

Potyczka

Na flankach bitew o znaczeniu strategicznym małe jednostki mogą łatwo znaleźć się w opałach. Kiedy dojdzie do kontaktu z nieprzyjacielem oddziały te wzywają wsparcie i walka nabiera tempa.

Scenariusz Potyczka wykorzystuje zasady specjalne: *Delayed reserves*, *Fair fight*, *Mobile battle* i *Scattered reserves*.

Twoje rozkazy

Atakujący

Twoje siły posuwały się do przodu kiedy napotkały silny opór. Posłałeś po wsparcie, ale równocześnie przeciwnik zrobił to samo, więc musisz nacierać póki jest on słaby.

Musisz przebić się przez pozycje nieprzyjaciela i zająć jeden ze swoich Celów zanim przeciwnik zajmie któryś ze swoich.

Obrońca

Ta część linii frontu została poważnie nadwyreżona i to teraz na Twoich barkach spoczywa zadanie ustabilizowania sytuacji w tym rejonie oraz wyparcia sił nieprzyjaciela. Wróg jest silniejszy niż przypuszczano więc musisz działać agresywnie zanim nadejdą posiłki.

Musisz zająć i utrzymać jeden ze swoich Celów zanim przeciwnik zajmie któryś ze swoich.

Przed bitwą

1. Obaj gracze rzucają kością. Ten, który uzyskał wyższy wynik wybiera jedną z długich krawędzi stołu jako krawędź z której będzie atakował. Drugi gracz będzie bronił się z przeciwnej krawędzi stołu.
2. Poczynając od atakującego, obaj gracze ustawiają po swojej stronie stołu po jednym Celu.
3. Obaj gracze, postawiwszy Cele po swoich strefach stołu, teraz stawiają po jednym celu po stronie stołu przeciwnika ponownie zaczynając od atakującego. Cele muszą znajdować się co najmniej 16"/40cm od linii dzielącej stół na strony atakującego i obrońcy oraz nie mogą znajdować się bliżej niż 8"/20cm od krawędzi bocznych stołu.
4. Następnie, poczynając od atakującego, obaj gracze wyznaczają co najmniej połowę swoich plutonów, które to będą trzymane w opóźnionej oraz rozproszonej rezerwie (*Delayed and Scattered reserves*).
5. Obaj gracze, poczynając od atakującego, teraz na zmianę umieszczają po plutonie po swojej stronie stołu. Jednostki in mogą się znajdować bliżej niż 12"/30cm od linii dzielącej stół na strony atakującego i obrońcy.
6. Następnie, ponownie poczynając od atakującego, gracze wystawiają swoje drużyny samodzielne (*Independant teams*) w swoich strefach wystawienia.

Rozpoczęcie bitwy

1. Poczynając od atakującego, obaj gracze wykonują ruch zwiadowczy (*Reconnaissance Deployment*).
2. W końcu obaj gracze rzucają kością. Ten, który pierwszy skończył rozstawienie swoich jednostek dodaje do uzyskanego przez siebie wyniku +1. Gracz z wyższym wynikiem rozpoczyna grę.
3. Pamiętaj, że ten scenariusz wykorzystuje zasadę *Mobile battle*, a więc wszystkie jednostki w pierwszej turze traktuje się jakby były w ruchu.

Zakończenie bitwy

Gra kończy się kiedy:

- Któryś z graczy zaczyna swoją turę będąc w posiadaniu Celu znajdującego się w strefie rozstawienia przeciwnika, lub
- Kończy się czas przewidziany na grę

Wyłonienie zwycięzcy

Grę wygrywa ten gracz, który zajął swój Cel. Przejął on kontrolę nad kluczowym elementem pola bitwy i zmusił przeciwnika do przejścia do defensywy co pozwoli w przyszłości na zadanie mu ostatecznego ciosu.

Wyliczenie zdobyte Punkty Zwycięstwa (VP) zgodnie z Tabelą Punktów Zwycięstwa (str. 149 podręcznika głównego).

Jeśli żadna ze stron nie odniosła zwycięstwa wyliczenie Punkty Zwycięstwa (VP) zgodnie z zasadą *Fair fight*.

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

Tekst został przetłumaczony za zgodą wydawnictwa Battlefront

