

SCENARIUSZ: FULDA GAP

Bazowaliśmy na scenariuszu *Przełamanie (Breakthrough)* z podręcznika CWC (s. 43).

Twórcy: Brat Tomasz, Radosław "Rademon" Kabaciński, Costi, Pietia

Cele główne:

PZ – Punkty Zwycięstwa

GD - Głównodowodzący

Układ Warszawski (UW):

1. 25% (wg pkt.) sił początkowych wojsk UW przekroczy dłuższą krawędź wojsk NATO – 10PZ
2. 25% (wg pkt.) sił początkowych wojsk UW będzie w strefie III – 5PZ
3. Złamanie (Break) sił wojsk NATO – 5PZ

Pakt Północnoatlantycki (NATO):

1. Mniej niż 25% (wg pkt.) sił początkowych wojsk UW będzie w strefie III – 10PZ
2. Mniej niż 25% (wg pkt.) sił początkowych wojsk UW przekroczyło dłuższą krawędź NATO – 5PZ
3. Złamanie (Break) sił wojsk UW – 5PZ

Cele dodatkowe:

UW:

1. Utrzymanie bunkra stacji radiolokacyjnej - 5PZ, zniszczenie stacji przez wojska UW – 3PZ
2. Rozkazy z ostatniej chwili:
 - a. Utrzymanie obiektu w strefie III, wskazanego po rozstawieniu armii – 5PZ
 - b. Utrzymanie obiektu w strefie II, wskazanego po rozstawieniu armii – 3PZ

NATO:

1. Utrzymanie kontroli nad bunkrem stacji radiolokacyjnej - 3PZ
3. Rozkazy z ostatniej chwili:
 - a. Utrzymanie obiektu w strefie II, wskazanego po rozstawieniu armii – 5PZ
 - b. Utrzymanie obiektu w strefie III, wskazanego po rozstawieniu armii – 3PZ

Zasady specjalne:

Nie wykorzystujemy zasady:

1. przewagi powietrznej z podręcznika (Air Superiority, s. 9).
2. wystawienia w ukryciu (Hidden Deployment, s. 49).
3. organizowania zasadzek (Ambush, s. 50), gdyż strony nie miały czasu na przygotowania.
4. poziomów morale (Morale Grades, s. 55).

Korzystamy z zasady:

1. doktryn: UW- sztywna (rigid), NATO - normalna (normal) (Tactical Doctrine, s. 55).
2. ustalonych łańcuchów dowodzenia (Fixed Formations, s. 47); GD UW informuje sędziego przed grą o wydzielonych formacjach.

Zasady zmodyfikowane:

1. *złamanie (Break, s. 41):*

Złamanie nie kończy gry. Jednostki od momentu złamania morale armii mają dodatkowy modyfikator -1 do wydawanych rozkazów.

2. *trudny teren:*

Modele nie zatrzymują się obowiązkowo na krawędzi trudnego terenu. Modele które chcą wjechać do / wyjechać z / poruszać się po trudnym terenie na cały ruch mogą wykorzystać tylko ½ zasięgu dostępnego w jednym rozkazie. W przypadku strzału w ruchu model, który chce wjechać do / wyjechać z / poruszać się po trudnym terenie ma tylko ¼ zasięgu dostępnego w jednym rozkazie.

3. *uniki przed atakiem bronią przeciwpancerną (Evasive Action, s. 24):*

Pojazd może skorzystać z tej zasady pod warunkiem, że w swojej aktywacji się poruszał, a w zasięgu uniku jest osłona (cover), za którym może (po uwzględnieniu trudnego terenu i „fizycznie” miejsca) i musi się schować pojazd korzystający z EM. Oznacza to, że nie można robić uników w otwartym terenie.



Rezerwy:

UW nie może wystawić jednostek w rezerwach.

NATO może skorzystać ze wsparcia Armii Renu (BAOR):

1. Sędzia decyduje o wprowadzeniu BAOR do gry i przekazuje tę informację GD NATO.
2. Jeśli w momencie wprowadzenia BAOR do gry CO NATO:
 - a. pozostaje w grze i nie jest przygnieciony, BAOR wjeżdża spoza planszy przez zachodnią krawędź w dowolnym miejscu.
 - b. został wyeliminowany lub jest przygnieciony, BAOR wjeżdża spoza planszy przez zachodnią krawędź w miejscu wylosowanym przez sędziego.
3. W pierwszej turze rozkazy wydawane BAOR są wydawane jak po pierwszym rozkazie (forsowny marsz).

Wycofanie batalionu M109 oraz 1 eskadry lotniczej bądź śmigłowcowej NATO:

1. Sędzia może zdecydować o wycofaniu batalionu M109 oraz jednej losowo wybranej eskadry lotniczej lub śmigłowcowej, które to jednostki zostaną skierowane w inny bardziej zagrożony rejon.
2. Sędzia przekazuje tę informację GD NATO na początku tury, a odpowiednie zasoby są stracone do końca gry.
3. W przypadku odwołania jednostek ogień kontrbaterijny (Counter fire) jest zakazany.
4. Strona UW nie dostaje PZ za jednostki wycofane.

Atak z flanki (Flank Attack s. 48):

Wojska UW korzystają z zasady ataku z flanki, z poniższym uzupełnieniem -

1. Atak z flanki mogą wykonać 2 wybrane bataliony pancerne z jednego pułku z przydzielonym dowódcą (HQ/CO).
2. Atak może nastąpić z krawędzi północnej lub południowej na środku Strefy I lub II (do wyboru).
3. Informacje o wyborach w pkt 1 i 2 GD UW przekazuje sędziemu przed rozpoczęciem bitwy.
4. Przy ataku w Strefie II obowiązuje dodatkowy modyfikator -1 do wszystkich rozkazów wydawanych tej formacji w pierwszej turze, w której wjadą na pole bitwy. Dla ataku w Strefie I nie ma modyfikatora.

Zasoby (Assets):

1. Zasoby są przydzielane tajnie przez GD obu stron w obecności wyłącznie sędziego, przed rozstawieniem jednostek na polu bitwy.
2. GD UW nie mogą przydzielać zasobów na stację nasłuchową ani bezpośrednio jej pobliżu (decyduje sędzia).

Obiekty i ich kontrolowanie:

1. Obiekty wskazane jako cele w rozkazach z ostatniej chwili nie mogą być celem ataku wojsk, które mają ten cel kontrolować, chyba że jednostki przeciwnika znajdują się ww. obiektach.
2. Obiekty kontrolują tylko jednostki piesze: piechota, piesze rozpoznanie, wsparcie piechoty.
3. Gracz kontroluje niezniszczony obiekt jeśli ma swoją figurkę (pkt 2) na/w celu.
4. Jeśli nie jest spełniony pkt 3, to niezniszczony obiekt jest kontrolowany przez stronę która ma więcej modeli (pkt 2) w promieniu 10cm od środka celu.
5. Jeśli nie jest spełniony pkt 3 ani 4, to niezniszczony obiekt jest kontrolowany przez NATO.
6. Jeden model (pkt 2) może kontrolować tylko jeden obiekt.

Zasady specjalne bunkra stacji nasłuchowej:

Bunkier nasłuchowy był podczas zimnej wojny ważnym elementem łańcucha rozpoznania wywiadu wojskowego NATO. Umiejscowiony blisko granicy z NRD nowoczesny sprzęt pozwalał na przechwytywanie zaszyfrowanych komunikatów wojskowych. Znakomicie ukryty obiekt został dopiero przypadkowo wykryty przez jednostki Spetsnazu które przeniknęły na teren RFN na krótko przed rozpoczęciem natarcia. Zajęcie stacji lub jej zniszczenie jest jednym z uzupełniających celów uderzenia.

1. Bunkier reprezentujący stację jest wystawiany przez sędziego po przydzieleniu assets i po rozstawieniu wojsk UW na 40 cm (+- 5 cm) od zachodniej krawędzi. Obiekt nie może być bezpośrednio widziany od strony z której będzie atakować strona sowiecka.
2. Jednostka Infrantry MP uważana jest za znajdującą się w środku, ale trafiana jest na 5+.
3. Broń zamontowana w bunkrze może strzelać tylko z reakcji i traktowana jest w kwestii obrony plot jak dowództwo. Bunkier który prowadzi ostrzał nie daje bonusów FAC w następnej turze.
4. Lotnictwo nie może koncentrować ognia na stacji (tylko atak obszarowy), gdyż stacja jest dobrze zabezpieczoną przed wykryciem z powietrza oraz znajduje się częściowo pod ziemią.
5. Na 4+ FAC NATO dostaje +1 do rzutu na wezwanie lotnictwa chyba, że bunkier jest przygnieciony (suppressed) lub poniżej połowy trafień („wyczerpywalne” hits 4 lub mniej).



6. Głównodowodzący wojsk NATO może w dowolnej fazie dowodzenia zdecydować (rzut na CO lub HQ z normalnymi modyfikatorami), że dwie tury później stacja wylatuje w powietrze, dopóki strona NATO kontroluje obiekt. Wysadzenie powoduje, że bunkier jest usuwany z gry i żadna ze stron nie otrzymuje za niego PZ. Jednostki będące w bunkrze w momencie wybuchu dostają 6 trafień na 3+. Po wydaniu rozkazu wysadzenia w następnej turze bunkier nie pozwala na wspieranie FAC (w następnej w fazie planowanego ostrzału artyleryjskiego (Scheduled) już go nie ma).
7. Kontrola nad bunkrem jest rozliczana w taki sam sposób jak dla innych obiektów.

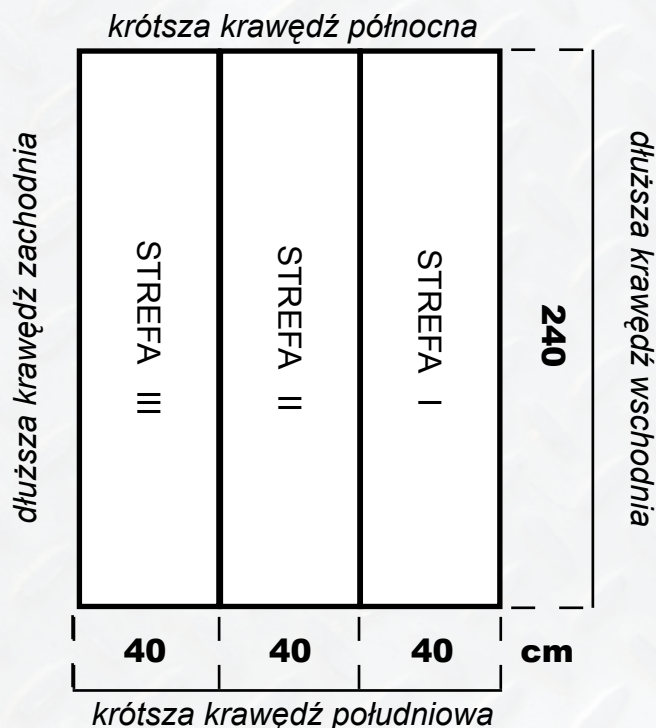
Rozstawienie:

Długa krawędź stołu jest przypisana do strony konfliktu (krawędź wschodnia-UW, zachodnia-NATO).

Strefy rozstawienia:

UW: jednostki wjeżdżają do strefy I spoza stołu

NATO: 1/3 sił (wg liczebności) jest rozstawiana w strefie II, reszta w strefie III



Cała artyleria jest artylerią pozastołową (Off-Table).

Obrońca jako pierwszy rozstawia całość swoich sił. Atakujący wystawia na stole tylko modele CO/HQ. Głównodowodzący UW informuje sędziego gdzie będzie korzystać z ataku oskrzydłającego, a CO/HQ dowodzące batalionem atakującym z flanki jest wystawiane na stół dopiero po pierwszym udanym rozkazie dla tej formacji, po którym modele pojawią się na polu bitwy (CO/HQ stawiane jest możliwie blisko miejsca w którym wjedzie pierwsza jednostka).

Inicjatywa:

Grę rozpoczyna Atakujący.

Wycofywanie się:

Modele wycofują się w kierunku swojej dłuższej krawędzi stołu.

Czas rozgrywki:

Gra trwa 12 tur lub do momentu zakończenia bitwy ogłoszonego przez sędziego.

Warunki zwycięstwa:

Obie strony nie przejmują się stratami, dążąc do realizacji wyznaczonych celów.

Na koniec gry, obie strony podliczają zdobyte PZ. Modele **uciekające** przy liczeniu wyniku bitwy są traktowane jak **zniszczone**.

