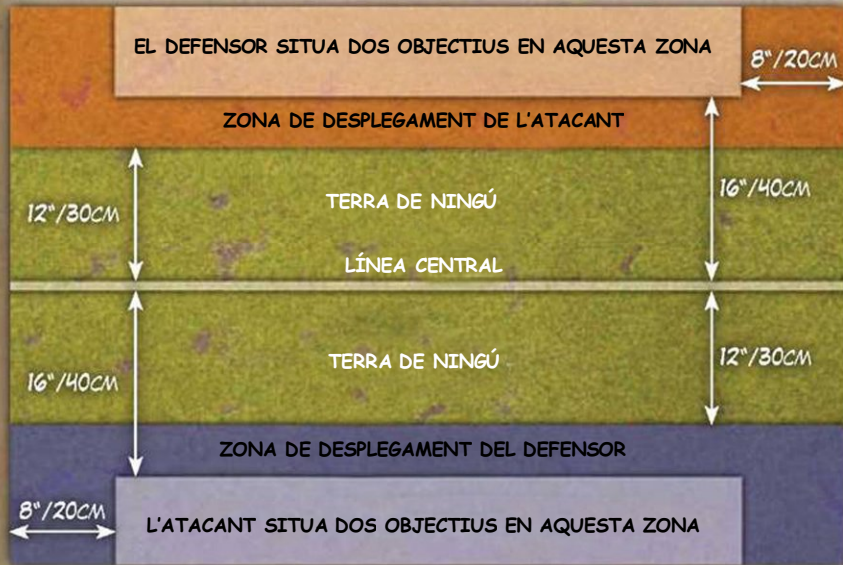


1 BATALLA CAMPAL (FREE-FOR-ALL) - LLUITA EQUILIBRADA

En batalles amb molta mobilitat, no es estrany que de sobte s'entri en contacte amb l'enemic. Aquestes batalles espontànies s'acaben convertint en poc mes que baralles campals i multitudinàries.



LES ORDRES

ATACANT

Les teves forces han trencat la línia de front de l'enemic. L'enemic ha de ser aixafat sense pietat abans que puguin ocupar les defenses adequades!. Has de capturar un dels teus objectius abans que l'enemic controli un dels seus.

DEFENSOR

L'enemic ha penetrat les línies. La teva companyia ha d'ocupar i defensar els objectius crítics abans que l'enemic els assegurí. Captura un dels teus objectius abans que l'enemic obtingui un dels seus.

REGLES ESPECIALS DE LA MISSIÓ

Batalla Campal (Free-for-all) utilitza les regles especials:

- **Xoc Inesperat** (Meeting Engagement) pag. 264.

PREPARANT LA BATALLA

1. Tots dos jugadors llencen un dau. El jugador amb el resultat més alt, escull un dels costats llargs de la taula des d'on iniciar l'atac. L'altre jugador defensarà el costat oposat de la taula.
2. Començant per l'atacant, tots dos jugadors situen dos objectius en la zona de l'oponent. Els objectius han de situar-se, com a mínim, a 16"/40cm de la línia central de la taula i a 8"/20cm dels costats curts de la taula. Els objectius dels jugadors han d'estar separats com a molt 48"/120cm un de l'altre.
3. La zona de desplegament de cada jugador, correspon a la seva meitat de la taula, excloent una zona 12"/30cm de la línia central. Tots dos jugadors, començant per l'atacant, desplegaran alternativament els seus escamots.
4. 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 llencaran 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, ha assegurat una peça clau del camp, forçant a l'enemic a la defensiva i guanyant tot un dia. Calculeu els punts de victòria utilitzant la taula de la pàgina 275. Si cap dels dos oponents guanya utilitzeu la regla especial **Lluita Equilibrada** (pàgina 275) per determinar els punts de victòria.

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).