

## 5 MANTENIR LA LÍNIA (HOLD THE LINE) - BATALLA DEFENSIVA



L'element sorpresa és primordial en qualsevol operació militar, i mai tant com en la defensa. Molt inferiors en nombre, sense esperança de rebre reforços immediats, el defensor ha de confiar encara més en els intangibles, com la sorpresa per tal d'igualar les probabilitats.

### LES ORDRES

#### ATACANT

El teu oponent està aïllat i és dèbil, llest per la seva derrota. Ataca immediatament, aixafa'l ràpidament i ocupa els objectius.

#### DEFENSOR

Se t'ha assignat una tasca gairebé impossible. Únicament la teva habilitat per fer-li creure a l'enemic que ets més dèbil que ell, et pot salvar. Utilitza bé el factor sorpresa. Embosca a l'enemic i no permetis que controli els objectius, i llavors, fes-lo retrocedir quant arribin els reforços.

### REGLES ESPECIALS DE LA MISSIÓ

**Mantén la Línea** (Hold the Line) utilitza les regles especials:

- **Emboscada** (Ambush) pag. 266,
- **Reserves Retardades** (Delayed Reserves) pag. 269, i
- **Posicions Preparades** (Prepared Positions) pag. 264.

### PREPARANT LA BATALLA

1. El jugador defensor escull un cantó curt de la taula per defensar-lo. Aquesta meitat de la taula és la seva zona de desplegament. El jugador atacant desplegarà en l'altra meitat de la taula.
2. Començant pel defensor, tots dos jugadors col·loquen un objectiu en l'extrem de la zona del defensor. Els objectius han d'estar situats, com a mínim, a 8"/20cm de la línia central de la taula, i no poden situar-los a menys de 8"/20cm dels costats de la taula.
3. A continuació el jugador defensor escollirà la meitat, com a mínim, dels seus escamots, que es mantindran en **Reserves Retardades**. Aquestes reserves arribaran al llarg del canto curt de la taula, de la seva zona de desplegament.
4. El defensor pot d'escollir fins dos escamots dels restants, que es mantindrà en **Emboscada**.
5. Finalment, el defensor desplega els escamots que queden. És perfectament possible que, tots els escamots defensors sobre la taula, estiguin en **Emboscada**, sense cap escamot a la vista de l'enemic, al inici de la partida.
6. L'àrea de desplegament de l'atacant és l'altra meitat de la taula, excloent una zona de 16"/40cm de la línia central. Ara pot desplegar totes els seus escamots.
7. Tots dos jugadors desplegaran els herois que no formin part d'un escamot, així com tots els equips independents, començant pel jugador defensor.

### INICI DE LA BATALLA

1. Començant pel defensor, tots dos jugadors realitzaran els moviments de reconeixement dels equips que estiguin sobre la taula.
2. L'atacant iniciarà el primer torn.
3. Atès que ambdues parts estan en **Posicions Preparades**, iniciaran el joc atrinxerats (DI) i cos a terra (GTG).

### FI DE LA BATALLA

La batalla finalitzarà quant:

- l'atacant controli qualsevol objectiu, al inici del seu torn, o
- el defensor iniciï qualsevol torn seu, a partir del sisè inclòs, sense equips enemics en la seva meitat de la taula.

### QUI HA GUANYAT?

L'atacant guanya si al inici del seu torn controla un objectiu. Ha superat la defensa i forçat la retirada de l'enemic. Ha superat el factor sorpresa i ha triomfat. En cas contrari el defensor és el guanyador. Les seves emboscades han sorprès a l'enemic, guanyant temps per contraatacar amb força. Calculeu els punts de victòria utilitzant la taula de la pàgina 275.

### EMBOSCADA (AMBUSH)<sup>266</sup>

- No s'han de desplegar els escamots en emboscada fins que els revelis.
- Situa els escamots en qualsevol lloc, de la teva zona de desplegament, i al inici del qualsevol dels teus torns a una distància de més de:
  - 16"/40cm de qualsevol enemic que tingui línia de visió, llevat dels que estiguin a cobert (C) per terreny, o
  - 8"/20cm de qualsevol equip de reconeixement enemic que tingui línia de visió, menys els que estiguin encallats (BD), evacuat (BO) o hagi mogut el doble (ATD), o
  - 4"/10cm de qualsevol equip enemic.
- El equip d'artilleria pesada, immòbil i vehicles antibúnquer no poden situar-se a menys de 16"/40cm de l'enemic, llevat que estigui fora de la seva línia de visió.

### RESERVES RETARDADES (DELAYED RESERVES)<sup>269</sup>

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.

### POSICIONS PREPARADES (PREPARED POSITIONS)<sup>264</sup>

Permet que tots dos jugadors comencin amb tots els escamots atrinxerats (DI) i cos a terra (GTG).