

4 SENSE SORTIDA (NO RETREAT) - BATALLA DEFENSIVA

MISSIONS



Hi ha un moment en tots els conflictes que una força ha d'atrinxerar-se i preparar-se per repel·lir un assalt massiu de l'enemic. Sovint, les batalles que decideixen la campanya, són aquestes defenses desesperades que marquen el rumb i el ritme de guerres senceres.

LES ORDRES

ATACANT

L'enemic ha retrocedit per defensar un coll d'ampolla del teu avanç. Les seves línies desorganitzades, les seves reserves desfetes, has de aixafar la seva resistència i obrir el camí a la victòria. Has d'assaltar i capturar un dels objectius.

DEFENSOR

La situació és desesperada i les pintes magres, però si pots organitzar una defensa heroica davant de l'avanç de l'enemic, podries canviar el curs de la guerra. Els reforços estan en camí i els teus superiors han promès suport, mentre arriben t'has d'espavilar tu sol. No hi ha retirada possible. Has de mantenir els objectius i fer retrocedir a l'enemic.

REGLES ESPECIALS DE LA MISSIÓ

Sense Sortida (No Retreat) utilitza les regles especials:

- **Emboscada (Ambush)** pag. 266,
- **Reserves (Reserves)** pag. 268, i
- **Posicions Preparades (Prepared Positions)** pag. 264.

PREPARANT LA BATALLA

1. El jugador defensor escull quin costat curt de la taula defensarà. Aquesta meitat de la taula serà la seva àrea de desplegament. L'atacant desplegarà en l'altra meitat.
2. Començant pel defensor, tots dos jugadors col·loquen un objectiu en l'extrem de la zona del defensor. Els objectius han d'estar com a mínim a 8"/20cm de la línia central, i a 8"/20cm de qualsevol costat de la taula.
3. A continuació el jugador defensor escollirà la meitat, com a mínim, dels seus escamots, que es mantindran en **Reserva**, fora de la taula, al inici del joc. Les tropes en **Reserva** s'incorporaran pel costat curt de la taula de la zona del defensor.
4. El defensor pot d'escollir un dels escamots restants, que es mantindrà en **Emboscada**.
5. Finalment, desplegarà la resta dels escamots.
6. L'àrea de desplegament de l'atacant és l'altra meitat de la taula, excloent una franja a 16"/40cm de la línia central. És ara quant l'atacant desplega tots els seus escamots.
7. Tot seguit, els 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 inicia 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. En cas contrari guanya el defensor. L'atac ha estat rebutjat. Ara es prepararan pel contraatac. Calculeu els punts de victòria utilitzant la taula de la pàgina 275.

EMBOSCADA (AMBUSH)²⁶⁶

- 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 mes 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 (RESERVES)²⁶⁸

- Llença un dau al inici del teu primer torn. Amb un 5+ un dels teus escamots s'incorpora. Per cada torn següent, s'incrementarà un dau, i si la tirada dels daus disponibles és superior a 5+, s'incorporarà un escamot mes.
- Si es llencen tres o mes daus s'incorporarà un escamot com a mínim sigui quin sigui el resultat.
- El nombre de reserves blindades disponibles, en escenaris amb Reserves i Posicions Preparades, per tipus de companyia són:
 - per companyies blindades, qualsevol nombre,
 - per companyies mecanitzades, màxim 2,
 - per companyies d'infanteria, màxim 1, i
 - per companyies fortificades, cap.

POSICIONS PREPARADES (PREPARED POSITIONS)²⁶⁴

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

• SENSE SORTIDA •

©Battlefront Miniatures Ltd. 2011