kluczowym znaczeniu strategicznym.

Scenariusz Kocioł wykorzystuje zasady specjalne *Defensive Battle*, *Delayed Reserves*, *Immediate Ambush*, *Prepared Positions*, *Reserves* oraz *Random Deployment*.

Twoje rozkazy

Atakujący

Nieprzyjacielska ofensywa przebiła się nocą przez naszą linię frontu, a jednostki wroga zajęły pozycję w pobliżu Twojej kompanii. Musisz natychmiast uderzyć i zająć jeden z Celów, aby ustabilizować sytuację.

Obróńca

Twoje siły nocą spenetrowały linię nieprzyjaciela i zajęły pozycje obronne wokół kluczowych obiektów strategicznych. Teraz, kiedy zbliża się świt, musisz sformować silne ugrupowanie obronne przed spodziewanym kontratakiem wroga. Musisz powstrzymać przeciwnika przed dotarciem do któregoś z Celów.

Przed bitwą

1. Wyznacz środek stołu tak, aby był on widoczny dla obu graczy.
2. Wyznacz obrońcę i atakującego zgodnie z zasadą *Defensive Battle*
3. Atakujący wybiera jedną z długich krawędzi, z której będą wychodzić jego rezerwy. Rezerwy obrońcy będą wychodzić z krawędzi przeciwnej.
4. Obrońca umieszcza 3 Cele w odległości 12"/30cm od środka stołu i przynajmniej 12"/30cm od siebie nawzajem. Następnie atakujący usuwa jeden z Celów ze stołu.
5. Obrońca wyznacza przynajmniej połowę swoich sił do wystawienia w opóźnionej rezerwie (*Delayed Reserve*). Pozostałe plutony z wyjątkiem jednego obrońcy wystawia w promieniu 16"/40cm od środka stołu. Pluton, który pozostał wystawiony zostanie w natychmiastowej zasadzce (*Immediate Ambush*).
6. Atakujący wyznacza przynajmniej połowę swoich sił do wystawienia w rezerwie. Reszta plutonów zostaje wystawiona na stole zgodnie z zasadą *Random Deployment*
7. Następnie gracze, poczynając od obrońcy, wystawiają swoje drużyny samodzielne (*Independent teams*) w swoich strefach wystawienia.

Rozpoczęcie bitwy

1. Siły obu graczy zaczynają w przygotowanych pozycjach, a więc ich jednostki mają status *Concealed* oraz *Gone to the Ground*.
2. Plutony zwiadowcze przeprowadzają ruch zwiadowczy (*Reconnassance Deployment move*) zaczynając od jednostek atakującego.
3. Grę rozpoczyna obrońca.
4. Obrońca wystawia swój pluton trzymany w natychmiastowej zasadzce (*Immediate Ambush*).

Zakończenie bitwy

Bitwa kończy się w turze szóstej lub późniejszej kiedy:

- Na początku swojej tury atakujący jest w posiadaniu któregoś z Celów
- Obrońca zaczyna swoją turę i w promieniu 16"/40cm od Celu nie ma jednostek przeciwnika

Wylonienie zwycięzcy

Atakujący wygrywa, jeśli zaczął swoją turę zajmując Cel. Penetracja linii obronnych została zlikwidowana, a front ustabilizowany. W innym przypadku wygrywa obrońca. Wszystkie kontrataki na Twoje siły zostały zatrzymane.

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

