

3 CRIDA A LA BATALLA (DUST UP) - LLUITA EQUILIBRADA

Dues forces que avancen topen, cadascuna determinada a aconseguir el seu objectiu. Aviat es desenvolupa una batalla on les reserves apareixen pels flancs incorporant-se a la lluita.

LES ORDRES

ATACANT

Prendre la iniciativa i dur les teves forces contra les defenses de l'enemic, assegurant l'objectiu clau. El que dubta està perdut. Has de capturar un dels teus objectius abans que l'enemic capturi un dels seus.

DEFENSOR

Atura l'empenta del teu oponent i maniobra les teves forces per prendre i mantenir la posició clau darrera de les seves línies. Estigues llest per atacar en el moment just. Colpejat fort i ràpid per prendre l'objectiu abans que ho faci l'enemic.



REGLES ESPECIALS DE LA MISSIÓ

Crida a la Batalla (Dust Up) utilitza les regles especials:

- **Reserves Retardades (Delayed Reserves)** pag. 269 i
- **Xoc Inesperat (Meeting Engagement)** pag. 264.

PREPARANT LA BATALLA

1. Marqueu el centre de la taula de manera que, els quarts, siguin clars per tots dos jugadors.
2. Tots dos jugadors llancen un dau. El que obtingui la tirada més alta escull el quart de la taula des d'on iniciarà l'atac, deixant l'altre quart seu, de la taula, buit.
3. L'altre jugador desplegarà al quart de taula diagonalment oposat, deixant el seu quart de taula lliure. Cada jugador desplegarà en el seu quart de taula assignat excloent un àrea de 8"/20cm de la línia central.
4. Començant per l'atacant, cada jugador col·loca un objectiu en la seva zona de desplegament a 8"/20cm de les vores de la taula.
5. A continuació, començant per l'atacant, cada jugador ubica un objectiu en la zona de desplegament de l'enemic a 8"/20cm de les vores de la taula.
6. Començant per l'atacant, tots dos jugadors determinaran, i faran públic, al menys la meitat dels seus escamots que romandran, fora de la taula, com a **Reserves Retardades**.
7. Les reserves de cada jugador arribaran per les vores de la taula, a 16"/40cm de la cantonada del quart de taula de l'enemic que està buit.
8. Tots dos jugadors, començant per l'atacant, desplegaran els seus escamots alternativament.
9. De nou, començant per l'atacant, tots dos jugadors desplegaran els herois que no formin part d'un escamot, així com tots els equips independents.

INICI DE LA BATALLA

1. Començant pel defensor, tots dos jugadors realitzaran els moviments de reconeixement dels equips que estiguin sobre la taula.
2. Tots dos jugadors llançaran un dau. El jugador que primer hagi finalitzat el desplegament dels seus escamots, sumarà +1 a la seva tirada. El jugador amb el resultat més elevat iniciarà el primer torn. En cas d'empat es repetirà la tirada de daus.

FI DE LA BATALLA

La batalla finalitzarà quant, un jugador al inici del seu torn, controlï qualsevol dels objectius ubicats en la zona de desplegament de l'enemic.

QUI HA GUANYAT?

El jugador que controlï un objectiu de la zona de desplegament de l'enemic guanya la batalla. Ha assegurat un terreny clau, obrint una via pel cop decisiu. Calculeu els punts de victòria utilitzant la taula de la pàgina 275.

RESERVES RETARDADES (DELAYED RESERVES)²⁶⁹

Fins al tercer torn no s'inicia les tirades per incorporar les reserves, començant amb un sol dau. Les reserves s'incorporen amb un 5+. Per cada torn posterior s'incrementa amb un dau la tirada d'incorporació de les reserves.

XOC INESPERAT (MEETING ENGAGEMENT)²⁶⁴

Únicament s'aplica a la primera fase de tir del jugador que inicia el primer torn. No s'aplica en el torn del segon jugador, ni en els següents torns:

- el jugador que inicia el primer torn, en la seva fase de tir, no pot bombardejar amb artilleria ni pot emprar atacs aeris.
- els equips que pertanyen al jugador que te el primer torn, es consideraran que han mogut a efecte del càlcul de la capacitat de tir (ROF), i les penalitzacions corresponents per determinar la puntuació necessària per impactar en la seva primera fase de tir, tant si han mogut com si no.

Com sempre, tots els equips comencen cos a terra (veure pag. 90).