FIELDS OF FIRE

RULE BOOK

9th US Infantry "Manchus"

WWII KOREA VIETNAM

SPIS TREŚCI

1.0 Wprowadzenie.....2
1.1 Założenia Gry.....2
1.2 Elementy Gry.....3
2.0 Przygotowanie Misji.....9
2.1 Wybór Kampanii i Misji.....9
2.2 Przygotowanie Mapy.....9
2.3 Organizowanie Swojej kompanii.....9
2.4 Określenie Taktycznych Punktów Odniesienia.....10
3.0 Przebieg Gry.....11
3.1 Faza Wydarzenia Sojuszniczego Wyższego HQ.....11
3.2 Misja Defensywna: Faza Wrogiej Aktywności.....11
3.3 Sojusznicza Faza Dowodzenia.....12
3.4 Misje Ofensywne i Bojowe Patrole.....13
3.5 Wspólna Faza Pojmania i Odwrotu.....13
3.6 Wspólna Faza Pojazdu - Samolotu.....13
3.7 Wspólna Faza Walki.....13
3.8 Faza Porządkowania.....14
4.0 Dowodzenie i Kontrola.....14
4.1 Komendy.....15
4.2 Akcje.....17
4.3 Łączność.....22
5.0 Ruch Piechoty i Teren.....26
5.1 Ruch.....26
5.2 Teren.....28
6.0 Walka Piechoty.....29
6.1 Nawiązywanie Walki/Otwarcie Ognia...30
6.2 Siła Ognia (VOF)/Znaczniki Głównego Kierunek Ognia.....30
6.3 Rozpatrzenie Walki.....33
6.4 Rodzaje Broni i ich Ograniczenia.....34
6.5 Atak Granatem, Ładunkiem Wybuchowym i Miotaczem Ognia.....35
6.6 Ataki Skoncentrowanym Ogniem.....36
6.7 Wsparcie Ogniem Pośrednim.....37
6.8 Amunicja.....39
7.0 Pojazdy.....41
7.1 Komendy.....41
7.2 Aktywacja Pojazdów.....42
7.3 Ruch.....42
7.4 Transport.....42
7.5 Akcje Pojazdu.....45
7.6 Rozpatrywanie Walki Przeciwpancernej.....48
7.7 Wyniki Walki PP.....48
7.8 Amunicja.....49
8.0 Widoczność.....49
8.1 Efekty Ograniczonej Widoczności.....49
8.2 Oświetlenie.....49
8.3 Urządzenia Do Prowadzenia Nocnej Obserwacji.....49
8.4 Dym.....50
9.0 Wróg.....50
9.1 Potencjalny Kontakt.....50
9.2 Generowanie Sił Wroga.....51
9.3 Rozpoznawanie Wroga.....52
9.4 Sprawdzenie Wrogiej Aktywności.....53
9.5 Miny, Potykacze & i Claymory.....53
9.6 Snajperzy.....54
9.7 Liderzy.....54
9.8 Obserwatorzy Ognia Pośredniego.....54
9.9 Amunicja Wroga.....55
9.10 Pojazdy Wroga.....55
9.11 Fanatyzm Wroga.....55
9.12 Wrogie Ataki Ludzką Falą.....55
9.13 Jeńcy.....55
10.0 Zbieranie, Odtworzenie i Doświadczenie.....55
10.1 Zbiórka.....55
10.2 Odtworzenie.....56
10.3 Doświadczenie.....56
10.4 Uzupełnienia.....57
10.5 Rotacje.....57
10.6 Poziomy Doświadczenia Jednostki z Kilku Stopni.....57
10.7 Umiejętności.....58
11.0 Warunki Zwycięstwa.....58
11.1 Powtarzanie Nieudanych Misji.....58
11.2 Wygranie Kampanii.....58
11.3 Pomiędzy Misjami.....58
11.4 Bojowe Patrole.....59
12.0 Walki Miejskie.....60
12.1 Karty Terenu Miejskiego.....60
12.2 Ruch i Walka na Obszarze Budynku na Karcie Terenu Miejskiego.....60
12.3 Wielopiętrowe Budynki i Dachy.....60
12.4 Ogrodzenia.....61
12.5 Barykady.....61
12.6 Wyważanie.....61
12.7 Złączone Budynki.....61
12.8 Limit Grupowania Obszaru.....61
12.9 Ruch W Obrębie Karty.....62
12.10 Miejska Linia Wzroku (LOS).....62
12.11 Granaty i Pirotechnika w Terenie Miejskim.....62
13.0 Usprawnienie Gry dla Początkujących.....63
13.1 Doświadczenie.....63
13.2 Amunicja.....63
13.3 Komunikacja.....63

GMT GAMES

1.0 Wprowadzenie

Witaj na *Polach Ognia*

Pola Ognia to gra dla jednego gracza, która daje możliwość dowodzenia kompanią piechoty podczas trzech różnych konfliktów. Oznacza to, że to ty podejmujesz wszystkie decyzje dla wszystkich swoich jednostek. *Pola Ognia* to gra bez kości. Zamiast nich do stworzenia pola bitwy, rozpatrywania walk, określenia rezultatu twoich decyzji oraz kontrolowania pojawiania się wroga i jego aktywności używa się talii kart. Ta edycja jest całkowicie samodzielna. Wszystko czego potrzebujesz do gry znajduje się w pudełku. Jest kilka zmian w podstawowych zasadach, które są w pełni kompatybilne z pierwszą edycją, ale te poprawki nie zmieniły głównych zasad.

Część I skupia się na kompanii strzelców Armii US z 9tego Regimentu Piechoty w trakcie walk podczas II Wojny Światowej, walk w Korei i Wietnamie. Część II dotyczy kompanii strzelców US Marine Corps z 5tego Regimentu Marines także podczas tych trzech konfliktów.

Pola Ognia to złożona gra ale o mało rozbudowanym systemie gry. Podstawowe elementy (ruch, walka, rozkazy, komunikacja, itd.) są bardzo proste. W obrębie każdego elementu dostępne jest do wyboru kilka aktywności. Każda z nich ma jakiś rezultat, jedne pozytywny inne nie. Interakcje powstałe w wyniku twoich wyborów oznaczają, że zawsze masz jakieś decyzje do podjęcia. Każda decyzja musi być podjęta aby gra toczyła się dalej. Ciągle będziesz musiał decydować, co jest ważniejsze, ponieważ nieustannie będzie brakować ci niezbędnych zasobów. Będą to wybory – twoje wybory – które zadecydują o tym, czy wyjdziesz zwycięsko ze swojej misji, czy też nie. Tak więc złożoność leży po stronie interakcji powstałych w wyniku twoich decyzji, a nie mechanizmów gry. Gra również jest pełna wojskowej terminologii i historii. Zachęcam cię do zapoznania się z terminologią i historycznymi adnotacjami. Pomoże ci to zrozumieć co się dzieje.

W *Polach Ognia* przejmujesz rolę dowódcy kompanii. Pod twoją komendą znajdują się trzy plutony, każdy składający się z trzech oddziałów plus wspierających Weapon Team (przydzielonych do plutonów albo bezpośrednio tobie). Dodatkowo możesz mieć poza mapą artylerię. Będą ci asystować Company Executive Officer, Company First Sergant i Company Gunnery Sergant. Twoim zadaniem w *Polach Ognia* jest przeprowadzenie z powodzeniem swojej kompanii przez kampanię składająca się z kilku misji. Przed każdą misją musisz stworzyć plan działania i rozlokować swoje ograniczone zasoby. Podczas misji będziesz wydawać rozkazy swoim jednostkom i decydował o taktyce niezbędnej do ukończenia twojego zadania. Twoje rozkazy doprowadzą do wygrania albo przegrania misji. Po misji zwiększysz swój Poziom Doświadczenia i podczas przygotowań do kolejnej misji wcielisz uzupełnienia w miejsce poniesionych ofiar.

1.1 Założenia Gry

Podczas gry będziesz korzystał z następujących rzeczy: dwóch talii kart (Talia Terenu i Talia Akcji), żetonów reprezentujących elementy kompanii i jednostki wroga, oraz różnych znaczników. Talia Terenu tworzy mapę, na której rozgrywana jest misja (1.2.1). Podczas gry Talia Akcji używana jest do generowania wydarzeń i rozpatrywania różnych akcji, jak dawanie możliwości dowodzenia i kontroli, rozpatrywania walki, itd.

1.1.1 Skala

A. Skala Powierzchni

Skala powierzchni jest abstrakcyjna. Każda karta Terenu reprezentuje obszar geograficzny, na którym liderzy kompanii mogą efektywnie dowodzić i mieć kontrolę nad swoimi oddziałami przy pomocy głosu i gestów. Wielkość tego obszaru zależy od terenu, i jest w przedziale od 10-20 metrów w terenie zamkniętym do 40-400+ metrów w bardziej otwartym obszarze. Odpowiednio Zasięg i Linia Wzroku także są abstrakcyjne.

B. Skala Czasu

Czas trwania tury także jest abstrakcyjny i zazwyczaj reprezentuje od 5 do 30 minut. Misje trwają pewną liczbę tur, zazwyczaj 10, niektóre więcej albo mniej w zależności od sytuacji historycznej. Limit tur reprezentuje kumulatywny efekt zmęczenia i zużycia amunicji.

C. Skala Jednostki

Jednostki piechoty mają od jednego do czterech Stopni (**Step**), gdzie jeden Stopień reprezentuje od dwóch do czterech ludzi (jednostki czterostopniowe pojawią się w Vol. II, *With the Old Breed*). Jednostki z dwoma albo czterema Stopniami określane są jako oddziały, a jednostki z jednym Stopniem są określane jako drużyny. Jednostka pojazdu albo samolotu reprezentuje pojedynczy pojazd albo samolot.

1.1.2 Kampanie

Rozdział I gry zawiera jedną kampanię z II Wojny Światowej, dwie z Wojny Koreańskiej i jedną z Wojny Wietnamskiej. Wybrana kampania narzuca dostępne jednostki i wyposażenie, oraz określa, które misje muszą zostać wykonane. Odpowiednie Wytyczne Kampanii z Broszur Odprawy podają sojusznicze siły i wyposażenie, a także wrogie siły, które można napotkać. Rozgrywanie kampanii daje ci szersze pojęcie o wyważaniu odpowiednich sił potrzebnych do osiągnięcia celu w kolejnej misji.

1.1.3 Misje

Każda kampania składa się z kilku misji, które mogą być rozegrane samodzielnie albo jako seria stanowiąca część kampanii. Wytyczne Kampanii z Broszur Odprawy podają odpowiednie zasady i tabele dla każdej misji. Rozgrywanie misji obejmuje dwie odrębne części: przygotowanie i wykonanie. Przygotowanie obejmuje przygotowanie i planowanie misji. Wykonanie to część dotycząca działania i akcji, która jest rozgrywana w serii tur, które podzielone są na sekwencję faz. Rozgrywając turę, dowodzone przez ciebie elementy otrzymują Komendy (**Commands**), które są zamieniane na Akcje. Ten proces zyskiwania Komend i wydawania ich na Akcje stanowi główny silnik gry. Siły wroga wkraczają do gry z zasadami i tabelami misji, a ich

Akcjami zarządza Kontrola Aktywności. Przebieg gry różni się nieznacznie w zależności od tego czy atakujesz czy się bronisz.

1.2 Elementy Gry

Podczas gry używa się kilku rodzajów elementów. Ten rozdział przedstawia orientację i umiejscowienie informacji na elementach, a kolejny rozdział szczegółowo wyjaśnia jak one wszystkie ze sobą współdziałają.

Rozdział I gry zawiera:

- Tę Instrukcję
- Dwie Broszury Odprawy
- Jedną Talię Terenu Normandii (55 kart)
- Jedną Talię Terenu Korei (55 kart)
- Jedną Talię Terenu Nizin Wietnamu (55 kart)
- Jedną Talię Akcji (55 kart)
- Cztery dwustronne karty podpowiedzi i jedną kartę przetasowania
- Pięć arkuszy 5/8" żetonów & znaczników (łącznie 880)
- Sześć Kart Pomocy Gracza:
    - Jedna 11"x17" karta z Tabelami
    - Jedna 8.5"x11" karta Aktywności Wroga
    - Jedna 8.5"x11" karta Grup Sił
    - Jedna 8.5"x11" Tabela Pojazdu i Broni PP
    - Jedna 8.5"x11" Karta Kontroli Helikoptera
    - Jedna 8.5"x11" Karta Dowodzenia
- Jeden 8.5"x11" Dziennik Misji

1.2.1 Karty Terenu

Każda kampania ma własną Talię Terenu, która reprezentuje teren typowy dla jej obszaru działań. Mapę do gry stworzysz z rzędów i kolumn kart Terenu ułożonych zgodnie z Wytycznymi Misji.

A. Osłona i Ukrycie / Cover & Concealment

Liczba w kole w lewym górnym rogu karty wskazuje swoistą wartość obrony terenu i wpływa ona na wszystkie jednostki, które znajdują się na tej karcie.

Niektóre karty mają dwie wartości. Dla ognia bezpośredniego przechodzącego przez ciemne obramowanie, uwzględnia się większą wartość Osłony i Ukrycia. Dla pozostałego ognia uwzględnia się mniejszą wartość (dotyczy to także ognia pochodzącego z tej samej karty). Zwróć uwagę, że większa liczba jest zapisana większą czcionką nad i na lewo od mniejszej liczby (1.2.1C).

Ciemne Obramowanie blokuje LOS & uwzględnia większą Osłonę & Ukrycie
Jasne Obramowanie nie blokuje LOS & uwzględnia mniejszą Osłonę & Ukrycie

B. Przejezdność / Trafficability

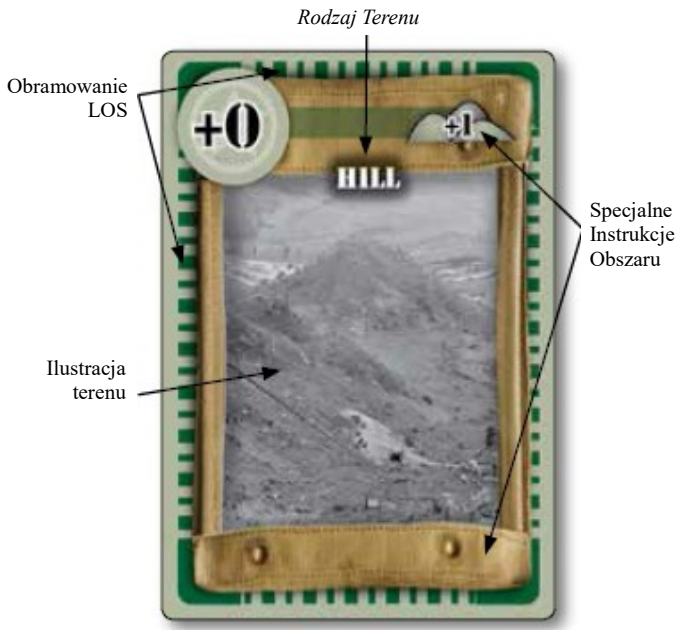
Ikona czołgu z „SLOW" albo „NO" wskazuje, że karta ma ograniczoną przejezdność dla wszystkich pojazdów. „SLOW" oznacza, że pojazd musi skończyć ruch kiedy wkroczy na tę kartę. „NO" oznacza, że pojazd nie może wkroczyć na tę kartę (7.3.1).

SLOW GO albo NO GO
SLOW: Pojazdy muszą zatrzymać się po wkroczeniu
NO: Pojazdy nie mogą wkroczyć

C. Obramowanie Linii Wzroku

Wokół obwodu każdej karty znajduje się obramowanie, które składa się z białych i czarnych segmentów. Ciemne obramowania blokują Linię Wzroku (LOS), natomiast białe nie (5.2.1). Ponieważ z daną kartą Terenu może sąsiadować osiem kart, obramowanie każdej z nich jest podzielone na osiem obszarów. Jeżeli ogień wchodzi na kartę będącą celem z karty sąsiadującej z nią po skosie, użyj pełnego obszaru odpowiedniego rogu. Jeżeli ogień wchodzi na kartę

prostopadle, użyj przerywanego obszaru po odpowiedniej stronie karty.



D. Wzgórza
Na kartach Wzgórza kładziesz inne karty Terenu aby zwiększyć o jeden poziom wysokość górnej karty. Kilka wzgórz może być umieszczonych na sobie, a każde z nich zwiększa poziom wysokości o jeden. Delikatne wysunięcie karty Wzgórza spod karty Terenu, która na nim leży, ułatwia jego rozpoznanie (5.2.2).

E. Potencjalna SL / LZ Potential
W kampaniach, w których używane są helikoptery, ikona helikoptera wskazuje, że karta może być wykorzystana jako Strefa Lądowania (7.3.2).

F. Potencjał Osłony / Potential Cover
Potencjał Osłony określa ilość konkretnych miejsc w obrębie karty, które można wykorzystać do zwiększenia jej Osłony. W lewym dolnym rogu każdej karty znajduje się ikona (najczęściej drzewa albo budynku) wraz z liczbą. Ta liczba określa maksymalną liczbę znaczników Osłony, które można znaleźć na danej karcie. Na środku dolnej krawędzi każdej karty znajduje się ikona kart wraz z liczbą. Ta liczba określa ile kart należy dobrać, kiedy próbujesz znaleźć znacznik Osłony (5.2.3; 1.2.4D).

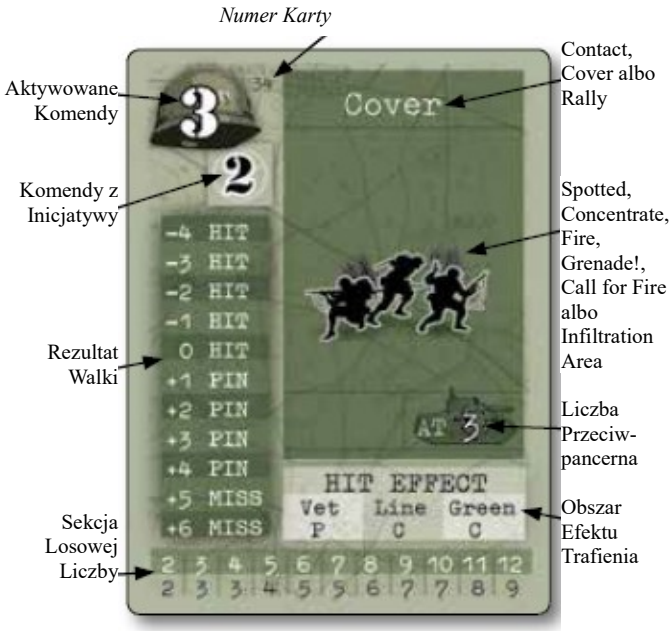
G. Wysokość / Wielopiętrowy
Niektóre karty mają w górnym rogu ikonę, która określa czy znajdują się na niej różne wysokości (plus albo minus jeden poziom) albo wielopiętrowy budynek (5.2.2).

H. Modyfikator Nadchodzącej VOF / Incoming VOF Modifier
Jeżeli karta ma ikonę Wybuchu **(Burst)**, to liczbę z tej ikony uwzględnia się jako modyfikator każdej Nadchodzącej Siły Ognia (VOF) (6.2.2).

I. Pojemność
Chociaż nie jest to zaznaczone na kartach, każda z nich posiada maksymalną pojemność 16 Stopni i 4 pojazdów dla każdej ze stron. Dopóki Stopnie są załadowane na pojazdy, nie liczą się do limitu pojemności karty.

1.2.2 Karty Akcji

Karty Akcji używane są we wszystkich kampaniach. Działają one tak jak tabele i kości w wielu „tradycyjnych" grach wojennych.



Wydarzenie Wyższego Dowództwa

A. Sekcja Dowodzenia
W lewym górnym rogu każdej karty znajduje się sekcja dowodzenia, która przedstawia dwie liczby, większą na hełmie i poniżej mniejszą na symbolu gwiazdy US. Liczba na hełmie określa ile komend jest dostępnych dla HQ po jego Aktywowaniu (operujący pod dowództwem swojego Wyższego HQ, 3.3). Mniejsza liczba na symbolu gwiazdy mówi, ile komend jest dostępnych dla HQ, który nie został aktywowany (działa z własnej inicjatywy, 3.3).

B. Sekcja Próby Wykonania Akcji
Cały górny prawy kwadrant karty – na ciemnym prostokącie – jest Sekcją Próby Wykonania Akcji, i informacje z tej sekcji (takie jak „Kontakt" (**Contact**), „Rozpoznany" (**Spotted**), „Wyższe Dowództwo" (**Higher HQ**) i „Liczba Przeciwpancerna" (**Anti-tank Number**) są opisane w innym miejscu tej instrukcji.

C. Rezultat Walki
Ta sekcja znajduje się wzdłuż lewej krawędzi karty i zawiera pionową listę liczb w przedziale od -4 do +6 oraz słowa HIT, PIN albo MISS. Liczba jest całkowitym modyfikatorem Siły Ognia, Osłony & Ukrycia i różnych innych warunków. Słowa HIT, PIN albo MISS określają czy cel został efektywnie ostrzelany.

D. Sekcja Efektu Trafienia
Ta sekcja znajduje się zaraz pod sekcją Próby Wykonania Akcji i jest używana po Trafieniu (**HIT**) jednostki piechoty w celu określenia efektu tego trafienia w oparciu o Poziom Doświadczenia ostrzelanej jednostki (Weterani, Liniowi albo Zieloni).

E. Sekcja Losowej Liczby (R#)
Wzdłuż dolnej krawędzi karty znajduje się generator losowej liczby. Wiele funkcji gry wymaga określenia w sposób losowy jednej z wielu możliwych opcji. Górna liczba jest

liczbą opcji a dolna to wynikiem, który trzeba zastosować. Na przykład będziesz musiał określić, którą z 3 opcji zastosować, a więc dobierasz kartę, odszukujesz kolumnę 3 i widzisz pod trójką 2. W tym przypadku użyjesz opcji 2.

F. Dobieranie Kart

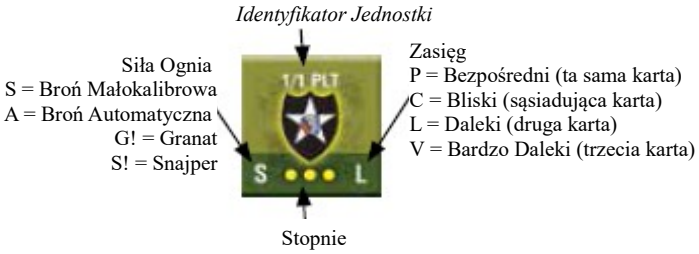
Dla pewności, że talia Akcji jest wystarczająco dobrze przemieszana, aby dać odpowiedni rozkład wyników, większość aktywności wymaga dobrania kilku kart. *W celu określenia rezultatu zawsze dobierz podaną liczbę kart; nie przerywaj dobierania kart kiedy nastąpi pożądany efekt*. Kiedy napotkasz kartę przetasowania, przerwij dobieranie kart i przetasuj wszystkie karty razem z kartą przetasowania. Zwróć uwagę, że karta przetasowania *nie* liczy się do wymaganej ilości dobranych kart.

1.2.3 Jednostki

Każda jednostka nie będąca pojazdem jest piechotą posiadającą identyfikator jednostki, symbol jednostki, szacunkową Siłę Ognia (VOF), liczbę Stopni i Zasięg.

A. Oddziały

Oddział jest jednostką dwóch albo więcej Stopni i jest podstawową jednostką bojową piechoty działającą w grze.



B. Dowódcy (HQ)

Są to jednostki jednego Stopnia, które funkcjonują jako elementy dowódcze kompanii. Na przedniej stronie nie mają podanej VOF ani Zasięgu. Jest to strona dowodząca używana kiedy ta jednostka dowodzi a inne jednostki wykonują akcje. Na drugiej stronie znajduje się jej Fire Team z VOF i Zasięgiem. Używana jest kiedy jednostka bezpośrednio zwiąże się walką. HQ obrócony na swoją stronę Fire Team nie może dowodzić innymi jednostkami, tylko samym sobą (4.1.4).

C. Wysunięci Obserwatorzy (FO)/Obserwatorzy

Są to jednostki jednego Stopnia, których zadaniem jest wzywanie Wsparcia Ogniowego moździerzy, artylerii albo kontrolowania bliskiego wsparcia z powietrza. Na przedniej stronie nie mają podanej VOF ani Zasięgu. Jest to strona obserwatora. Na drugiej stronie znajduje się jego Fire Team z VOF i Zasięgiem. Używana się jej kiedy jednostka bezpośrednio zwiąże się walką. Jednostka obserwatora obrócona na stronę Fire Team nie może wzywać wsparcia ogniowego.

D. Drużyna Wsparcia/Obsługa Broni (Weapons Team)

Są to jednostki jednego Stopnia, które reprezentują załogę operującą konkretną bronią zespołową, taką jak karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet, moździerze i bezodrzutowe działa. Weapon Teams, które są większe niż jeden Stopień, traktowane są jak Oddział.

E. Pojazdy / Samolot

Każda taka jednostka reprezentuje pojedynczy pojazd albo samolot. Dodatkowe informacje odnośnie pojazdów i samolotów, które nie zmieściły się na żetonie, znajdziesz na karcie Pomocy Gracza.

F. Drużyny Ograniczonego Działania (LAT)

Są to jednostki jednego Stopnia oznaczone jako Drużyna Szturmowa, Ogniowa, Noszowa albo Sparaliżowana. Powstają one w trakcie gry w wyniku walki albo komendy. Każda z nich posiada własny zestaw ograniczeń (4.2.5).

G. Ofiary

Są to jednostki jednego Stopnia, które reprezentują zabitych żołnierzy albo tak poważnie rannych, że nie są zdolni pełnić dalej służby. *Te jednostki nie mają pojemności.* Istnieją tylko po to aby je ewakuować albo pojmać. Nie liczą się do limitu pojemności kart lub osłony.

H. Personel (Staff)

Są to jednostki jednego Stopnia, które towarzyszą Dowódcy kompanii albo Dowódcy Wyższego Szczebla. Dla kompanii są to Executive Officer (XO) i first Sergeant (1st Sgt). Dla Marines są to Company Gunnery Sergeant (GySgt). XO jest drugi w dowodzeniu, 1stSgt jest starszym doradcą Dowódcy kompanii, a GySgt starszym doradcą taktycznym Dowódcy kompanii (Uwaga: Na potrzeby gry 1stSgt i GySgt działają tak samo). W odniesieniu do Dowództwa wyższego szczebla termin Personel obejmuje Dowódcę Regimentu albo Brygady (RGT/Bde Cmdr), Dowódcę Batalionu (Bn Cmdr) albo Oficera Operacyjnego Batalionu (BN S-3). Dwa poziomy, kompania i Wyższe, inaczej funkcjonują w grze. Przyjmuje się, że cały Personel z Poziomu Batalionu i jednostki wyższego HQ mają Liniowy Poziom Doświadczenia.

I. Gońcy

Są to jednostki jednego Stopnia nie posiadające współczynników. W przypadku braku radia albo sieci telefonicznej zapewniają HQ kompanii łączność z HQ Plutonu.

1.2.4 Znaczniki

Pola Ognia używają różnych znaczników w celu ograniczenia konieczności wykonywania notatek na papierze oraz ilości informacji, o których gracz musi pamiętać.

A. Walka (VOF, PDF, Skoncentrowany Ogień, Ogień Krzyżowy)

Kiedy rozpatrujesz walkę, użyj ich aby ułatwić sobie określenie Całkowitego Modyfikatora Walki (NCM) (6.2 i 6.3).

B. Odsłonięcie/Przygwożdżenie

Użyj przedniej stron znacznika aby oznaczyć Odsłonięte jednostki podczas ruchu. Użyj rewersu dla jednostek, które zostały przygwożdżone podczas walki. Każda strona ma modyfikator, który dla oznaczonej jednostki stanowi część Całkowitego Modyfikatora Walki (NCM).

C. Znak Taktyczny

Te znaczniki reprezentują graficzne oznaczenia, które dowódcy nanoszą na swoje mapy w celu ułatwienia sobie kontrolowania ognia i poruszanie się po obszarze działań.

D. Osłona

Są cztery rodzaje znaczników Osłony: zwykła, miejska, umocnienia polowe i jaskinie. Reprezentują one w obrębie obszaru karty konkretne miejsca, które zapewniają lepszą ochronę (5.2.3; 1.1.F).

E. Amunicja

Ilość amunicji jest śledzona tylko dla pewnych rodzajów Broni. Można to robić poprzez notatki w Dzienniku Misji albo przy pomocy znaczników Amunicji. Są to znaczniki „Wystające", które można położyć na mapie pod broń. Kiedy znajdują się one na mapie, liczba u góry znacznika wskazuje liczbę punktów amunicji.

F. Atuty

Te znaczniki reprezentują różne elementy ekwipunku, jak radia, telefony, linie telefoniczne albo urządzenia pirotechniczne. Zazwyczaj są one trzymane na Obszarze Dowodzenia wskazując ich przydział i ograniczając bałagan na mapie.

G. Potencjalny Kontakt / Aktualna Aktywność

Te znaczniki współdziałają ze sobą regulując pojawianie się wroga podczas trwania misji (9.1).

H. Pogoda/Widoczność

Znacznik Widoczności używany jest w celu przypominania graczowi o aktualnych warunkach widoczności wpływających na NCM.

1.2.5 Pomoce Gracza

A. Dziennik Misji: Dwustronny, Zużywalny

Arkusz Dziennika Misji służy podczas misji do śledzenia następujących informacji:

- Organizacji kompanii, wliczając w to przydzielone jednostki do albo od różnych HQ (określa się to jako „przydzielanie zadań" i jednostki w ten sposób przypisane określane są jako „przydziały")
- Poziomu Doświadczenia Jednostek
- Ofiar
- Dostępnej i zużytej amunicji (jeżeli nie korzystasz ze znaczników Amunicji)
- Dostępnych i wykorzystanych wsparć ogniowych
- Wstępnie zaplanowanych akcji dla dostępnych sygnałów pirotechnicznych
- Jednostek albo Stopni nie biorących udziału w misji.

B. Karta(y) Pomocy Gracza

Znajdują się na niej tabele potrzebne do gry.

C. Arkusz Dowodzenia

Jednostronna karta z torem liczbowym i skrótem przebiegu gry. Tor jest używany do zaznaczania tury, aktualnej fazy, zachowanych Komend oraz jednostki HQ/Personelu, która wykonała swoją Fazę Dowodzenia. Każda jednostka HQ/Personelu ma dwa znaczniki: jeden wskazuje ile dostępnych Komend ma jednostka (odwracany na stronę zakończenia kiedy Faza Dowodzenia zostanie zakończona) i drugi wskazujący liczbę zachowanych Komend do późniejszego wykorzystania.

D. Karta Atutów

Dwustronna karta z osobnymi polami dla każdego Personelu kompanii i Dowódcy Plutonu. Jedna strona jest dla struktury IIWS i Korei, a druga dla Wietnamu. Na polach umieszcza się znaczniki Atutów i Umiejętności, żeby nie zaśmiecać mapy niewygodnymi stosami żetonów.

E. Karta Kontroli Śmigłowca

Dwustronna karta z polami dla śmigłowców z misji w Wietnamie. Jedna strona przeznaczona jest dla śmigłowców Armii US, druga dla śmigłowców Marine. Obie działają dokładnie tak samo, różniąc się tylko zdjęciami użytymi do przedstawienia lotnictwa wykorzystywanego przez każdą ze służb.

F. Broszury Odprawy

Te broszury zawierają następujące informacje:

- Rozdział wprowadzający wyjaśniający zastosowanie.
- Wytyczne Kampanii przedstawiające organizację, dostępne wyposażenie oraz Enemy Force Packages Table (Tabelę Grup Sił Wroga przedstawiającą) skład rozpoznanych sił wroga.
- Wytyczne Misji podają szczegółowo dla każdej z 29 misji wszystkie informacje niezbędne do ich przygotowania, rozegrania, ukończenia oraz zdobywania doświadczenia. Pierwsza strona każdych wytycznych misji zawiera informacje o siłach US, natomiast druga strona zawiera informacje o siłach wroga.
- Informacje historyczne dla każdej kampanii

1.2.6 Glosariusz

Adjacent (Sąsiadująca): Aby karta była sąsiadująca, musi ona przylegać do danej karty. Z daną kartą może sąsiadować, także po skosie, do ośmiu kart.

Asset (Atut): Atut jest częścią ekwipunku, który polepsza dowodzenie i kontrolę albo widoczność. Atutami są urządzenia pirotechniczne (granaty dymne i flary; 4.3.6), radia (4.3.5) i telefony (4.3.4). Jednostki HQ i Personelu zwykle je posiadają. Dla HQ i Personelu połóż je na odpowiednich polach na Karcie Atutów. Atuty pozostałych jednostek umieść bezpośrednio pod ich żetonem.

AT-Capable (Przeciwpancerna): Jednostka (Pojazdu albo Piechoty), która ma podaną liczbę w przynajmniej jednej z czterech kolumn Zasięgu w Tabeli Pojazdu i Broni Przeciwpancernych (Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart).

Attachments (Przydziały): Są to dodatkowe jednostki bojowe podane w wytycznych dla każdej misji, w której są dostępne. Przed rozpoczęciem misji, w Dzienniku Misji przydziel każdą taką jednostkę do konkretnego HQ (2.3.3).

Basic VOF (Bazowa VOF): Ostrzał podany na żetonie jednostki: Broń Małokalibrowa (S), Broń Automatyczna (A) i Broń Ciężka (H). Uwzględnia Wszyscy Przygwożdżeni.

Chain of Command (Łańcuch Dowodzenia): Jednostki wojskowe mają sztywne struktury, które umożliwiają funkcjonowanie podczas chaosu walki. Na początku misji wszystkie jednostki przynależą do konkretnych Dowódców (HQ). Jednostki mogą otrzymywać Komendy do wykonywania Akcji od swojego HQ albo HQ stojącego wyżej w łańcuchu dowodzenia. Dla potrzeb gry łańcuch przebiega począwszy od HQ Regimentu/Batalionu (który zazwyczaj jest poza mapą) przez HQ kompanii, następnie HQ Plutonów. Każdy HQ może wydawać Komendy podległym jednostkom i HQ, oraz samym sobie. Na przykład jednostka 1wszego Plutonu otrzymuje rozkazy od HQ 1wszego Plutonu. HQ 1wszego Plutonu podlega CO HQ. CO HQ podlega HQ Batalionu, który podlega HQ Regimentu i tak dalej. Oznacza to, że jednostka 1wszego Plutonu może otrzymać rozkazy od 1szego PLT HQ, CO HQ, HQ Batalionu, HQ Regimentu albo ich Personelu, ale nie może otrzymać rozkazów od 2giego PLT HQ. Drużyny Ograniczonego Działania mogą otrzymywać rozkazy od dowolnej jednostki HQ albo Personelu.

Combat Units (Jednostki Bojowe): W skład jednostek bojowych wchodzą wszystkie jednostki w Dobrym Stanie, Assault Team i Fire Team, Pojazdy oraz wszystkie pozostałe jednostki z nadrukowaną wartością VOF.

Commands and Actions (Komendy i Akcje): HQ dowodzi i kontroluje przy pomocy Komend. Im więcej może ich wydać HQ, tym większa jest jego zdolność do kierowania swoimi jednostkami tak, aby osiągnęły wyznaczone cele. Komendy dla HQ otrzymujesz poprzez dobranie karty Akcji i sprawdzenie jej Sekcji Komend (1.2.3A) w celu określenia otrzymanej liczby Aktywowanych Komend i Komend z Inicjatywy. Następnie Dowódcy wymieniają Komendy na Akcje, zmuszając jednostki do wykonania różnych aktywności, takich jak poruszanie, strzelanie i zbieranie się (4.0).

Convert (Przekształcić): Przekształcić jednostkę oznacza zmianę zdolności jednostki w wyniku walki albo Akcji. Podczas rozgrywania misji przekształcasz Stopnie, Drużyny i Drużyny Ograniczonego Działania w różne Drużyny Ograniczonego Działania.

Current Activity Level (Aktualny Poziom Aktywności): Określenie względnej intensywności sytuacji podczas misji. Aktualny Poziom Aktywności wpływa na zdolność dowodzenia a także kontroluje częstotliwość, z jaką w grze pojawiają siły wrogą. Są cztery poziomy: Brak Kontaktu (No Contact), Kontakt (Contact), Nawiązana Walka (Engaged), Regularna Walka (Heavily Engaged) (9.1).

- **Brak Kontaktu:** Na mapie nie ma żadnego znacznika VOF albo PDF i nie rozpoznano żadnych jednostek wroga.
- **Kontakt:** Jedna karta zajmowana przez sojusznika albo wroga ma znacznik VOF i/albo na mapie jest rozpoznana przynajmniej jedna jednostka wroga.
- **Nawiązana Walka:** Jedna albo dwie karty zajmowane przez sojusznika albo wroga mają znaczniki VOF.
- **Regularna Walka:** Jedna albo dwie karty zajmowane przez sojusznika albo wroga mają znaczniki VOF *i* na przynajmniej jednej karcie równocześnie znajdują się jednostki sojusznicze i wrogie.

Engaged (Związana Walką): Jednostka ma aktywny znacznik VOF.

Experience Level (Poziom Doświadczenia): Poziom Doświadczenia jednostki decyduje o szansie zakończenia Akcji z sukcesem. Wszystkie jednostki Piechoty mogą mieć Poziom Doświadczenia oznaczony jako: Zielony, Liniowy albo Weteran. Jednostki rozpoczynają kampanię z Poziomem Doświadczenia podanym w Sekcji Kampanii w Broszurze Odprawy. Podczas misji kompania zdobywa Punkty Doświadczenia podnoszące Poziom Doświadczenia jednostek, które przetrwają.

Fire Support (Wsparcie Ogniowe): Jednostki prowadzące ostrzał spoza mapy, jak artyleria polowa, moździerze, itd., są dostępne w celu zapewnienia cięższego ognia od tego, który jest w stanie uzyskać kompaniia Strzelców na mapie gry. Różne organizacje (zwane „firing agencies") często są dostępne. Kiedy potrzebny jest ich ogień, określa się to jako wezwanie Wsparcia Ogniowego. Wytyczne Misji podają jakie wydziały są dostępne, rodzaje Wsparć Ogniowych jakie mogą zapewnić, którzy obserwatorzy mogą je wzywać oraz liczbę Kart Akcji jaką należy dobrać podczas wzywania Wsparcia Ogniowego.

Good Order Unit (Jednostka w Dobrym Stanie): Jest to każda jednostka Piechoty, która nie jest Drużyną Ograniczonego Działania i nie jest Przygwożdżona.

Iluminated (Oświetlona): Karta Terenu oświetlona przez urządzenia oświetlające.

Infantry Unit (Jednostka Piechoty): Każda jednostka, która nie jest pojazdem, jest jednostką Piechoty.

Occupied, Unoccupied, Cleared and Secured Cards (Zajęte, Niezajęte, Oczyszczone i Zabezpieczone Karty): Karta Terenu jest Zajęta jeżeli jest na niej przynajmniej jedna jednostka. W zależności od przynależności jednostki(ek), karta może być zajmowana przez sojusznika, wroga, wspólnie zajmowana (np. przez jednostki obu stron). Karta Terenu jest Niezajęta jeżeli nie ma na niej jednostki wroga albo znacznika Potencjalnego Kontaktu. Oczyszczona karta to niezajęta karta, która wcześniej miała znacznik Potencjalnego Kontaktu, i jest liczona na potrzeby ukończenia misji. Zabezpieczona karta to karta, która jest oczyszczona i zajmowana przez sojusznika. Kiedy określasz czy karta jest niezajęta albo oczyszczona, zignoruj wrogie straty i znaczniki VOF na karcie.

Primary Direction of Fire (PDF) (Główny Kierunek Ostrzału): Znacznik, który określa kierunek znacznika VOF danej jednostki. Znacznika PDF nie kładzie się jeżeli zaatakowałeś jednostkę wroga na tej samej karcie (Bezpośrednio, 1.2.7). Rozpoznanie dla Wsparcia Ogniowego nie umieszcza znaczników PDF.

Reconstitute (Odtworzenie): Odtworzenie oznacza polową promocję jednostki w Dobrym Stanie do zastąpienia (pomiędzy misjami) CO HQ albo HQ Plutonu, który został usunięty z gry ALBO ponowne umieszczony w grze oddziału (podczas misji) złożonego z 2 albo 3 drużyn (10.2).

Removed from Play (Usunięty z Gry): Usuń z mapy każdą jednostkę zastąpioną przez inne żetony, jak np. oddział, który

spadł poniżej dwóch Stopni i stał się Fire Team albo każda drużyna, która zostanie przekształcona w Litter Team, Paralyzed Team albo Ofiary. Jednostka usunięta w ten sposób może być przywrócona tylko przez odtworzenie (10.2).

Special VOF (Specjalna VOF) (wymaga to podjęcia próby): Snajper, Nadlatuje!, Miny, Granat, Ładunek Wybuchowy i Miotacz Ognia. Specjalne VOF mają własne zasady ich użycia.

Staging Areas (Obszary Postojowe): Obszary poza mapą, które bezpośrednio nie biorą udziału w walce. Podczas trwania misji jednostki wchodzą i wychodzą z Obszarów Postojowych. Te obszary nigdy nie biorą bezpośrednio udziału w walce.

Steps (Stopnie): W grze stopień jest ogólną miarą wielkości jednostki. Jednostki mają od jednego do czterech stopni, gdzie każdy stopień reprezentuje od dwóch do czterech ludzi. Jednostki z dwoma albo większą liczbą stopni mogą podczas gry rozdzielić się na różne jednostki, dobrowolnie albo w rezultacie walki. Ponieważ takie jednostki posiadają różne uzbrojenie, na końcu instrukcji znajduje się diagram, który pokazuje, jak różne jednostki się rozdzielają.

Team (Drużyna): Drużyna to każda jednostka 1 Stopnia. W grze używa się kilku różnych Drużyn.

- **FO Team:** Jednostka wysuniętego obserwatora, która zapewnia wsparcie ogniowe od wydziałów spoza mapy, takich jak artyleria, moździerze i lotnictwo.
- **Weapon Team:** Jednostka złożona z konkretniej broni i jej załogi. Dotyczy to karabinów maszynowych, karabinów automatycznych, dział bezodrzutowych i moździerzy.
- **Drużyna Ograniczonego Działania (LAT):** Jednostka powstała w wyniku Komend albo w rezultacie walki podczas Fazy Efektów Walki. Zgodnie z tym co sugeruje ich nazwa, mają one ograniczone zdolności. LAT jest ogólnym skrótem odnoszącym się do czterech rodzajów LATów:
  Szturmowa (Assault),
  Ogniowa (Fire),
  Noszowych (Litter),
  Sparaliżowana (Paralyzed)
- **Drużyna Dowodzenia & Kontroli:** Wszystkie jednostki HQ, Personelu i gońców.
- **Pojazd:** W skład pojazdów wchodzą śmigłowce, pojazdy gąsienicowe, półgąsienicowe i kołowe (7.0).

Siła Ognia (VOF): Siła Ognia reprezentuje rodzaj ognia, który wpływa na zajmujących Karty Terenu. Używana jest do określenia Całkowitego Modyfikatora Walki w celu rozpatrzenia walki. Zobacz Bazowa VOF i Specjalna VOF.

1.2.7 Powszechne Skróty

Inne Skróty		
BDE	–	Brygada (Brigade)
BN	–	Batalion (Battalion)
CAS	–	Nalot Bliskiego Wsparcia (Close Air Support)
CO	–	Kompania (Company)
FA	–	Artyleria Polowa (Field Artillery)
FAC	–	Wysunięty Obserwator Lotnictwa (Forward Air Controller)
FD	–	Kierunek Ostrzału (Fire Direction)
FM	–	Wsparcie Ogniowe (Fire Mission)
FO	–	Wysunięty Obserwator (Forward Observer)
HQ	–	Dowódcy
LAT	–	Drużyna Ograniczonego Działania (Limited Action Team)
LOS	–	Linia Wzroku (Line of Sight)
LZ	–	Strefa Lądowania (Landing Zone)
MTR	–	Moździerz (Mortar)
NCM	–	Całkowity Modyfikator Walki (Net Combat Modifier)
NET	–	Sieć (Telefoniczna albo Radiowa) (Network)
PDF	–	Główny Kierunek Ostrzału
PLT	–	Pluton (Platoon)
RCL	–	Działo Bezodrzutowe (Recoilless Launcher)
RGT	–	Regiment
RKT	–	Wyrzutnia Rakiet (Rocket Launcher)
Sgt	–	Sierżant (Sergant)
Sqd	–	Oddział (Squad)
TCM	–	Znacznik Taktycznego Znaku (Tactical Control Marker)
TM	–	Drużyna (Team)
VOF	–	Siła Ognia (Volume of Fire)
XO	–	Oficer Wykonawczy (Executive Officer)

Część	Jednostka	Kampania	Era	Wróg
Cz. I – Keep Up the Fire!	9ta Piechota, 2gi Dywizjon Piechoty	Normandia 1	IIWŚ	Niemiecka Armia i Spadochroniarze (Fallschirmjaeger)
Cz. I – Keep Up the Fire!	9ta Piechota, 2gi Dywizjon Piechoty	Natkong 1950	Korea	Armia Ludowa Północnej Korei (NKPA)
Cz. I – Keep Up the Fire!	9ta Piechota, 25ty Dywizjon Piechoty	III Korpus 1967-68	Wietnam	Viet Cong (VC), Armia Północnego Wietnamu (NVA)
Cz. I – Keep Up the Fire!	9ta Piechota, 2gi Dywizjon Piechoty	Wzgórze Złamanych Serc 1951	Korea	Armia Ludowa Północnej Korei (NKPA)
Cz. II – With the Old Breed	5ty Marines, 1szy Dywizjon Marine	Peleliu 1	IIWŚ	Cesarska Armia Japońska (IJA)
Cz. II – With the Old Breed	5ty Marines, 1szy Dywizjon Marine	Zbiornik Czhosin 1950	Korea	Siły Komunistycznych Chin (CCF)
Cz. II – With the Old Breed	5ty Marines, 1szy Dywizjon Marine	Miasto Hue 1968	Wietnam	Armia Północnego Wietnamu (NVA)

Skróty Siły Ognia	
S	– Ogień z Broni Małokalibrowej
A	– Ogień z Broni Automatycznej
H	– Ogień z Broni Ciężkiej
G!	– Ogień z Granatnika/Granat
S!	– Ogień Snajpera
F!	– Miotacz Ognia
D!	– Ładunek Wybuchowy

Skróty Zasięgu	
P	– Bezpośredni (ta sama karta)
C	– Bliski (sąsiadująca karta)
L	– Daleki (druga karta)
V	– Bardzo Daleki (trzecia karta)

Skróty Misji Ofensywnej i Patrolowej	
AP	– Pozycja Wyjściowa do Ataku
LOA	– Ograniczenie Natarcia
LOD	– Linia Rozwinięcia
OBJ	– Cel
PL	– Linia Fazowa
RP	– Punkt Przemarszu

Skróty Misji Defensywnej	
COP	– Posterunek Bojowy
FPF	– Ostateczny Ogień Osłonowy
FPL	– Ostateczna Linia Ochronna
MLR	– Główna Linia Oporu

2.0 Przygotowanie Misji

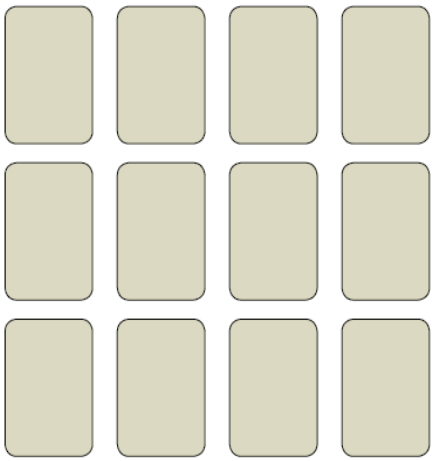
Żaden dowódca kompanii nie pójdzie chętnie do bitwy bez odpowiedniego zorganizowania swojego dowództwa, zapoznania się z dostępnymi atutami i ich możliwościami oraz mapowania terenu, na którym będą operować jego żołnierze. Zanim rozpoczniesz rozgrywać misję, musisz poświęcić trochę czasu na wykonanie tych czynności.

2.1 Wybór Kampanii i Misji

Najpierw wybierz jedną z poniżej podanych kampanii. Następnie wybierz misję z tej kampanii. Jeżeli chcesz rozegrać pojedynczą misję, możesz wybrać dowolną z nich. Jeżeli jednak chcesz rozegrać całą kampanię, powinieneś zacząć od Misji 1. W obu przypadkach aby uzyskać informacje jak przygotować daną misję, spójrz do Przebiegu Bitwy w Broszurach Odprawy i sprawdź jakie siły są dostępne oraz zapoznaj się z wytycznymi misji, zwłaszcza sekcję Szczegóły Misji.

2.2 Przygotowanie Mapy

W *Polach Ognia* mapa gry składa się z kart Terenu tworzących siatkę. Szczegóły Misji powiedzą ci ile masz ułożyć rzędów i kolumn. Każda misja posiada wytyczne jak ułożyć mapę. Niektóre są tworzone całkowicie losowo, inne mają stały układ, a jeszcze inne stanowią mieszaninę stałych i losowych części. Kolumny zawsze rozbudowują się pionowo od ciebie, natomiast rzędy rozbudowują się poziomo przed tobą. A więc mapa z 4 kolumn i 3 rzędów będzie wyglądała w ten sposób:



Gracz

2.2.1 Układ Kart Terenu

Układ Kart Terenu jest określony w Szczegółach Misji jako wymagana liczba kolumn i rzędów. Dopóki Szczegóły Misji nie mówią inaczej, układaj karty Terenu w sposób odkryty; w niektórych misjach, w których jakość map historycznych kampanii była kiepska, musisz umieścić karty w sposób zakryty, ale zawsze znasz z wyprzedzeniem układ pola bitwy. Rozkładając siatkę zostaw trochę miejsca pomiędzy rzędami, aby po odkryciu karty wzgórza i konieczności dobrania dodatkowej karty Terenu dla tego obszaru, mógł rozsunąć je tak, żeby karta wzgórza nie stykała się z kart leżącą na nią. Zostaw też trochę miejsca pomiędzy kartami tak, żebyś w razie potrzeby mógł umieścić pomiędzy nimi znaczniki. Miej talię pod ręką, ponieważ mapa może się powiększyć w trakcie misji.

2.2.2 Umieść Znaczniki Widoczności, Aktualnej Aktywności i Potencjalnego Kontaktu

Sprawdź Szczegóły Misji, aby sprawdzić poziom widoczności i zastosować odpowiedni znacznik do jej oznaczenia. Zaznacz poziom Aktualnej Aktywności wybierając znacznik Brak Kontaktu (No Contact); z definicji każda misja rozpoczyna się Brakiem Kontaktu. Połóż oba znaczniki na górze mapy albo gdziekolwiek indziej, gdzie będzie ci wygodniej. Umieść znaczniki Potencjalnego Kontaktu zgodnie ze Szczegółami Misji (więcej o znacznikach Potencjalnego Kontaktu znajdziesz w 9.1.2)

2.3 Organizowanie Swojej Kompanii

2.3.1 Uzupełnij Dziennik Misji

Wszystkie informacje, które musisz zapisać w Dzienniku Misji przed rozpoczęciem gry, znajdziesz w Wytycznych Kampanii albo Wytycznych Misji. Zanotuj Poziom Doświadczenia i stan amunicji dla wszystkich dostępnych

jednostek oraz zapisz informację o dostępnym wsparciu ogniowym.

2.3.2 Przydziel Atuty

Wytyczne Kampanii mogą narzucać komu przydzielić niektóre atuty. Poza tym masz wolną rękę w rozdysponowaniu atutów Dowódcom Plutonu, HQ kompanii, Personelowi kompanii i innym jednostkom. Dla wygody połóż atuty HQ i Personelu na przypisanych im polach Karty Dowodzenia albo ułóż je w stos z jednostkami, które je posiadają.

2.3.3 Zapisz w Dzienniku Misji Przydzielone Jednostki, Atuty i Sygnały Pirotechniczne

Oprócz swoich trzech Plutonów piechoty i Personelu dowódczego, będziesz miał do swojej dyspozycji różne inne jednostki, takie jak weapon teams, pojazdy i wysuniętych obserwatorów (FO) moździerza/artylerii będących poza mapą. Przed rozpoczęciem misji, w Dzienniku Misji musisz wyznaczyć relacje dowodzenia dla każdej z nich.

Zanotuj w Dzienniku Misji jak postanowiłeś przydzielić jednostki dodane przez Wytyczne Kampanii do twojej kompanii, ale nie przydzielone do określonych HQ. Jednostki przydzielone do ciebie przez Wytyczne Kampanii mają Liniowy Poziom Doświadczenia. Inaczej niż w przypadku jednostek wymienionych w Wytycznych Kampanii jako część twojej kompanii, nie zdobywają one doświadczenia wraz z biegiem kampanii. Podczas misji, na potrzeby wszystkich okoliczności, jednostka przydzielona do Plutonu uznawana jest za część tego Plutonu. Podczas trwania misji jednostka nie może zostać przydzielona do innego HQ albo Personelu kompanii.

Powinieneś także przydzielić konkretne instrukcje swoim sygnałom Pirotechnicznym (4.3.6), ponieważ cały sens takich sygnałów polega na tym, że wszyscy je rozumieją, kiedy zostaną użyte na polu bitwy.

2.4 Określenie Taktycznych Punktów Odniesienia

Zanim rozpoczniesz misję, od wyższego łańcucha dowodzenia otrzymasz wytyczne odnośnie obszaru, w granicach którego ma działać twoja kompania. W jego obrębie musisz także zaznaczyć konkretne cele dla własnego odniesienia. Te oznaczenia są po to, aby koordynować manewrowanie i wsparcie ogniowe, a także aby zapobiec ostrzelaniu przez sojuszników. Dowódcy nanoszą te oznaczenia na swoje mapy taktyczny; tutaj są one reprezentowane przez Znaki Taktyczne.

2.4.1 Umieść Znaczniki Znaku Taktycznego

W *Polach Ognia* są dwa rodzaje znaków taktycznych: Liniowe (Linear) i Punktowe (Point). Znaki liniowe przebiegają w odstępach pomiędzy rzędami albo kolumnami. Znaki punktowe są umieszczane na karcie i są konkretnie dla tej karty.

Wiele znaków taktycznych jest unikatowych dla pewnych rodzajów misji. Sprawdź Szczegóły Misji, aby określić rodzaj misji oraz gdzie i jak umieścić odpowiednie znaczniki Znaku Taktycznego (TCM).

A. TCM Misji Ofensywnej

Misje ofensywne stosują następujące liniowe TCM: Prawa i Lewa Granica, Linia Rozwinięcia (LOD), Linie Fazowe (PL) i Ograniczenie Natarcia (LOA).

Linia Rozwinięcia reprezentuje linię, z której rozpoczyna się atak. Przebiega ona przez mapę poziomo. Jeżeli Wytyczne Misji nie mówią inaczej, umieść ją pomiędzy Obszarem Postojowym (2.4.2) a 1 Rzędem.

Linie Fazowe są stosowane do koordynowania nacierających jednostek. Możesz umieścić do dwóch PL przebiegających poziomo przez mapę. Możesz je wykorzystać do kluczowych Akcji z sygnałami Pirotechnicznymi.

Lewa i Prawa Granica to stałe granice, których twoje jednostki nie mogą przekroczyć. Połóż je Pionowo wzdłuż najdalszej prawej i lewej kolumny kart Terenu. ***Ważne:*** *pomimo tego, że twoje jednostki nigdy nie mogą przekroczyć tych granic, wrogie jednostki mogą być poza nimi umieszczane w rezultacie rozpatrzenia Losowych Kontaktów. Mogą one także wyjść poza te granice podczas Sprawdzania Wrogiej Aktywności*. W takich przypadkach twoje jednostki mogą prowadzić ogień przez linię graniczną, ale nigdy nie mogą jej przekroczyć.

Uwaga Autora: W prawdziwej sytuacji bojowej Lewa i Prawa Granica zapobiega wchodzeniu sąsiednich kompanii na czoło twojej kompanii i vice versa.

Ograniczenie Natarcia wyznacza linię, poza którą nie możesz kontynuować natarcia podczas misji. Umieść ją poziomo wzdłuż górnego rzędu kart Terenu. Podobnie jak w przypadku Lewej i Prawej Granicy, wrogowie mogą wejść do gry i poruszyć się poza LOA; twoje jednostki mogą przez nią strzelać, ale nigdy nie mogą jej przekroczyć.

W skrócie, liniowe znaki tworzą obszar, poza który twoje jednostki nie mogą wyjść podczas misji, natomiast jednostki wroga mogą poza nim pojawić się, wyjść za nie i strzelać do twoich jednostek spoza niego.

Misje Ofensywne używają następujących punktowych TCM:

- Pozycja Wyjściowa do Ataku (AP),
- Cel Główny (OBJ 1)
- Cel Dodatkowy (OBJ 2)

Cele reprezentują fizyczne miejsca, które musisz zająć. Pozycja Wyjściowa do Ataku jest twoją ostatnią osłoniętą i ukrytą pozycją przed osiągnięciem celu. Gracze mają pewną dowolność w umieszczaniu TCMów Celu i Pozycji Wyjściowej do Ataku, ale muszą trzymać się wszystkich ograniczeń z Wytycznych Misji.

Wskazówka: *Najlepiej wyznaczyć taką AP, która sąsiaduje z oboma Celami i, jeżeli to możliwe, powinieneś umieścić TCMy Celu na kartach o wysokim wskaźniku Osłony & Ukrycia, abyś mógł je stosunkowo łatwo bronić po ich zajęciu.*

B. TCM Misji Defensywnej

Misje Defensywne używają tylko jednego Liniowego TCM: Główną Linię Oporu (MLR). Reprezentuje ona linię, przed którą trzeba zatrzymać wrogie natarcie. W Misji Defensywnej możesz rozstawić swoje jednostki pomiędzy Obszarem Postojowym a Główną Linią Oporu. Wytyczne Misji powiedzą ci gdzie umieścić MLR.

Misje Defensywne mogą także zezwalać na umieszczenie Punktowego TCM Posterunku Bojowego (COP). Posterunek Bojowy jest pozycją przygotowaną przed twoją MLR w celu zdezorientowania i załamania wrogiego ataku. Możesz umieścić maksymalnie tyle jednostek z jednego Plutonu w COP, ile wynosi jego limit pojemności. Możesz mieć także dostępne dwa inne Punktowe TCM: Ostateczną Linię Ochronną (FPL) i Ostateczny Ogień Osłonowy (FPF). Są to przygotowane plany ognia defensywnego i są szczegółowo omówione w zasadach walki (odpowiednio w 6.4.2 i 6.7.2).

C. TCM Bojowego Patrolu
Misje Bojowego Patrolu stosują jeden Liniowy TCM: Główną Linię Oporu, która wyznacza punkt, z którego patrol wyrusza.

Poza tym Misje Bojowego Patrolu stosują Punktowy TCM. Użyj Głównego Celu (OBJ 1) do oznaczenia najdalej oddalonego punktu od MLR, do którego patrol ma dotrzeć. Musisz także wyznaczyć Punkty Przemarszu w celu wyznaczenia trasy, jaką patrol musi się poruszać. Może ona się krzyżować i na siebie nachodzić, tak więc możliwe jest, że na jednej karcie Terenu będzie więcej niż jeden znacznik Punktu Przemarszu.

D. TCM Ogólnego Użytku
W uzasadnionych okolicznościach, bez względu na rodzaj misji, możesz mieć dostępne kilka różnych Punktowych TCM. Niektóre z nich muszą być umieszczone zanim rozpocznie się gra, inne mogą być umieszczone podczas misji. Są to:

- Strefy Lądowania (LZ; 7.3.2)
- Punkty Gromadzenia Ofiar i MEDEVAC LZ (5.1.7)
- Zarejestrowane Cele (6.7.5)

2.4.2 Obszary Postojowe

Obszar Postojowy jest wyznaczonym obszarem apelowym, na którym jednostki przygotowują się do nadchodzącej misji. W *Polach Ognia* Główny Obszar Postojowy jest reprezentowany przez rząd zakrytych kart Terenu (użyj do tego karty Terenu z innej kampanii). Użyj Karty Kontroli Śmigłowca do zarządzania obszarami postojowymi śmigłowca. W grze Obszary Postojowe funkcjonują jako pola poza mapą, z których twoje jednostki wkraczają na mapę.

Jednostki na Obszarze Postojowym nie mogą strzelać i nie mogą być celem ostrzału. Karty Obszaru Postojowego nie mają limitu pojemności.

A. Główny Obszar Postojowy
Jednostki wkraczają na mapę i ją opuszczają przez Główny Obszar Postojowy przy pomocy normalnego ruchu. Jednostki mogą poruszać się pomiędzy kartami Głównego Obszaru Postojowego w taki sam sposób jak pomiędzy kartami Terenu, ale nie zostają oznaczone jako Odsłonięte.

Dla potrzeb łączności istnieje Linia Wzroku pomiędzy wszystkimi kartami Głównego Obszaru Postojowego. Oznacza to, że w obrębie Głównego Obszaru Postojowego automatycznie korzystasz z radia, które wymaga LOS pomiędzy jednostkami. Wszystkie karty w Obszarze Postojowym połączone są linią telefoniczną. A więc Telefony używane w obrębie Głównego Obszaru Postojowego nie muszą być połączone kablem.

B. Obszary Postojowe Śmigłowca
Niektóre misje podczas kampanii w Wietnamie wymagają Obszarów Postojowych dla śmigłowców: Strefy Odbioru, Przylotu, Odlotu i Obszarów Bezczynności. Nie traktuj ich jako sąsiadujących z mapą tak jak Główny Obszar Postojowy. A więc jednostki nie mogą przy pomocy normalnego ruchu wejść na mapę z Obszaru Postojowego Śmigłowca. Karta służy do oznaczenia obszarów postojowych śmigłowców, przy czym jedna strona jest dla śmigłowców Armii, a druga dla Marine. Nie różnią się one niczym poza historycznymi fotografiami.

Nie można wytyczyć Linii Wzroku do albo z Obszaru Postojowego Śmigłowca.

2.4.3 Planowanie Desantu z Powietrza/Wody

Niektóre misje rozpoczynają się desantem z Powietrza albo z Wody, podczas którego twoje jednostki wchodzą na mapę ze śmigłowca, gąsienicowego pojazdu amfibijnego albo okrętu desantowego. W takich misjach dostępny transport może być zmuszony do wykonania kilku kursów zanim dostarczy wszystkie twoje jednostki. W takich przypadkach, zanim rozpoczniesz grę, musisz stworzyć Plan Lądowania, w którym wyznaczysz kolejność, w której będą transportowane twoje jednostki na mapę (7.4.5).

Uwaga: Zasady desantu z wody pojawią się w Vol. II: *With the Old Breed.*

3.0 Przebieg Gry

Kiedy skończysz przygotowania i planowanie, rozgrywasz misję w turach. Każda tura dzieli się na Fazy i Mobilizacje. Zwróć uwagę, że Misje Ofensywne i Bojowe Patrole mają taki sam przebieg. Misje Defensywne mają trochę inny przebieg (zobacz poniżej Podsumowanie Przebiegu Tury).

3.1 Faza Wydarzenia Sojuszniczego Wyższego HQ

(Począwszy od Tury 2)

Począwszy od Tury 2, dobierz kartę Akcji. Jeżeli będzie na niej ikona Wyższego HQ, dobierz kolejną kartę Akcji i sprawdź R# pod „10” i porównaj z tabelą Wydarzeń Sojuszniczego Wyższego HQ (Friendly Higher HQ Events chart) znajdującą się w Wytycznych Misji, aby określić jakie wydarzenie ma miejsce. Za niektóre wydarzenia otrzymasz doświadczenie, jeśli ukończysz je w danej turze, ale jego wykonanie jest opcjonalne. Możesz zrezygnować z doświadczenia jeżeli czujesz, że masz ważniejsze rzeczy do zrobienia. Komendy, które trzeba wydać na rzecz wydarzenia, muszą pochodzić od CO HQ.

3.2 Misje Defensywne: Faza Aktywności Wroga

Zwróć uwagę, że obie Fazy Aktywności Wroga są identyczne, ale ich umiejscowienie w Przebiegu Gry może się zmienić w zależności od rodzaju misji (3.4).

3.2.1 Segment Wydarzenia Wrogiego Wyższego HQ

(Począwszy od Tury 2)

Począwszy od Tury 2, dobierz kartę Akcji. Jeżeli będzie na niej ikona Wyższego HQ, dobierz kolejną kartę Akcji i sprawdź R# pod „10" i porównaj z Wydarzeniami Wrogiego Wyższego HQ znajdującymi się w Wytycznych Misji, aby określić jakie wydarzenie ma miejsce.

3.2.2 Segment Sprawdzenia Aktywności Wroga

Z wyjątkiem Tury 1, umieść znaczniki PC na kartach albo rzędach wskazanych przez Wytyczne Misji (Nie musisz tego robić w Turze 1 ponieważ znaczniki PC zostały rozmieszczone podczas przygotowania misji). Sprawdź aktywność każdej jednostki wroga będącej na mapie, pamiętając o wszystkich ograniczeniach narzuconych przez wydarzenie Wyższego HQ.

Dobierz Kartę Akcji, aby losowo określić kolejność, w której będziesz sprawdzał karty zajęte przez wroga. Policz liczbę kart zajętych przez wroga, przydziel każdej numer, następnie sprawdź pod R#, która karta została wybrana (np. policzyłeś 6 kart zajętych przez wroga, a więc numerujesz je od 1 do 6. Sprawdzasz pod R# 6 i widzisz „4". Karta, którą oznaczyłeś jako 4, została wybrana). Na wybranej karcie sprawdź wrogie jednostki w kolejności dyktowanej przez ich status, zgodnie z tym co pokazano w tabelach Hierarchii Sprawdzania Aktywności (Activity Check Hierarchy), zaczynając od góry (9.4).

3.3 Sojusznicza Faza Dowodzenia

Podczas tej fazy jednostki z kompanii wykonują Akcje związane z ruchem i walką. Jednostki wykonują Akcje kiedy dostaną taki rozkaz, a więc po wydawaniu Komend. Kolejność, w jakiej aktywujesz jednostki w Fazie Dowodzenia, przebiega od góry łańcucha dowodzenia do jego dołu, od Batalionu, po kompanię aż do Plutonu. Dowódcy są Aktywowani przez swoich Wyższych HQ albo przejmują Inicjatywę (3.3.2). Dowódcy, którzy są Aktywowani, zazwyczaj mają więcej dostępnych komend od tych, którzy sami przejmują inicjatywę. Dobieranie kart na punkty dowodzenia jest modyfikowane w oparciu o Poziom Doświadczenia HQ oraz aktualną sytuację (gdzie się znajduje, czy jest pod wrogim ostrzałem, itd.; 4.1). Kiedy w dowolnym momencie fazy aktywujesz jednostkę pojazdu, umieść na niej znacznik Aktywowany jako przypomnienie, że będzie działać później podczas Fazy Pojazdu-Lotnictwa.

3.3.1 Segment Aktywacji

A. Mobilizacja HQ Batalionu (BN HQ)
Jeżeli BN HQ jest na mapie, automatycznie otrzymuje maksymalną możliwą liczbę Komend: 6 dla misji dziennej albo 4 dla misji z ograniczoną widocznością. (Tor liczbowy na Karcie Dowodzenia przypomina o tych ograniczeniach.) Następnie wydaj Komendy dowolnym sojuszniczym jednostkom będącym w grze i mającym z nim łączność, wliczając w to aktywację CO HQ. Nie możesz zachować Komend BN HQ. Jeżeli na mapie nie ma BN HQ a CO HQ ma łączność z BN HQ, automatycznie Aktywuj CO HQ.

Uwaga: BN HQ uznaje się za obecny na mapie, jeżeli znajduje się na niej wyższy dowódca HQ (Rgt/bde Cmdr, Bn Cmdr albo Bn XO/S-3).

B. Mobilizacja HQ kompanii (CO HQ)
Jeżeli jest aktywowany przez BN HQ, dobierz dla CO HQ kartę Akcji, i przyznaj mu w tej turze tyle komend, ile wskazuje liczba Aktywowanych Komend (na hełmie) zmodyfikowana przez Tabelę Modyfikatorów Dobrania Komendy (Command Draw Modifiers Chart) (4.1.2). Następnie wydaj te komendy na Akcje (przestrzegając ograniczeń z 4.13) dostępne na Liście Akcji (Action Menu) (4.2), dowolnym sojuszniczym jednostkom będących w grze i mających z nim łączność, a następnie wykonaj nimi te Akcje. Możesz także zachować komendy (maksymalnie tyle, ile pozwala Poziom Doświadczenia i pora dnia). Musisz także teraz wydać wcześniej zachowane komendy.

Tą Mobilizacją możesz także aktywować PLT HQ albo Personel CO pod warunkiem, że jest on na tej samej karcie co goniec w Dobrym Stanie, który został wysłany w poprzedniej turze. Wróć gońca do CO HQ i oznacz go jako Odsłoniętego. Możesz ponownie wysłać gońca w tej samej Mobilizacji, w której wrócił.

C. Mobilizacja HQ Plutonu (PLT HQ) albo Personelu kompanii (CO Staff)
W wybranej przez ciebie kolejności dobierz kartę Akcji dla każdego PLT HQ albo Personelu CO aktywowanego w poprzedniej Mobilizacji, i przyznaj im w tej turze tyle komend ile wskazuje zmodyfikowana (4.1.2) liczba Aktywowanych Komend. Następnie wydaj te komendy na Akcje (przestrzegając ograniczeń z 4.13) dostępne na Liście Akcji (Action Menu) (4.2), dowolnym sojuszniczym jednostkom będących w grze i mających z nim łączność, a następnie wykonaj nimi te Akcje. Komendy PLT HQ możesz wydać tylko jednostkom, które należą do tego HQ Plutonu albo są do niego przydzielone. Możesz także zachować komendy (maksymalnie tyle, ile pozwala Poziom Doświadczenia i pora dnia). Musisz także teraz wydać wcześniej zachowane komendy.

Musisz zakończyć wydawanie Komend przez jedną jednostkę PLT HQ albo Personelu HQ zanim będziesz mógł wydawać Komendy inną taką jednostką.

3.3.2 Segment Inicjatywy

A. Mobilizacja CO HQ (jeżeli nie był aktywowany)
Jeżeli w poprzednim segmencie nie Aktywowałeś CO HQ, dobierz dla niego kartę Akcji i przyznaj mu w tej turze tyle komend, ile wskazuje zmodyfikowana (4.1.2) liczba Komend z Inicjatywy (na symbolu Gwiazdy US). Wydaj komendy (4.1.3; 4.2) albo je zachowaj tak samo jak podczas Segmentu Aktywacji w Mobilizacjach komendą.

B. Mobilizacja PLT HQ (jeżeli nie był aktywowany)
Dla każdego PLT HQ, którego nie aktywowałeś w poprzednim segmencie, dobierz kartę Akcji i przyznaj mu w tej turze tyle komend, ile wskazuje zmodyfikowana (4.1.2) liczba Komend z Inicjatywy. Wydaj komendy (4.1.3; 4.2) albo je zachowaj tak samo jak podczas Segmentu Aktywacji Mobilizacji komendą. Komendy PLT HQ możesz wydać tylko jednostkom, które należą do tego HQ Plutonu albo są do niego przydzielone. Musisz zakończyć wydawanie Komend przez jedną jednostkę PLT HQ albo Personelu HQ zanim będziesz mógł wydawać Komendy inną taką jednostką.

C. Mobilizacja Personelu CO (jeżeli nie był aktywowany)
Przyznaj jedną komendę każdemu Personelowi CO, którego nie aktywowałeś w poprzednim segmencie. Wydaj Komendy (4.1.3; 4.2) albo je zachowaj tak samo jak podczas Segmentu Aktywacji w Mobilizacji Komendą (***Wyjątek:*** *Personel CO nie może użyć Komend z Inicjatywy do aktywowania PLT HQ*). Musisz zakończyć wydawanie Komend przez jedną jednostkę Personelu CO zanim będziesz mógł wydawać Komendy inną taką jednostką.

D. Ogólna Mobilizacja Inicjatywą
Dobierz kartę Akcji i wydaj *dowolnej* jednostce będącej w grze tyle Komend, ile wskazuje *niezmodyfikowana* liczba Komend z Inicjatywy (4.2). Nie musisz mieć HQ albo Personelu do wydania tych komend. Jeżeli jest to misja Bojowego Patrolu, zmniejsz o połowę tę liczbę, zaokrąglając ułamki w dół. Nie uwzględniaj do tego dobrania normalnych modyfikatorów Dobierania Komendy. Te Komendy nie mogą być zachowane (Komendy z Ogólnej Inicjatywy nie mogą być użyte do Aktywowania HQ).

3.4 Misje Ofensywne i Bojowe Patrole: Faza Aktywności Wroga

Wykonaj taką samą procedurę jak w Fazie 3.2, ale podczas Segmentu Sprawdzania Aktywności nie umieszczaj nowych znaczników PC – użyj tych umieszczonych podczas przygotowywania misji. Natychmiast zastosuj każde Wydarzenie Wrogiego Wyższego HQ. W tej turze nie sprawdzaj kolejnych Aktywności dla jednostek, które znajdą się pod wpływem tych wydarzeń.

3.5 Wspólna (Sojusznicza & Wroga) Faza Pojmania i Odwrotu

Paralyzed albo Litter Teams zostają pojmane jeżeli są na karcie z wrogimi jednostkami w Dobrym Stanie, Assault Teams albo Fire Teams oraz nie ma na niej innych sojuszniczych sił (9.13).

Sparaliżowane Drużyny obu stron, które są na karcie ze znacznikiem VOF i nie są Przygwożdżone albo pojmane, muszą się wycofać o jedną kartę. Priorytetowa jest karta, która nie jest pod VOF i ma lepszy całkowity NCM oraz jest w kierunku krawędzi mapy należącej do Drużyny albo LZ (6.3). W przypadku istnienia kilku miejsc mających taki sam NCM, dobierz kartę Akcji i użyj R# do losowego określenia miejsca wycofania się. Oznacz wycofującą się Sparaliżowaną Drużynę jako Odsłoniętą.

Wycofaj o jedną kartę dowolną Drużynę Noszowych razem z jedną Ofiarą dowolnej strony, która jest na karcie ze znacznikiem VOF i nie jest Przygwożdżona. Nieprzygwożdżona, wycofująca się Drużyna Noszowych automatycznie podnosi ofiarę jeżeli oboje nie znajdują się pod znacznikiem Osłony albo oboje są pod tym samym znacznikiem Osłony. Priorytetowa jest karta, która nie jest pod VOF i ma lepszą osłonę (np. Karta Terenu, której modyfikator całkowitej osłony jest większy od tego z obecnie zajmowanej karty) oraz jest w kierunku krawędzi mapy należącej do Drużyny albo LZ. Oznacz wycofującą się Drużynę Noszowych jako Odsłoniętą. Drużyna Noszowych *nie* wycofuje się, jeżeli nie ma Ofiar w stopniach (**Uwaga:** Każda wroga jednostka, która wycofa się poza mapę, jest usuwana z gry).

3.6 Wspólna (Sojusznicza i Wroga) Faza Pojazdu – Samolotu

Możesz każdym aktywowanym pojazdem w grze (7) poruszyć się i/albo strzelić. Jeżeli obie strony mają aktywowane pojazdy, wykonuj ich ruch i ostrzał naprzemiennie, po jednym naraz, zaczynając od gracza podczas Misji Ofensywnych albo Bojowych Patroli, albo od wroga podczas Misji Defensywnych. Przeprowadź walkę wszystkich pojazdów. Kiedy skończysz aktywację jednostki, obróć jej znacznik na stronę Moved/Fired.

3.7 Wspólna (Sojusznicza i Wroga) Faza Walki

W tej fazie przeprowadź walkę całej piechoty (6.1). Obrazuje to wszystkie Akcje, które miały miejsce w czasie obejmującym turę.

3.7.1 Segment Siły Ognia (VOF)

Podczas określania Całkowitego Modyfikatora Walki uwzględnij znaczniki Siły Ognia (VOF), Głównego Kierunku Ostrzału (PDF), Skoncentrowanego Ognia, Granatu, Chybienia Granatem, Demo, Chybienia Demo i Ognia Krzyżowego. Podczas Faz Aktywności Wroga (3.2 i 3.4), Fazie Dowodzenia (3.3) albo Fazie Walki (3.7) dostosuj te znaczniki do zmieniającej się sytuacji na mapie.

A. Uaktualnij Wsparcie Ogniowe
Usuń z mapy znaczniki Nadlatuje! (Incoming!) i VOF Ataku z Powietrza (Air Strike VOF) (6.7). Odwróć znaczniki Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego na ich aktywną stronę. W razie potrzeby dostosuj znacznik Aktualnej Aktywności.

B. Oceń Znaczniki Potencjalnego Kontaktu
Rozpatrz Potencjalny Kontakt dla każdej karty Terenu, zawierającej zarówno znacznik Potencjalnego Kontaktu jak i sojuszniczą jednostkę, poprzez dobranie odpowiedniej ilości kart Akcji określonej przez rodzaj znacznika PC i Poziomu Aktualnej Aktywności zgodnie z Tabelę Dobrania Potencjalnego Kontaktu (Potential Contact Draw Chart) (9.1.5). Nawiązano kontakt jeżeli jedna z kart Akcji zawiera słowo Contact! (Kontakt!). Jeżeli trzeba rozpatrzeć więcej niż jeden znacznik PC, zrób to w kolejności alfabetycznej. Kilka znaczników o tej samej literze rozpatrz w losowej kolejności (9.1.5).

Jeżeli nawiązano kontakt z jednostkami wroga, z Wytycznych Misji użyj odpowiedniej Potential Contact Table (Tabeli Potencjalnego Kontaktu) do określenia, która grupa wroga wchodzi do gry. Umieść jednostki z tej grupy na mapie według PC Placement Table (Tabeli Umieszczania PC) misji i zasad umieszczania (9.2). Każda odpowiednia sojusznicza jednostka automatycznie nawiązuje walkę z nowym wrogiem poprzez umieszczenie właściwych znaczników VOF i PDF (6.1.1). Uaktualnij Dziennik Misji dodając nowe jednostki wroga. Jeżeli to konieczne, natychmiast zmień położenie znacznika Aktualnej Aktywności, następnie rozpatrz następny znacznik PC, ewentualnie uwzględniając nowy Poziom Aktywności Wroga (9.1.5).

3.7.2 Segment Efektów Walki

Wszystkie Przygwożdżone jednostki, które nie są pod żadnym VOF, usuwają swój znacznik Przygwożdżenia. Dla każdej jednostki piechoty na karcie ze znacznikiem VOF określ Całkowity Modyfikator Walki (6.3), a następnie dobierz kartę Akcji (6.3.1) w celu sprawdzenia, czy ostrzał wywarł efekt na danej jednostce (6.3.2). Jeżeli została ona trafiona, dobierz drugą kartę Akcji w celu określenia efektu trafienia w oparciu o jej Poziom Doświadczenia (6.3.3). Rozpatrz także wszystkie ataki VOF Miny, które zostały wywołane wcześniej w tej turze (9.5). Kiedy wszystkie walki zostaną rozpatrzone, uaktualnij wszystkie zmiany w znacznikach VOF i PDF (6.2 i 6.2.3) i odwróć z powrotem wszystkie miny na stronę „Dobierz" (Draw) (9.5).

3.8 Faza Porządkowania

Usuń wszystkie znaczniki Pirotechniczne, Oświetlenia, Odsłonięcia, Poruszenia/Strzelania, Skoncentrowanego Ognia, Demo, Demo Chybienia, Granatu i Chybienia Granatu. W misjach WWII i Wojny Koreańskiej, ofiary pozostawione na karcie Terenu oznaczonej znacznikiem Znaku Taktycznego Punktu Gromadzenia Ofiar zostają ewakuowane. Podczas Misji Defensywnych, usuń wszystkie nierozpatrzone znaczniki PC.

4.0 Komendy & Kontrola

Główną mechanikę *Pól Ognia* jest to, że Dowódcy otrzymują pewną liczbę Komend i wydają je na Akcje w celu kontrolowania siebie i innych jednostek. Kiedy HQ jest aktywowany, dobierana jest karta, która określa liczbę komend, którą ma w tej turze HQ. Reprezentuje to ograniczony czas, energię i rozeznanie w sytuacji HQ podczas tury. Komendy mogą być zachowane, z pewnymi ograniczeniami, do wykorzystania w późniejszych turach, co reprezentuje poświęcenie czasu przez HQ na przygotowanie planu Akcji.

Akt zamiany Komend na Akcje nazywa się „rozkazami", „rozkazywaniem" albo „wydawaniem rozkazów". Komendy są odzwierciedleniem wydawanych przez HQ werbalnych albo pisemnych rozkazów w celu efektywnego przekazania swoich zamiarów.

Na początku misji wszystkie jednostki są dołączane do poszczególnych HQ. HQ może wydawać Komendy tylko podlegającym mu jednostkom, niższym Dowódcom i Personelowi, oraz samemu sobie. Na przykład, jednostka 1szego Plutonu otrzymuje rozkazy od HQ 1szego Plutonu. 1Szy PLT HQ podlega CO HQ i Personelowi CO. CO HQ podlega HQ Batalionu i Personelowi BN. Oznacza to, że

Przykład Dowodzenia:

1. Jeżeli w grze nie ma Wyższego HQ, CO HQ jest automatycznie aktywowany. Dobrana zostaje karta akcji i liczba komend podana jest na hełmie/większa liczba w lewym górnym rogu.

2. 3 PLT HQ jest na tej samej karcie i nie jest pod znacznikiem osłony. CO HQ wydaje jedną komendę aby aktywować 3 PLT HQ.

3. W segmencie Aktywowanego Personelu/PLT HQ, 3 PLT HQ dobiera jedną kartę Akcji i otrzymuje tyle komend ile wskazuje pole w lewym górnym rogu.

4. 3 PLT HQ wydaje jedną komendę aby 1szy oddział/3ciego Plutonu się ruszyła,

5. CO HQ mógł bezpośrednio rozkazać 1/3, ale ponieważ kompania ma 9 oddziałów i fire team, jest to dla niego nieopłacalne. Najlepiej maksymalnie wykorzystać łańcuch dowodzenia jak to tylko możliwe.

6. Dzięki radiu SCR536 CO HQ ma łączność z 2 PLT HQ znajdującym się na następnej karcie. Radia, telefony, sygnały pirotechniczne i gońcy służą do zwiększania możliwości HQ w dowodzeniu jednostkami znajdującymi się na innych kartach. Komenda została wydana do aktywowania 2giego PLT HQ.

7. Następnie 2gi PLT HQ wydaje komendę aby 2gi Oddział/2giego Plutonu coś zrobił. Uwaga: CO HQ nie może dowodzić bezpośrednio 2/2 ponieważ oddział nie ma radia.

Jeżeli PLT HQ nie został aktywowany, będzie dobierał na inicjatywę i otrzyma tyle komend, ile wskaże kwadrat/mniejsza liczba w lewym górnym rogu karty Akcji.

jednostka 1szego Plutonu może otrzymać rozkazy od 1szego PLT HQ, CO HQ albo jego Personelu, HQ Batalionu albo jego Personelu, ale nie może otrzymać rozkazów od 2giego PLT HQ. Drużyny Ograniczonego Działania mogą otrzymywać rozkazy od wszystkich jednostek HQ i Personelu.

4.1 Komendy

Podczas Sojuszniczej Fazy Dowodzenia Dowódcy otrzymują Komendy. Kolejność, w jakiej aktywujesz jednostki, przebiega od góry łańcucha dowodzenia do jego dołu, od Batalionu przez kompanię do Plutonu. Dowódcy są albo Aktywowani przez swojego Wyższego HQ, albo przejmują Inicjatywę. Dowódcy, którzy są Aktywowani przez swojego Wyższego HQ zazwyczaj mają więcej komend od tych, którzy przejeli Inicjatywę. Podczas Mobilizacji wszystkie Komendy, które zostały w niej otrzymane, muszą zostać użyte albo zachowane; np. Komenda CO HQ nie może być użyta podczas Mobilizacji PLT HQ. W Mobilizacji albo Mobilizacji Inicjatywą, w której zostały aktywowane PLT HQ albo Personel CO, wybierasz kolejność, w jakiej dobierają Komendy. Kiedy HQ albo Personel dobierze po Komendy, *musi on użyć, zachować albo stracić nadmiarowe zanim inny HQ albo Personel będzie mógł dobrać kartę.*

4.1.1 Otrzymywanie Komend

Mobilizacja HQ Batalionu
Jeżeli na mapie znajduje się BN HQ, automatycznie przyznaj mu maksymalną dopuszczalną liczbę Komend (6 dla misji dziennej albo 4 dla misji z ograniczoną widocznością). Wydaj te Komendy dowolnym sojuszniczym jednostkom będącym w grze i mającym z nim łączność, wliczając w to aktywację CO HQ. Nie możesz zachować Komend BN HQ.

Uwaga: BN HQ uznaje się za obecny na mapie, jeżeli jest na niej wyższy rangą HQ (Rgt/bde Cmdr, Bn Cmdr albo Bn XO/S-3).

Mobilizacja CO HQ
Kiedy na mapie nie ma BN HQ ale CO HQ ma z nim łączność, automatycznie Aktywuj CO HQ. Dobierz kartę Akcji. Liczba na hełmie to liczba dostępnych Komend. Ta liczba może być zmodyfikowana przez warunki podane w 4.1.2. Z uwzględnieniem ograniczeń z 4.1.3, Komendy CO HQ (także zachowane Komendy) mogą być wydane dowolnym podległym sojuszniczym jednostkom będącym w grze i mającym z nim łączność, albo mogą być zachowane.

Uwaga: CO HQ nie może być aktywowany jeżeli nie ma on łączności z BN HQ.

Mobilizacja PLT HQ/Personelu CO
Dobierz kartę Akcji dla każdego Aktywowanego HQ/Personelu CO. Liczba na hełmie to liczba dostępnych Komend. Może być ona zmodyfikowana przez warunki podane w 4.1.2. Z uwzględnieniem ograniczeń z 4.1.3, Komendy PLT HQ/Personelu CO (także zachowane Komendy) mogą być wydane dowolnym podległym sojuszniczym jednostkom będącym w grze i mającym z nim łączność, albo mogą być zachowane.

Segment Inicjatywy
Jeżeli podczas Segmentu Aktywacji nie były Aktywowane CO HQ, PLT HQ albo Personel CO, to są Mobilizowane w Segmencie Inicjatywy. Dobierz kartę Akcji dla CO HQ i PLT HQ (nie rób tego dla Personelu CO). Liczba na gwieździe (poniżej hełmu) to liczba dostępnych Komend. Ta liczba może być zmodyfikowana przez warunki podane w 4.1.2. Z uwzględnieniem ograniczeń z 4.1.3, Komendy z Inicjatywy CO HQ/PLT HQ/ Personelu CO (także zachowane Komendy) mogą być wydane dowolnym podległym sojuszniczym jednostkom będącym w grze i mającym z nim łączność, albo mogą być zachowane.

Mobilizacja z Inicjatywy Ogólnej
Dobierz kartę Akcji. Liczba na gwieździe to liczba dostępnych Komend. Jeżeli misją jest Bojowy Patrol, zmniejsz o połowę tę liczbę, zaokrąglając ułamki w dół. Nie uwzględniaj normalnych modyfikatorów Dobierania Komendy. Tych Komend nie musi wydać HQ albo Personel, nie jet wymagana łączność. Wydaj komendy dowolnej jednostce będącej w grze. Komendy Ogólnej Inicjatywy nie mogą być zachowane.

4.1.2 Modyfikacje Dobrania Komendy

Kiedy dobierasz Komendy, obojętnie czy w Segmencie Aktywacji czy Inicjatywy (ale nigdy w Segmencie Inicjatywy Ogólnej), zmodyfikuj liczbę na karcie Akcji w następujący sposób:

A. Jeżeli HQ albo Personel jest
- Przygwożdżony: -1
- Zielony: -1
- Weteranem: +1
- Pod znacznikiem Osłony (także Fortyfikacje): +1

B. Jeżeli na karcie z HQ albo Personelem jest:
- VOF Broni Małokalibrowej (S): -1
- VOF Broni Automatycznej (A): -2
- VOF Broni Ciężkiej (H), Snajper (S!) albo Nadlatuje!: -3

C. Aktualna Aktywność to Brak Kontaktu: +1
HQ aktywowany przez wyższy HQ, bez względu na modyfikatory, otrzymuje przynajmniej jedną Komendę. Jeżeli jednak dobierasz podczas Inicjatywy, zmodyfikowana suma Komend może wynieść zero. W Misjach Ofensywnych i Defensywnych nie modyfikuj Dobierania Inicjatywy Ogólnej. Kiedy wykonujesz Misję Bojowego Patrolu, ponieważ tylko część kompanii bierze w nim udział, zmniejsz o połowę Dobranie Inicjatywy Ogólnej, zaokrąglając ułamki w dół.

4.1.3 Ograniczenia Komend

Podczas misji dziennych maksymalna liczba Komend, które może wydać każdy HQ i Personel w trakcie jednej Mobilizacji, to sześć. W każdej misji z Ograniczoną Widocznością (np. Modyfikator Widoczności jest większy od +1) maksymalna liczba to cztery.

W oparciu o Poziom Doświadczenia, Dowódcy i Personel mogą zachować Komendy do późniejszego użycia, następująco:

- **Zielony:** Trzy podczas Dnia i dwa przy Ograniczonej Widoczności

- **Liniowy:** Sześć podczas Dnia i Cztery przy Ograniczonej Widoczności
- **Weteran:** Dziewięć podczas Dnia i sześć przy Ograniczonej Widoczności

Na Karcie Dowodzenia zaznaczaj odpowiednim znacznikiem Zachowanych Komend HQ zachowane Komendy. Do śledzenia otrzymanych i wydanych Komend przez HQ w danej Mobilizacji, używaj odpowiedniego toru i przesuwaj na nim znacznik tak, aby wskazywał właściwe wartości pamiętając o ograniczeniach podanych powyżej. Następnie po zakończeniu jego aktywacji w danej turze, odwróć jego znacznik na torze na stronę Activation Complete (Aktywacja* Zakończona).

Są pewne akcje, które *zawsze* wymagają HQ/Personelu jako inicjatora, nawet jeżeli próbuje się ich w Ogólnej Inicjatywie. Są to: Nakłanianie (Exhort), Odtwarzanie (Reconstituting) CO HQ albo HQ Plutonu, Powoływanie/Wysłanie /Odwoływanie (Creating/Dispatching/Dismissing) Gońca, Wyznaczanie Nowego Znaku Taktycznego, Próba Odtworzenia Oddziału i Strzelanie z FPF albo FPL

Przykład: *Mobilizacja B. CO HQ. Dobierz kartę Akcji (nawiązuje to do Karty Akcji z wcześniejszego przykładu na stronie 14).*
Dobrana karta podaje 4/2 komendy, a więc CO HQ, ponieważ jest Aktywowany, otrzymuje cztery Komendy (używa liczby na obrazku hełmu). Zwróć uwagę, że jeżeli HQ miałby Poziom Doświadczenia „Zielony", to „4" zostałoby zmodyfikowane o -1, dając w rezultacie „3". A więc otrzymujemy ostatecznie „4". CO HQ używa dwóch z tych Komend do aktywowania Dowódców 1szego i 2giego Plutonu i postanawia zachować pozostałe dwie Komendy na kolejne tury. Uaktualniamy Kartę Dowodzenia przesuwając znacznik Zachowanych Komend CO HQ na pole „2".

4.1.4 Fire Team HQ i Personelu

HQ albo Personel odwrócony na stronę Fire Team może wydawać Komendy tylko sobie. Nie może być aktywowany przez wyższy HQ – musi dobierać na Inicjatywę. Każdy HQ zamieniony w Szturmową, Noszowych albo Sparaliżowaną Drużynę nie może wydawać Komend dopóki nie zostanie Odtworzony. Personel CO nie może być odtworzony podczas misji.

Przykład: *(Rozpoznano Snajpera. 2gi PLT HQ i Drużyna US mają Polowe Telefony). 2Gi PLT jest aktywowany i dobiera kartę w celu określenia jego liczby Komend. Karta pokazuje 5/4. 2gi PLT HQ w tym przypadku jest Weteranem (modyfikator Komend +1), ale na zajmowanej przez niego karcie znajduje się VOF Snajper! (modyfikator Komend -3; 4.1.2A i B). A więc 2gi PLT HQ otrzymuje 3 Komendy. Ma on także zachowaną jedną Komendę z poprzedniej tury, co daje ich łącznie 2giemu PLT cztery. Komendy zostały wydane w następujący sposób:*

1. *Jedna Komenda aby wydać rozkaz 1/2 w Parowie (Gully). Oznacz 1/2 jako Odsłoniętą i umieść PDF z Parowu w kierunku Snajpera. Ponieważ Snajper jest pod ostrzałem z przynajmniej dwóch kart, na karcie Snajpera umieść także znacznik Ognia Krzyżowego.*
2. *Dwie Komendy za ruch Plutonem aby przemieścić HQ razem z 2/2 i 3/2 do Lasu. Oznacz wszystkie poruszające się jednostki jako Odsłonięte i umieść PDF z Lasu w kierunku Snajpera. Zostaw znacznik PDF pomiędzy Żywopłotem (Bocage/Hedgerow) a Wioską. Obecne tam Fire Team nadal prowadzą ostrzał.*
3. *Jedna Komenda aby rozkazać Weapon Team Znalezienie Osłony: drużyna dobiera cztery karty i jedna z nich ma u góry słowo „Osłona". Umieść drużynę pod znacznikiem „Osłona +1".*

[Snajper działa zgodnie z procedurą i podczas Fazy Aktywności Wroga oddala się (9.6), ale 2gi Pluton zajął pozycję umożliwiającą okrążenie Snajpera i złapanie go zanim wyjdzie. Zwróć uwagę, że teraz HQ 2giego Plutonu będzie miało trudności z kontrolowaniem swoich jednostek, ponieważ rozproszyły się na trzy karty.]

4.2 Akcje

Cały wachlarz możliwych Akcji jest podzielony na cztery kategorie. Jest to zrobione tylko dla łatwiejszego odwoływania się. Nie wszystkie jednostki mogą wykonać wszystkie Akcje; ograniczenia są podane poniżej i streszczone na karcie Pomocy Gracza Listy Akcji. Akcje są podane z nazwą, kosztem w Komendach, rodzajem Komendy (automatyczna albo wymagająca podjęcia), inicjatorem (jednostka, która musi wydać Komendę), dopuszczalnymi jednostkami odbiorczymi oraz szczegółowym opisem.

W danej Mobilizacji jednostka może wykonać więcej niż jedną Akcję, ale tylko raz o takiej samej nazwie, z wyjątkiem poruszania się w obrębie Karty (4.2.2.f). Na przykład, w tej samej Mobilizacji jednostka może Naprawić Przerwaną Linię Telefoniczną i Powołać Gońca, ale nie może drugi raz Powołać Gońca.
Powołaj Gońca w tej samej Mobilizacji, ale nie możesz Powołać kolejnego.

Akcja może być automatyczna albo wymagająca próby.

- Wykonaj automatyczną Akcję natychmiast po wydaniu Komendy. Nie musisz dobierać kart Akcji.
- Dla Akcji wymagającej próby, musisz najpierw dobrać pewną liczbę kart Akcji. Dla wszystkich prób Akcji, z wyjątkiem Znalezienia Osłony, bazowo dobiera się dwie karty Akcji. Liczba kart dobieranych w celu Znalezienia Osłony podana jest na karcie Terenu. Zmodyfikuj liczbę dobieranych kart o modyfikator Poziomu Doświadczenia jednostki próbującej wykonać akcję. Dla prób Rozpoznania zastosuj Tabelę Modyfikatorów Rozpoznania (Spotting Modifiers Chart). Czy próba będzie udana zależy od Akcji, którą próbuje się wykonać (zobacz indywidualne przypadki w tabelach Akcji). Pamiętaj, dla wszystkich Akcji wymagających próby: dobierane karty są zawsze modyfikowane przez Poziom Doświadczenia jednostki próbującej wykonać Akcję Ruchu albo Walki, albo, dla Akcji Zbiórki, HQ albo Personelu wydającego rozkaz.

Poniższe uwagi dotyczą tabel Akcji ze stron 18 – 22:
- Samo „karta” odnosi się do karty Terenu. Odniesienia do karty Akcji stosują pełną nazwę.
- Kiedy wykonujesz Akcję Plutonu, traktuj PLT HQ jako jednostkę Plutonu i dobieraj karty używając Poziomu Doświadczenia pojedynczych jednostek wykonujących próbę (np. PLT HQ może być Zielony a 1szy Oddział Weteranami i każdy wykonuje próbę osobno, PLT HQ dobiera 1 kartę a 1szy Oddział dobiera 3).

4.2.5 Ograniczenia Przygwożdżonych i LAT

Jednostki, które nie są przygwożdżone albo nie są jednostkami LAT, uznaje się za będące w „Dobrym Stanie”. Przygwożdżonymi jednostkami albo LAT możesz wykonać, albo spróbować wykonać, tylko ograniczony zestaw Akcji. Są one podsumowane w Tabeli Ograniczeń LAT (LAT Limitations Chart).

Przygwożdżony
(Ten stan ma pierwszeństwo przed jakimkolwiek podanym poniżej ograniczeniem LAT)
- Zmniejsz VOF do Wszyscy Przygwożdżeni
- Uwzględnij +1 do Całkowitego Modyfikatora Walki (jak pokazano na znaczniku)

Dozwolone Akcje Ruchu (4.2.2)

a Ruch na Sąsiadującą kartę, ale tylko wtedy gdy jest to Obszar Postojowy albo jest zajmowana przez sojuszników i nie ma na niej znacznika VOF

e. Próba Znalezienia Osłony

f. Ruch do albo od Osłony

Dozwolone Akcje Zbiórki (4.2.3)

a Próba Usunięcia znacznika Przygwożdżenia

Dozwolone Akcje Walki (4.2.4)

Żadna

Drużyna Szturmowa (Poziom Doświadczenia: Liniowa)

Dozwolone Akcje Ruchu (4.2.2)

a Ruch na Sąsiadującą kartę

c. Próba Przekradania na Sąsiadującą kartę

e. Próba Znalezienia Osłony

f. Ruch do albo od Osłony

g. Próba Przekradania do albo od Osłony

h. Zabranie, Ładowanie, Wyładowanie, Wsiadanie albo Wysiadanie

Dozwolone Akcje Zbiórki (4.2.3)

c. Przekształcenie Drużyny Noszowych w Fire Team

h. Uzupełnienie Oddziału

i. Próba Odtworzenia Oddziału

Dozwolone Akcje Walki (4.2.4)

a. Próba Rozpoznania

b. Próba Skoncentrowania Ognia

d. Próba Ataku Granatem

k. Wstrzymanie Ognia

l. Przeniesienie Ognia

Drużyna Noszowych (Poziom Doświadczenia: Zieloni)

Dozwolone Akcje Ruchu (4.2.2)

a Ruch na Sąsiadującą kartę, ale tylko wtedy gdy jest to Obszar Postojowy albo jest zajmowana przez sojuszników i nie ma na niej znacznika VOF

c. Próba Przekradania na Sąsiadującą kartę, ale tylko wtedy gdy jest zajęta przez sojuszników

e. Próba Znalezienia Osłony

f. Ruch do albo od Osłony

g. Próba Przekradania do albo od Osłony

h. Zabranie, Ładowanie, Wyładowanie, Wsiadanie albo Wysiadanie

Dozwolone Akcje Zbiórki (4.2.3)

c. Próba Przekształcenia Drużyny Noszowych w Fire Team

Dozwolone Akcje Walki (4.2.4)

Żadna

LISTA AKCJI

Liczba dobieranych kart dla akcji Ruchu i Walki jest modyfikowana w oparciu o doświadczenie odbiorcy, o +1 dla Weteranów i –1 dla Zielonych, oraz doświadczenia inicjatora dla akcji Zbiórki.

4.2.1 Akcje Dowodzenia & Kontroli					
Nazwa	**Koszt**	**Dobranie**	**Inicjator**	**Odbiorca**	**Szczegóły**
a. Aktywacja podległego HQ albo Personelu	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolny podległy HQ albo Personel	Żeton inicjatora i odbiorcy musi być na stronie dowodzenia (1.2.3B, 3.3.1).
b. Nakłanianie	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna podległa jednostka	Możesz zadeklarować tę akcję raz dla każdej nieudanej próby. Dobierz jeszcze jedną kartę Akcji.
c. Użycie Pirotechniki	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka w Dobrym Stanie z atutem pirotechnicznym	Weź atut z Karty Atutów albo ze stosu jednostki, która go ma, i obróć go na stronę użytą na tej samej karcie (albo sąsiadującej jeżeli jest to flara) co jednostka go używająca.
d. Odtworzenie PLT HQ	1	Auto	CO HQ albo Personel CO	Dowolna jednostka w Dobrym Stanie z tego plutonu	Zmniejsz Stopień odbiorcy o jeden i umieść na tej karcie z powrotem w grze PLT HQ o Zielonym Poziomie Doświadczenia (10.2.2).
e. Odtworzenie CO HQ	1	Auto	BN HQ albo Personel CO	Nadający się HQ albo Personel	Możesz odtworzyć CO HQ tylko z jednej z następujących jednostek w podanej kolejności pierwszeństwa, jeżeli taka jednostka nadal znajduje się w grze i jest na stronie dowodzenia: XO, dowolny HQ Plutonu, Arty FO, 1szy Sierżant, CO GySGT, dowolny Stopień w Dobrym Stanie w tym Plutonie (10.2.2).
f. Powołanie Gońca	1	Auto	CO HQ	Dowolna jednostka w Dobrym Stanie, Drużyna Szturmowa albo Drużyna Ogniowa	Zmniejsz Stopień odbiorcy o jeden i umieść Gońca na mapie tam, gdzie znajduje się odbiorca. W danym momencie możesz mieć w grze tylko dwóch Gońców (4.3.2).
g. Wysłanie Gońca	1	Auto	CO HQ	Jednostka Gońca w Dobrym Stanie	Przemieść Gońca do dowolnej jednostki PLT HQ albo Personelu CO, którą chcesz aktywować w następnej turze. Oznacz Gońca jako Odsłoniętego (4.3.2).
h. Odwołanie Gońca	1	Auto	CO HQ	Jednostka Gońca w Dobrym Stanie	Usuń Gońca z gry i dodaj jeden Stopień jednostce w Dobrym Stanie, która może wchłonąć przynajmniej jeden Stopień oraz jest na karcie z gońcem i CO HQ (4.3.2).
i. Aktywacja Pojazdu albo jednostki Piechoty Przeciw-pancernej podczas Fazy Pojazdu	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Nieprzygwożdżony pojazd albo jednostka piechoty przeciwpancernej	Oznacz jednostkę jako Aktywowaną. W Fazie Ruchu i Walki Pojazdów możesz ją przemieścić albo nią strzelać (7.2 i 7.5).
j. Przełączenie Radia/Telefonu do Innej Sieci	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Jednostka z radiem albo telefonem	Zamień radio albo telefon tego samego rodzaju z tym, które zostało usunięte z gry. Na przykład, jeżeli radio SCR300 BN TAC zostało zniszczone, możesz przełączyć sieć SCR300 Arty FD do sieci SCR300 BN TAC (4.3.4 i 4.3.5).
k. Naprawa Przerwanej Linii Telefonicznej	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel na tej samej karcie co przerwana linia	Jednostka w Dobrym Stanie na karcie z Przerwaną Linią Telefoniczną	Obróć znacznik Linii Telefonicznej na jego normalną stronę (4.3.4).
l. Wyznaczenie Nowego Znacznika Taktycznego	1	Auto	CO HQ (albo PLT HQ na Misji Patrolowej; 4.1.3)	Sam HQ	Umieść nowy znak taktyczny na karcie z HQ wydającym tę komendę (zobacz 5.1.7 dla Punktu Gromadzenia Ofiar i MEDEVAC SL; zobacz 7.4.5 dla Stref Lądowania).

4.2.2 Akcje Ruchu					
Nazwa	**Koszt**	**Dobranie**	**Inicjator**	**Odbiorca**	**Szczegóły**
a. Ruch na Sąsiadującą Kartę	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie nieoznaczona jako Odsłonięta	Przemieść jednostkę na sąsiadującą kartę i oznacz ją jako Odsłoniętą. Jeżeli na tej karcie jest znacznik Osłony, możesz od razu umieścić pod nim jednostkę. Nie oznaczaj jednostki jako Odsłoniętej jeżeli poruszyła się ona spod znacznika Osłony Okop, Bunkier albo Schron Bojowy z pierwszej karty pod jeden z tych z drugiej karty albo poruszała się pomiędzy Złączonymi Budynkami na Karcie Terenu Miejskiego (zobacz 5.1.2; zobacz 12.7 dla Terenu Miejskiego).
b. Ruch Plutonu na Sąsiadującą Kartę	2	Auto	PLT HQ	Wszystkie jednostki w Dobrym Stanie, które nie są oznaczone jako Odsłonięte, z tego plutonu z tej samej karty	Każda jednostka z plutonu wykonuje akcję Ruch na Sąsiadującą Kartę (5.1.2).
c. Próba Przekradania na Sąsiadującą Kartę	1	2(+/-)	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie nieoznaczona jako Odsłonięta, i która nie ma Siły Ognia A z symbolem strzałki albo H	Aby wykonać tę Akcję, początkowa karta albo wybrana karta docelowa musi mieć na sobie znacznik VOF. Dobierz karty Akcji i sprawdź czy jest na nich ikona Przekradania. Jeżeli jest, próba jest udana; przemieść jednostkę na sąsiadującą kartę, ale nie oznaczaj jej jako Odsłoniętej. Jeżeli na karcie jest osłona, możesz od razu umieścić pod nią jednostkę. Jeżeli próba jest nieudana, wykonaj normalną akcję Ruchu na Sąsiadującą kartę (5.1.4).
d. Próba Przekradania Plutonu na Sąsiadującą Kartę	2	2 (+/-)	PLT HQ	Wszystkie jednostki w Dobrym Stanie, które nie są oznaczone jako Odsłonięte, z tego plutonu z tej samej karty i nie mają A z symbolem strzałki albo Siły Ognia H	Każda jednostka w plutonie wykonuje akcję Próby Przekradania na Sąsiadującą kartę (5.1.4).
e. Próba Znalezienia Osłony	1	Osłona # (+/-)	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie, która nie jest pod znacznikiem Osłony i karta nie osiągnęła swojego Potencjału Osłony	Dobierz karty Akcji w ilości podanej przez liczbę Dobrań Osłony karty Terenu, i sprawdź czy jest na nich napis Osłona. Jeżeli jest, próba jest udana; umieść jednostkę pod nowym znacznikiem Osłony i oznacz ją jako Odsłoniętą. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób (5.1.1).
f. Ruch do albo od Osłony	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie	Umieść jednostkę pod znacznikiem Osłony i oznacz ją jako Odsłoniętą. (Tą samą akcją możesz przemieścić jednostkę od jednego znacznikami Osłony do innego; 5.1.1)
g. Próba Przekradania do albo od Osłony	1	2 (+/-)	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie nieoznaczona jako Odsłonięta	Jeżeli karta ma znacznik VOF, dobierz karty Akcji i sprawdź czy jest ikona Przekradania. Jeżeli jest, próba jest udana; umieść jednostkę pod znacznikiem Osłony, ale nie oznaczaj jej jako Odsłoniętej. (Tą samą akcją możesz przemieścić jednostkę od jednego znacznikami Osłony do innego.) Jeżeli próba jest nieudana, wykonaj normalną akcję Ruchu do albo od Osłony (5.1.4).
h. Zabranie, Załadowanie, Wyładowanie, Wsiadanie albo Wysiadanie	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie	Jednostka zabiera przedmioty z karty albo od innej jednostki, albo jednostka pojazdu ładuje albo wyładowuje amunicję albo ofiary, albo jednostka piechoty wsiada albo wysiada z pojazdu (5.1.6).

4.2.3 Akcje Zbiórki					
Nazwa	**Koszt**	**Dobranie**	**Inicjator**	**Odbiorca**	**Szczegóły**
a. Próba Usunięcia znacznika Przygwożdżenia	1	2 (+/-), Auto jeżeli nie ma VOF	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka pod znacznikiem Przygwożdżony	Jeżeli na karcie odbiorcy jest jakikolwiek znacznik VOF, dobierz kartę Akcji i sprawdź czy jest ikona Zbiórki. Jeżeli jest, próba jest udana; usuń znacznik Przygwożdżenia. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób. Jeżeli na karcie nie ma żadnego znacznika VOF, wtedy akcja automatycznie kończy się sukcesem (10.1.1).
b. Próba Przekształcenia Sparaliżowanej Drużyny w Drużynę Noszowych	1	2 (+/-), Auto jeżeli nie ma VOF	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna nieprzygwożdżona Sparaliżowana LAT	Jeżeli na karcie odbiorcy jest jakikolwiek znacznik VOF, dobierz kartę Akcji i sprawdź czy jest ikona Zbiórki. Jeżeli jest, próba jest udana; przekształć Sparaliżowaną Drużynę w Drużynę Noszowych. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób. Jeżeli na karcie nie ma żadnego znacznika VOF, wtedy akcja automatycznie kończy się sukcesem (10.1.3).
c. Próba Przekształcenia Drużyny Noszowych w Fire Team	1	2 (+/-), Auto jeżeli nie ma VOF	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna nieprzygwożdżona Noszowych LAT	Jeżeli na karcie odbiorcy jest jakikolwiek znacznik VOF, dobierz kartę Akcji i sprawdź czy jest ikona Zbiórki. Jeżeli jest, próba jest udana; przekształć Drużynę Noszowych w Fire Team. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób. Jeżeli na karcie nie ma żadnego znacznika VOF, wtedy akcja automatycznie kończy się sukcesem (10.1.3).
d. Próba Przekształcenia Fire Team w Drużynę Szturmową	1	2 (+/-), Auto jeżeli nie ma VOF	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna nieprzygwożdżona Ogniowa LAT	Jeżeli na karcie odbiorcy jest jakikolwiek znacznik VOF, dobierz kartę Akcji i sprawdź czy jest ikona Zbiórki. Jeżeli jest, próba jest udana; przekształć Fire Team w Drużynę Szturmową. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób. Jeżeli na karcie nie ma żadnego znacznika VOF, wtedy akcja automatycznie kończy się sukcesem (10.1.3).
e. Przekształcenie Drużyny Szturmowej w Drużynę Ogniową	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna nieprzygwożdżona Szturmowa LAT	Przekształć Drużynę Szturmową w Fire Team.
f. Próba Odwrócenia jednostki ze Strony Fire Team na Przód	1	2 (+/-), Auto jeżeli nie ma VOF	Dowolny HQ albo Personel	Sam sobie HQ albo Personel, albo dowolna nieprzygwożdżona Ogniowa LAT z Bronią Zespołową, FO albo HQ w Dobrym Stanie	Jeżeli na karcie odbiorcy jest jakikolwiek znacznik VOF, dobierz kartę Akcji i sprawdź czy jest ikona Zbiórki. Jeżeli jest, próba jest udana; odwróć stronę Fire Team z powrotem na stronę Dobrego Stanu. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób. Jeżeli na karcie nie ma żadnego znacznika VOF, wtedy akcja automatycznie kończy się sukcesem (10.1.2).
g. Odłączenie Drużyny	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolny oddział 3-4 Stopnia w Dobrym Stanie	Zmniejsz o stopień oddział i umieść w grze na jego karcie Drużynę Szturmową albo Fire Team.
h. Uzupełnienie Oddziału	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolny oddział 2-3 Stopnia w Dobrym Stanie i nieprzygwożdżona Drużyna Szturmowa albo Ogniowa	Usuń Drużynę z gry i dodaj jeden stopień oddziałowi.
i. Próba Odtworzenia Oddziału	1	2 (+/-)	Dowolny HQ albo Personel	2 do 4 Drużyn Szturmowych albo Ogniowych, które nie są przygwożdżone.	Dobierz kartę Akcji i sprawdź czy jest ikona Zbiórki. Jeżeli jest, próba jest udana; usuń 2 do 4 Drużyn i zastąp je oddziałem mającym tyle stopni, ile właśnie usunąłeś z gry. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób. Jeżeli na karcie nie ma żadnego znacznika VOF, wtedy akcja automatycznie kończy się sukcesem (10.2.1).
j. Odwrócenie jednostki ze Strony Dowodzenia na stronę Fire Team	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka w Dobrym Stanie ze stroną Drużyny Ogniowej.	Odwróć jednostkę ze strony Dobrego Stanu na stronę Fire Team (10.1.2).

4.2.4 Akcje Walki					
Nazwa	**Koszt**	**Dobranie**	**Inicjator**	**Odbiorca**	**Szczegóły**
a. Próba Rozpoznania	1	2	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie	Dobierz karty Akcji, modyfikowane przez modyfikatory rozpoznania z Tabeli Modyfikatorów Dobrania Prób Rozpoznania (Spotting Attempts Draw Modifiers Chart), i sprawdź czy jest ikona Celownika. Jeżeli jest, próba jest udana; usuń dowolny znacznik PC „?”. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób (9.3).
b. Próba Skoncentrowania Ognia	1	2 (+/-)	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie z Siłą Ognia S, A, A/S albo H.	Dobierz karty Akcji i sprawdź czy jest ikona Celownika. (Dobierz dodatkową kartę, kiedy próbujesz to zrobić strzelając z ciężkiego karabinu zamontowanego na trójnogu (6.4)) Jeżeli jest ikona i w zasięgu oraz LOS strzelającej jednostki, a także wzdłuż jej PDF, znajduje się rozpoznana jednostka będąca celem, wtedy próba jest udana; połóż znacznik Skoncentrowanego Ognia na jednostce będącej celem. Jeżeli jednostka śledzi ilość amunicji, zużywa ona 2 punkty amunicji zamiast 1. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób (6.6).
c. Próba Skoncentrowania Ognia Plutonu	2	2 (+/-)	PLT HQ	Wszystkie jednostki* w Dobrym Stanie z tego plutonu na tej samej karcie i z Siłą Ognia S, A, A/S albo H.	Dobierz dwie (+/-) karty Akcji dla każdej jednostki i sprawdź czy jest ikona Celownika. Jeżeli jest i w zasięgu oraz LOS strzelającej jednostki, a także wzdłuż jej PDF, znajduje się rozpoznana jednostka będąca celem, wtedy próba jest udana; połóż znacznik Skoncentrowanego Ognia na jednostce będącej celem. Jeżeli próba jest nieudana, nic nie rób (6.6).
d. Próba Ataku Granatem	1	2 (+/-)	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka* w Dobrym Stanie	Dobierz karty Akcji i sprawdź czy jest ikona Granatu. Jeżeli jest, próba jest udana; umieść na celu znacznik VOF Ataku Granatem. Jeżeli sukces odniesiono w stosunku do nieprzygwożdżonej jednostki wroga z podaną VOF obecnej na tej samej karcie co jednostka próbująca ataku granatem, w odpowiedzi wykonuje ona darmowy atak granatem. Jeżeli pierwotna próba jest nieudana, umieść na karcie znacznik VOF Chybionego Granatu i odpowiednio dostosuj NCM wszystkich sojuszników i wrogów zajmujących kartę (6.5.2).
e. Próba Rzucenia Ładunku Wybuchowego+	1	2 (+/-)	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka zdolna do podłożenia ładunków z ładunkiem wybuchowym	Dobierz karty Akcji i sprawdź czy jest ikona Granatu. Jeżeli jest, próba jest udana; połóż na celu znacznik VOF Ataku Demo. Jeżeli próba jest nieudana, połóż na karcie znacznik VOF Chybionego Demo i odpowiednio dostosuj Całkowity Modyfikator Walki wszystkich sojuszników i wrogów zajmujących kartę (6.5.2).
f. Podłożenie Ładunku Wybuchowego+	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka zdolna do podłożenia ładunków z ładunkiem wybuchowym	Połóż na celu VOF Ataku Demo (6.5.2).
g. Atak Miotaczem Ognia+	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka miotacza ognia z miotaczem ognia	Połóż na celu VOF Ataku Miotaczem Ognia (6.5.3).
h. Próba wykonania Plutonem Ataku Granatem	2	2 (+/-)	PLT HQ	Wszystkie jednostki* w Dobrym Stanie z tego plutonu na tej samej karcie	Dobierz karty Akcji dla każdej jednostki i sprawdź czy jest ikona Granatu. Jeżeli jest, próba jest udana; umieść na celu znacznik VOF Ataku Granatem. Jeżeli sukces odniesiono w stosunku do nieprzygwożdżonej wrogiej jednostki z podaną VOF obecnej na tej samej karcie, w odpowiedzi wykonuje ona darmowy atak granatem. Jeżeli pierwotna próba jest nieudana, umieść na karcie znacznik VOF Chybionego Granatu i odpowiednio dostosuj NCM wszystkich sojuszników i wrogów zajmujących kartę (6.5.1).

Uwagi: *W pewnych przypadkach dotyczy LAT (4.2.5)
+Ta akcja jest dostępna dopiero od *With the Old Breed.*

4.2.4 Akcje Walki (Ciąg Dalszy)					
Nazwa	**Koszt**	**Dobranie**	**Inicjator**	**Odbiorca**	**Szczegóły**
i. Próba Wezwania Wsparcia Ogniowego od Agencji Ogniowej Spoza Mapy (Także Naloty i Atak Helikopterów)	1	Według Wytycznych Misji	Dowolny HQ albo Personel	Dowolny kwalifikujący się obserwator według Instrukcji Misji	Dobież karty Akcji w ilości podanej w Wytycznych Misji i sprawdź czy jest ikona Wybuchu (Dobierz dodatkową kartę Akcji jeżeli ogień jest wstępnie zaplanowany zgodnie z 6.7.5). Jeżeli jest i są spełnione wymagania Wezwania Wsparcia Ogniowego (6.7.1), to próba jest udana; skreśl z Dziennika Misji dostępne Wsparcie Ogniowe i umieść na wskazanej karcie znacznik Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego.
j. Wezwanie Wsparcia Ogniowego od Moździerza z Mapy	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Dowolna jednostka Moździerzu na Mapie	Umieść odpowiedni znacznik VOF na dowolnej karcie rozpoznanego wroga będącej w LOS inicjatora i zasięgu strzelającego moździerza. Jednostka strzelającego moździerza musi mieć przynajmniej dwa Stopnie oraz wydaje amunicję (6.7.4).
k. Wstrzymanie Ognia	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Wszyscy zajmujący kartę bez względu na to czy mają łączność z inicjatorem	Usuń dowolne VOF/PDF generowane przez zajmujących kartę. Zwróć uwagę, że jednostki automatycznie otwierają ogień do najbliższego nierozpoznanego wroga w ich LOS, jeżeli na jego karcie nie ma sojuszniczych jednostek (4.3.1, 6.1.1, 6.2.3).
l. Przeniesienie Ognia	1	Auto	Dowolny HQ albo Personel	Wszyscy zajmujący kartę z podaną VOF bez względu na to czy mają łączność z inicjatorem	Przesuń VOF/PDF w wybranym kierunku, związując walką dowolną inną kartę będącą w LOS inicjatora, także na niezajętą kartę (4.3.1, 6.1.2, 6.2.3).
m. Ogień FPF/FPL	1	Auto	CO HQ	Wszystkie jednostki w Dobrym Stanie z zadaniem FPF i/albo FPL podczas Misji Defensywnej	Dla FPF, umieść na karcie ze znacznikiem FPL znacznik Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego, umieść znacznik VOF Ciężkieej Broni wzdłuż LOS wskazanej przez strzałkę na znaczniku FPL (6.4).

Uwaga: *W pewnych przypadkach dotyczy LAT (4.2.5)

Fire Team (Poziom Doświadczenia: Zieloni)

Dozwolone Akcje Ruchu (4.2.2)

a Ruch na Sąsiadującą kartę, ale tylko wtedy gdy jest to Obszar Postojowy albo jest zajmowana przez sojuszników i nie ma na niej znacznika VOF. Fire Team nie mogą być użyte do zwiadu kart ze znacznikami PC

c. Próba Przekradania na Sąsiadującą kartę, ale tylko wtedy gdy jest zajęta przez sojuszników

e. Próba Znalezienia Osłony

f. Ruch do albo od Osłony

g. Próba Przekradania do albo od Osłony

h. Zabranie, Ładowanie, Wyładowanie, Wsiadanie albo Wysiadanie

Dozwolone Akcje Zbiórki (4.2.3)

d. Próba Przekształcenia Fire Team w Drużynę Szturmową

h. Uzupełnienie Oddziału

i. Próba Odtworzenia Oddziału

Dozwolone Akcje Walki (4.2.4)

a. Próba Rozpoznania

b. Próba Skoncentrowania Ognia

d. Próba Ataku Granatem

k. Wstrzymanie Ognia

l. Przeniesienie Ognia

Drużyna Sparaliżowana (Poziom Doświadczenia: Zieloni)

Dozwolone Akcje Ruchu (4.2.2)

a Ruch na Sąsiadującą kartę, ale tylko wtedy gdy jest to Obszar Postojowy albo jest zajmowana przez sojuszników i nie ma na niej znacznika VOF

Dozwolone Akcje Zbiórki (4.2.3)

b. Próba Przekształcenia Drużyny Sparaliżowanej w Drużynę Noszowych

4.3 Łączność

Aby móc rozkazać jednostce wykonanie Akcji, inicjator (rozkazujący HQ albo Personel) musi mieć łączność z odbierającą jednostką.

4.3.1 Wzrokowo – Werbalna

Aby mieć łączność Wzrokowo – Werbalną, obie jednostki muszą być na tej samej karcie, nie być przygwożdżone oraz:

- obie są pod tym samym znacznikiem Osłony albo
- żadna z nich nie jest pod znacznikiem osłony.

Jest to podstawowa metoda łączności i obejmuje mowę, okrzyki i gesty. ***Wyjątek:*** *Wszyscy zajmujący kartę mogą otrzymać Komendę Wstrzymania Ognia (4.2.4.k) albo Przeniesienia Ognia (4.2.4.l).*

4.3.2 Gońcy

Gońcy pozwalają CO HQ aktywować podległych Dowódców i Personel w kolejnej turze (jeżeli Goniec wcześniej nie zostanie trafiony albo Przygwożdżony w Fazie Walki). Gońcy są Powoływani, Wysyłani i Odwoływani odpowiednimi Akcjami wydanymi przez rozkaz CO HQ. W danym momencie możesz mieć w grze tylko dwóch Gońców. Kiedy nie są w użyciu, umieść ich na Karcie Dowodzenia. Automatycznie poruszają się razem z CO HQ.

CO HQ wydaje Komendę do Wysłania Gońca, jeżeli jakiś jest dostępny, a następnie umieść go obok PLT HQ albo Personelu, który chcesz aktywować w następnej turze. Jeżeli Goniec nie został trafiony albo Przygwożdżony w Segmencie Efektów Walki, to w następnej turze PLT HQ albo Personel jest aktywowany a Goniec automatycznie wraca do CO HQ. Zanim rozpowszechniły się radia, na poziomie kompanii i plutonu była to podstawowa metoda dowodzenia i kontrolowania.

4.3.3 Sieci

Aby ułatwić dowodzenie i kontrolę, zakładane i utrzymywane są sieci Radiowe i Telefoniczne (RT). Podczas planowania misji wybierasz czy chcesz korzystać z telefonów czy radia. RT łączą się tylko na przydzielonych sieciach. Każdy znacznik telefonu i radia podaje do jakiej sieci należy. Kosztem jednej Komendy Możesz kazać jednostkom zmienić utraconą albo zniszczoną RT na RT tego samego rodzaju z innej sieci (4.2.1j).

Struktura sieci RT w zależności od przeznaczenia wygląda następująco:

1) **CO TAC (Sieć Taktyczna kompanii):** Jest używana do taktycznej kontroli kompanii i umożliwia HQ kompanii łączność z jego Personelem i liderami Plutonu. RT CO HQ stanowi centrum sieci CO TAC. RT używane przez PLT HQ, Personel i Drużyny muszą łączyć się z RT CO HQ aby mieć łączność z Siecią CO TAC. FO i Personel pułku nie mogą łączyć się z tą Siecią. Personel Batalionu może używać Sieci CO TAC jeżeli jest usytuowany z CO HQ.
2) **BN TAC (Sieć Taktyczna Batalionu):** Jest używana do dowodzenia i kontrolowania Batalionu i umożliwia HQ Batalionu łączność z jego Personelem i CO HQ. Jeżeli używane są telefony, RT CO HQ musi łączyć się z Obszarem Postojowym aby mieć łączność z Siecią BN TAC. Tylko CO HQ i BN HQ (i Personel BN) mogą mieć łączność z tą siecią. *(**Przypomnienie:** Jeżeli CO HQ nie ma łączności z BN HQ, CO HQ nie może Aktywować.)*
3) **ARTY FD (Sieć Kierowania Ogniem Artyleryjskim):** Jest używana do kontrolowania Wsparcia Ogniowego artylerii i umożliwia Arty FO łączność z jednostkami artyleryjskimi, które zapewniają kompanii wsparcie ogniowe. Jeżeli używane są telefony, RT Arty FO musi łączyć się z Obszarem Postojowym aby mieć łączność z Siecią ARTY FD. Tylko Arty FO może łączyć się z tą siecią.
4) **MTR FD (Sieć Kierowania Ogniem Moździerzowym):** Jest używana do kontrolowania Wsparcia Ogniowego moździerzy i umożliwia Mtr FO łączność z jednostkami moździerzowymi poza mapą, które zapewniają kompanii wsparcie ogniowe. RT Mtr FO musi łączyć się z Obszarem Postojowym aby mieć łączność z Siecią MTR FD. Tylko Mtr FO może łączyć się z tą siecią.
5) **AIR CTL (Sieć Kontroli Wsparcia Lotniczego):** Jest używana do kontrolowania misji wsparcia lotniczego i umożliwia FAC łączność z samolotem zapewniającym kompanii wsparcie ogniowe. Jeżeli używane są telefony, RT FAC musi łączyć się z Obszarem Postojowym aby mieć łączność z Siecią AIR CTL. Tylko FAC może łączyć się z tą siecią.

4.3.4 Telefony Polowe

Jednostki mające telefon polowy mają łączność z jednostkami będącymi na innych kartach, poza mapą albo na różnych obszarach tej samej karty (różne znaczniki Osłony). Telefony polowe z Sieci CO TAC automatycznie łączą się z telefonami CO HQ, jeżeli dzwoni z tej samej karty, na której jest CO HQ albo karty z nim sąsiadującej. Telefony Polowe z sieci innych niż Sieć CO TAC automatycznie łączą się ze swoimi odpowiednimi agencjami znajdującymi się poza mapą, jeżeli dzwonią z karty sąsiadującej z Obszarem Postojowym.

Telefony Polowe muszą łączyć się przez znaczniki nieprzerwanego przewodu Linii Telefonicznej, jeżeli są oddalone od siebie o więcej niż jedną kartę. Kiedy przemieszczasz jednostki, możesz kazać im położyć jeden znacznik Linii Telefonicznej (jeden na kartę). Nie wymaga to Akcji i następuje automatycznie kiedy jednostka opuszcza kartę. Aby użyć telefonu, jednostka, która go posiada, nie musi mieć na swojej karcie znacznika Linii Telefonicznej, ale musi mieć jeden na każdej karcie będącej pomiędzy nią a CO HQ (dla Sieci CO TAC) albo Obszarem Postojowym (dla pozostałych sieci). Jednostka może położyć Linię Telefoniczną tylko wtedy, gdy posiada telefon. Zwróć uwagę, że kompania ma dostępne tylko osiem żetonów Linii Telefonicznej. Dany znacznik Linii Telefonicznej może obsługiwać dowolna liczba telefonów i sieci telefonicznych. Na początku Misji musisz przydzielić jednostkom znaczniki Linii Telefonicznej tak samo jak to robisz z innymi atutami.

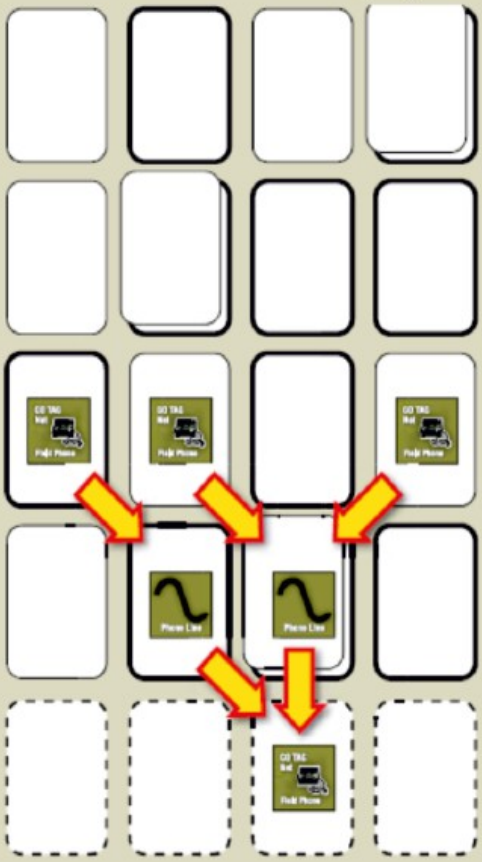
Podczas Fazy Efektów Walki na kartach ze znacznikiem VOF Nadlatuje! i Linii Telefonicznej istnieje szansa dwa do jednego, że linia zostanie przerwana. Aby sprawdzić, czy to się stało, dobierz kartę Akcji i sprawdź w Sekcji Losowej Liczby rezultat z kolumny „2”. Jeżeli jest to „1”, odwróć znacznik Linii Telefonicznej na stronę przerwaną. Nie możesz korzystać z tej Linii Telefonicznej dopóki nie zostanie ona przywrócona. Możesz to zrobić w następnej Fazie Dowodzenia wykonując odpowiednią Akcję. Jeżeli na karcie ze znacznikiem Linii Telefonicznej znajduje się wroga jednostka w Dobrym Stanie i nie ma na niej sojuszniczej jednostki w Dobrym Stanie, istnieje szansa trzy do dwóch, że wróg znajdzie linię i ją przetnie podczas Fazy Efektów Walki.

Jeżeli jednostka z jednym albo tylko jednego stopnia zostanie

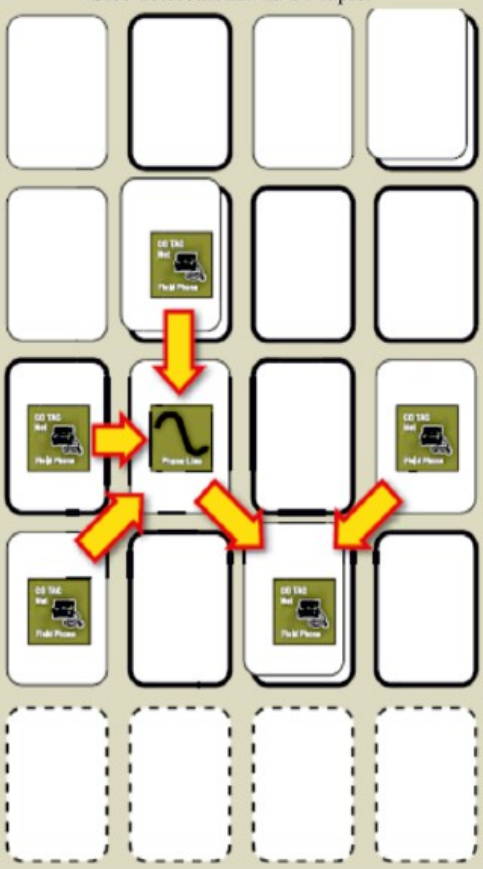
Przykład radia i telefonu

Żółte strzałki oznaczają łączność. Karty w stosie to wzgórza. Czarne ramki to karty z czarnym obramowaniem.

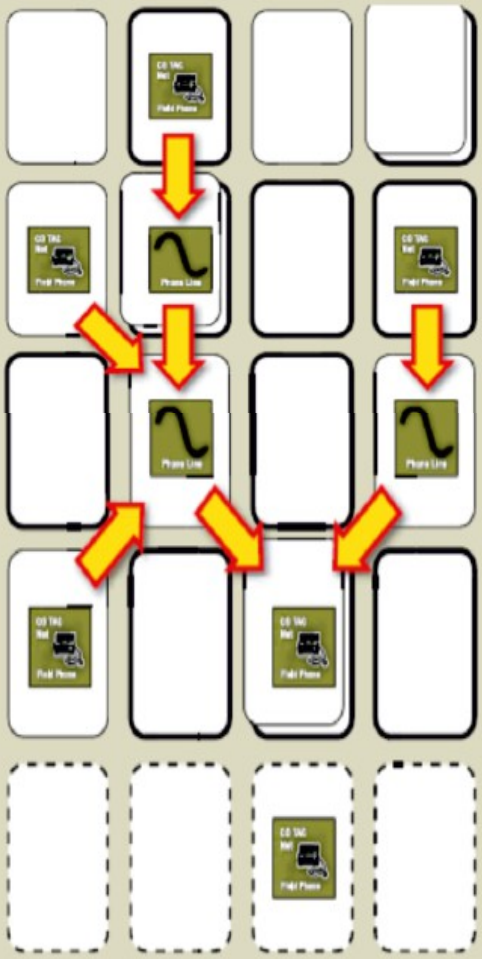
Sieć Telefoniczna z Obszaru Postojowego:



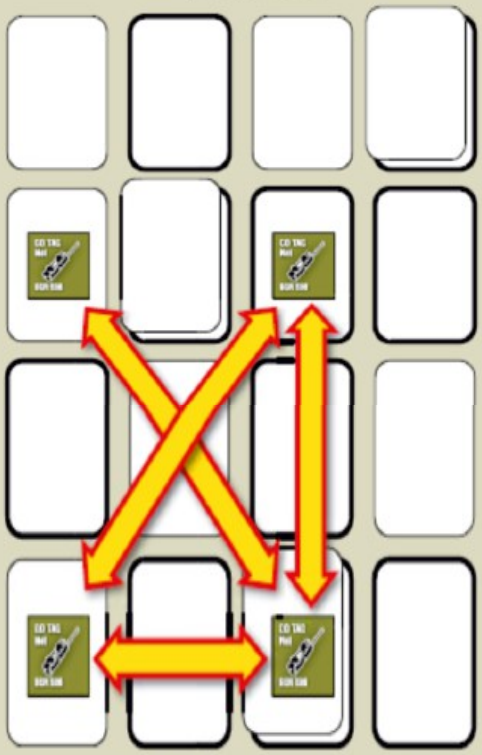
Sieć Telefoniczna na 2 Mapie:



Sieć Telefoniczna na 1 Mapie:



Sieć SCR-536:



Ponieważ jest na wzgórzu, Radio w rzędzie 1, kolumnie 3 ma LOS do trzech pozostałych i ma z nimi łączność dopóki nie znajdą się one pod osłoną lub zostaną przygwożdżone.
Radia z rzędu 1, kolumny 1 i rzędu 3, kolumny 3 także mają do siebie LOS a tym samym łączność.

ofiarą, istnieje szansa dwa do jednego, że jej telefon zostanie zniszczony. Wybierz kartę Akcji i sprawdź w Sekcji Losowej Liczby rezultat z kolumny „2". Jeżeli jest to „1", telefon został zniszczony; usuń go z gry. Jeżeli jest to „2", umieść na mapie znacznik Telefonu. Inna twoja jednostka po otrzymaniu rozkazu może go podnieść i z niego korzystać (4.2.2h).

4.3.5 Radia

Radia umożliwiają łączność z jednostkami będącymi na innych kartach albo pod różnymi osłonami (z kilkoma wyjątkami). Wytyczne Misji narzucają dostępny typ radia. Umieść radia na odpowiednich polach Karty Dowodzenia. Technologia radia określa jego efektywność. W różnych epokach były używane następujące radia:

A. Wczesne Radia Przenośne (SCR536)
Z powodu jego ograniczonej siły nadawania, SCR-536 umożliwia łączność radiową tylko w zasięgu Linii Wzroku (jakby był Dzień i ignoruje dym). SCR-536 nie działa spod znacznika Osłony.

B. Plecakowe Radia VHF-FM (SCR300, PRC25, PRC77, PRC 119) i Radia Pojazdów
Mają one łączność z radiami w tej samej sieci na całej mapie, chyba że Wytyczne Misji mówią coś innego. (Niektóre tereny charakterystyczny dla danej kampanii zakłócają fale radiowe).

C. Zaawansowane Radia Przenośne (ICOM, PRR, PRC148, PRC 152)
Kiedy te radia są używane, nie tylko PLT HQ ma łączność z CO HQ, ale też oddziały mają łączność ze swoimi PLT HQ na tej samej i sąsiadujących kartach.
Jeżeli jednostka z jednym albo tylko jednego stopnia zostanie ofiarą, istnieje szansa dwa do jednego, że jej radio zostanie zniszczone. Wybierz kartę Akcji i sprawdź w Sekcji Losowej Liczby rezultat z kolumny „2". Jeżeli jest to „1", radio zostało zniszczone; usuń je z gry. Jeżeli jest to „2", umieść na mapie znacznik Radia. Inna twoja jednostka po otrzymaniu rozkazu może je podnieść i z niego korzystać (4.2.2h).

4.3.6 Pirotechnika

Środki pirotechniczne mają trzy podstawowe zadania: Sygnalizacyjne, Oświetlające i Ukrywające. Akcja użycia środka Pirotechnicznego jest taka sama bez względu na jego zastosowanie. Rakietnice, jak kolorowe flary i oświetlenie, mogą być użyte na sąsiadującej albo tej samej karcie co jednostka, która jej używa. Niepowietrzne środki mogą być użyte tylko na tej samej karcie co Używająca je jednostka.
Środki sygnalizacyjne to kolorowy dym albo flary. Wytyczne Kampanii przydzielają kompanii środki Pirotechniczne. Następnie ty przypisujesz konkretne Akcje z Listy Akcji każdemu kolorowi i rodzajowi środka, notując te powiązanie w Dzienniku Misji. Wszystkie jednostki z czystą LOS do sygnału wykonają albo spróbują wykonać określoną Akcję, kiedy go obaczą.

Możesz użyć Pirotechniki do zainicjowania Akcji podanych w poniższej tabeli, pod warunkiem, że spełniono następujące warunki: 1) jednostka mająca środek pirotechniczny otrzymała rozkaz Użycia Pirotechniki, 2) tylko jedna Akcja jest powiązana z danym środkiem i 3) spełnione są wstępne warunki wykonania tej powiązanej Akcji (np. każda jednostka ma potrzebną LOS do sygnału, ma wymagany stan, itd.). Tabela podaje Akcje według rodzaju misji (ofensywna, defensywna albo patrol) i skrót do zapisania w dzienniku misji. Możesz także opracować dla sygnałów standardową procedurę operacyjną (SOP) jaką preferujesz i użyć jej, żeby zaoszczędzić trochę czasu pomiędzy misjami.

Opcje Sygnałów Pirotechnicznych Misji Ofensywnej	
Komenda	**Zapis Dziennika Misji**
Wstrzymanie Ognia	CF
Przeniesienie Ognia	SF
Jeżeli Sąsiaduje z PL#, ruch przez ten PL	XPL#
Jeżeli Sąsiaduje z Celem Głównym, ruch do niego	M2PO
Przekradnięcie się z Pozycji Wyjściowej do Ataku do Celu Głównego	InfAP2PO
Jeżeli Sąsiaduje z Celem Dodatkowym, ruch do niego	M2SO
Przekradnięcie się od Pozycji Wyjściowej do Ataku do Celu Dodatkowego	InfAP2SO
Jeżeli Sąsiaduje z sygnałem, ruch do niego	M2S

Opcje Sygnałów Pirotechnicznych Misji Defensywnej	
Komenda	**Zapis Dziennika Misji**
Wstrzymanie Ognia	CF
Przeniesienie Ognia	SF
Ogień Ostatecznym Ogniem Osłonowym	FPF
Jeżeli Sąsiaduje z sygnałem, ruch do niego	M2S

Opcje Sygnałów Pirotechnicznych Misji Patrolowej	
Komenda	**Zapis Dziennika Misji**
Wstrzymanie Ognia	CF
Przeniesienie Ognia	SF
Jeżeli Sąsiaduje z Punktem Przemarszu, ruch do niego	M2RP#
Jeżeli Sąsiaduje z Celem Głównym, ruch do niego	M2PO
Jeżeli Sąsiaduje z sygnałem, ruch do niego	M2S

Opcje Sygnałów Pirotechnicznych Misji Patrolowej	
Komenda	**Zapis Dziennika Misji**
Oznaczenie Strefy Lądowania LZ (tylko kolorowy dym)	LZ
Oznaczenie pozycji sojuszników (tylko kolorowy dym albo WP)	Znak

A. Kolorowe Flary
Kolorowe flary są widoczne z dowolnego miejsca mapy bez względu na LOS. Są cztery rodzaje kolorowych flar sygnalizacyjnych: Spadochronowa Czerwona Gwiazda (RSP), Spadochronowa Zielona Gwiazda (GSP), Grupa Czerwonej Gwiazdy (RSC) i Grupa Zielonej Gwiazdy (GSC). (W rzeczywistości flary to przenośne środki oświetlające, których nie stosuje się do sygnalizowania, tylko do zmniejszenia wpływu ciemności na walkę podczas nocnych misji; 8.1).

B. Kolorowy Dym (Niepowietrzny)
Kolorowy dym służy tylko do sygnałów i nie wpływa na LOS lub walkę. Kolorowy dym pojawia się tylko na poziomie, gdzie został umieszczony (nie bije w górę w wystarczającym stopniu) i jednostki muszą mieć możliwość wytyczenia LOS do tego poziomu, aby mogły być wykorzystane odpowiednio do sygnału. Do sygnalizowania są dostępne cztery rodzaje kolorowego dymu: Czerwony, Zielony, Żółty i Fioletowy.

C. Dym (Niepowietrzny)
Możesz użyć Dymu albo dymu WP (Białego Fosforu) w celu zapewnienia ukrycia. Wytyczne Kampanii podają dostępne środki dymne. Dym i Dym WP zapewniają defensywną zasłonę podaną na znaczniku. Jednostki na karcie z dymem nie mogą strzelać poza tę kartę, ale mogą to robić w jej obrębie. Dym pojawia się na poziomie ziemi i jednostki muszą mieć normalną możliwość wytyczenia LOS do niego, aby mogły wykorzystać sygnał. Dym blokuje Linię Wzroku na wszystkich poziomach, ponieważ wznosi się na odpowiednią wysokość.

Dym WP ma efekt bojowy oraz ochronny. Możesz użyć go w taki sam sposób jak każdego innego środka Pirotechnicznego albo podczas Akcji Próby Ataku Granatem. Jeżeli stanowi część ataku granatem, przeprowadź próbę normalnie, ale dodatkowo do każdego rezultatu tej Akcji dołóż znacznik użytego WP. Dym WP może pojawić się także jako część Wsparcia Ogniowego dla ochrony albo jako wstępny warunek ataku z powietrza (zobacz Niebezpośrednie Wsparcie Ogniowe). Zgodnie z wytycznymi misji, dym WP może być także dostępny jako amunicja dla Czołgów, Dział Bezodrzutowych albo Wyrzutni Rakiet.

D. Gaz Łzawiący (CS, Niepowietrzny)
Gaz CS ma efekt bojowy oraz ochronny. Jednostki US mają maski przeciwgazowe, które anulują efekt bojowy. Efekt ochronny jest taki sam jak Dymu. W Segmencie Aktywności Wroga wszystkie jednostki wroga w Dobrym Stanie obecne na karcie z CS natychmiast są zamieniane w Fire Team. Następnie wszystkie jednostki sprawdzają czy się wycofują z szansą 3 do 2, że tak. Jednostki, które się wycofują, zostają oznaczone jako Odsłonięte i przemieszczają się o jedną kartę, wybierając w pierwszej kolejności taką, która jest poza LOS wszystkich jednostek US. W drugiej kolejności, wybiorą kartę z największa wartością Osłony & Ukrycia. Jeżeli więcej niż jedna karta spełnia te warunki, kartę docelową określ losowo. Te, które się nie wycofują, zostają przygwożdżone. Gaz CS może być użyty w przenośnej pirotechnice, jak Granaty Dymne albo CS. Może też być użyty z granatami 40mm albo Projektorem CS. Granaty 40mm i Projektor CS pozwalają na użycie CS na Bliskim Zasięgu. Granaty 40mm mogą być użyte przez dowolny Oddział US mający zdolność G! (wyposażony w Granatnik 40mm). Projektor CS jest Atutem, z którego nie można strzelać z wnętrza budynku.

5.0 Ruch Piechoty i Teren

5.1 Ruch

W Fazie Dowodzenia przemieszczasz swoje jednostki piechoty poprzez użycie Komend do wykupienia Akcji ruchu (4.2.2). Fizycznie przemieść każdą jednostkę jak tylko wykupisz dla niej Akcję. Dwie podstawowe formy przemieszczania się piechoty to ruch w obrębie karty i ruch na inną kartę.

5.1.1 Ruch w obrębie Karty

Możliwe Akcje Ruchu to 4.2.2e, f i g.

Zasady obowiązujące ruch w obrębie karty to:
- Oznacz każdą poruszająca się jednostkę, nie jeżeli udało jej się przekraść, znacznikiem Exposed (Odsłonięta).
- Jednostka pod znacznikiem Osłony nie może Próbować Znaleźć Osłony.
- Podczas Mobilizacji Komendą albo w fazie jednostka może poruszać się w obrębie karty nieograniczoną ilość razy, nawet wtedy gdy jest oznaczona jako Odsłonięta.
- Jeżeli na danej karcie jest kilka znaczników Okopu, Bunkru albo Schronu Bojowego, możesz przemieszczać pomiędzy nimi jednostki bez oznaczania ich jako Odsłonięte.
- Przygwożdżone jednostki i LAT mogą mieć ograniczenia (4.2.5).

5.1.2 Ruch na Inną Kartę

Ruch na sąsiadującą kartę, także po skosie. Możliwe Akcje Ruchu to 4.2.2a, b, c i d.

Zasady obowiązujące ruch na inną kartę to:
- Oznacz każdą jednostkę, która się poruszyła, jako Odkrytą (nie rób tego jeżeli udało jej się przekraść).
- Nie możesz przemieścić Odsłoniętej jednostki na inną kartę.
- Kiedy jednostka wkracza na inną kartę, na której znajduje się niezajęty albo zajęty przez sojusznika znacznik Osłony, to może od razu się do niego przemieścić.
- Jeżeli znaczniki Okopu, Bunkru, Schronu Bojowego albo Złączonych Budynków zajmują dwie sąsiadujące karty, jednostki mogą przemieszczać się bezpośrednio pomiędzy nimi bez oznaczania ich jako Odsłonięte.
- Przygwożdżone jednostki i LAT mogą mieć ograniczenia (4.2.5).
- Ruch po skosie jest dozwolony, ale jednostki Piechoty (Sojusznicze albo Wrogie) podczas takiego ruchu *nie mogą przejść przez* PDF.

5.1.3 Odsłonięte Jednostki

Poruszanie się w obrębie działań wojennych wiąże się z pewnym ryzykiem, które jest reprezentowane przez znaczniki Odsłonięcia. Każdy ruch, który nie jest udaną akcją Przekradania (albo między Sąsiadującymi Bunkrami, Schronami, Okopami albo Złączonymi Budynkami [12.7]) powoduje Odsłonięcie poruszającej się jednostki. Taka jednostka może poruszać się tylko w obrębie karty, nie może przemieszczać się na inne karty. Jednostka pozostaje Odsłonięta do momentu usunięcia tego znacznika w Fazie Porządkowania.

W większości misji przy dolnej krawędzi mapy znajdują się karty Obszaru Postojowego. Jednostki poruszające się pomiędzy jego kartami nie są oznaczane jako Odsłonięte. A więc możliwe jest przemieszczanie jednostek pomiędzy kilkoma kartami Obszaru Postojowego podczas Fazy Dowodzenia, jeżeli dostępne są na to Komendy.

5.1.4 Przekradanie

Przekradanie to ruch pod wrogim ostrzałem. Każda jednostka w Dobrym Stanie (albo w pewnych przypadkach LAT) nie oznaczana jako Odsłonięta, i która nie ma VOF A ze strzałką albo H, może spróbować się Przekraść. Aby ta Akcja była możliwa, karta wyjściowa lub docelowa muszą mieć na sobie znacznik VOF. Jeżeli tak jest, dobierz dwie (+/-) karty Akcji i sprawdź czy jest na nich ikona Przekradania. Jeżeli jest, wtedy próba jest udana: przemieść jednostkę na sąsiadującą kartę bez oznaczania jej jako Odsłonięta. Jeżeli na tej karcie jest znacznik Osłony, możesz od razu umieścić pod nim jednostkę. Jeżeli nie ma ikony Przekradania, próba jest nieudana i jednostka wykonuje normalną Akcję Ruchu na Sąsiadującą kartę (nadal kosztuje to Komendę i jednostka/i otrzymuje/ą znacznik Odsłonięta). Przekradanie się w obrębie karty wymaga, aby znajdował się na niej znacznik VOF (4.2.2.g). W Terenie Miejskim (12.0) nie można przekraść się na sąsiadującą kartę korzystając z osłony budynków (wyjątek: Złączone Budynki, 12.7) Akcją „Ruch do Osłony", chyba że jest Wyłom (12.6).

5.1.5 Grupowanie (Stacking)

Grupowanie to posiadanie kilku jednostek na jednej karcie. Każda ze stron może mieć na karcie maksymalnie 16 Stopni i cztery pojazdy (1.2.1i). Stopnie znajdujące się w pojazdach nie liczą się do limitu pojemności karty. Liczba Stopni pod znacznikiem osłony może wpłynąć na walkę (5.2.3). Ofiary, „Ugotowane" pojazdy i ich Wraki również nie liczą się do limitu pojemności karty.

5.1.6 Transportowanie Przedmiotów i Jednostek

Nakazanie jednostce albo pojazdowi wykonanie Akcji Zabrania, Załadowania, Wyładowania, Wsiadania albo Wysiadania umożliwia jej/mu uzyskanie albo utracenie atutów, ofiar, amunicji i/albo pasażerów. Możesz użyć tej Akcji w trzech różnych sytuacjach: żeby jednostka zabrała albo upuściła przedmioty, wsiadła albo wysiadła z pojazdu albo żeby pojazd załadował albo wyładował przedmioty.

A. Ładowność
Pojazd może przewozić nieograniczoną liczbę atutów, natomiast ilość przewożonej piechoty jest ograniczona zgodnie z poniższą tabelą. Dodatkowo oprócz atutów jednostka albo pojazd może posiadać: ofiary, jeńców, jeden rodzaj amunicji albo, tylko pojazdy, Stopnie jednostek Piechoty. Każdy Stopień jednostki Piechoty ma Ładowność równą jeden (Stopnie Piechoty to punkty transportowe). Ładowność każdego pojazdu podana jest w Tabeli Pojazdu i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart).

Kiedy jednostka zostaje ofiarą, traci możliwość transportowania i upuszcza na swojej karcie niesione rzeczy.

Kiedy jednostka, która transportuje ofiary albo atuty, zostanie Przygwożdżona albo Sparaliżowana (nie może wykonać Akcji Zabrania, Załadowania, Wyładowania, Wsiadania albo Wysiadania), nie upuszcza tego co niesie, ale nie może dalej transportować ofiar albo atutów, dopóki nie odzyska statusu, który to umożliwia (tylko Drużyny Noszowych niosące rannych stanowią od tego wyjątek; 3.5).

Każdy punkt transportowy może przenosić jedno z poniższych:

Przedmiot	Pojazd	Stopień Piechoty
Sojusznicze Ofiary	1	1
Amunicja MG	6	6
Amunicja MTR	2	2
Amunicja RCL albo RKT	3	3
Miotacz Ognia (2 strzały)	1	1
Ładunek Wybuchowy	Nieskończoność	2+ Dowolna inna Amunicja i Atut
Stopień Piechoty	1	N/A
Atuty (Radia, Telefony, Linie Telefoniczne, Pirotechnika, Granaty Nasadkowe)	Nieskończoność	6+ Dowolna inna Amunicja

Przykład: *Drużyna saperów (1 Stopień) może nieść 2 ładunki wybuchowe + 3 Pociski RKT + 1 Dym + 1 Dym WP (2 z 6 Atutów); CO HQ (1 Stopień) może nieść Sieć Radia BN TAC + Sieć Radia CO TAC + 4 środki Pirotechniczne + do 2 Ładunków Wybuchowych.*

B. Zabieranie i Upuszczanie Ładunków
Jednostka, bez względu na to czy jest oznaczona jako Odsłonięta czy nie, może zabierać i upuszczać przedmioty maksymalnie do swojej Ładowności. Żeby jednostka coś zabrała, musisz wydać jej Komendę Zabierz, Załaduj, Wyładuj, Wsiądź albo Wysiądź, ale może coś upuścić bez dodatkowej Komendy. Oznacz jednostkę, która coś zabrała, jako Odsłoniętą; nie musisz tego robić jeżeli coś upuszcza. Jeżeli inna jednostka ma zabrać i korzystać z upuszczonego przedmiotu, np. amunicji, to musisz wydać takiej jednostce rozkaz zabrania tego przedmiotu.

C. Wsiadanie i Wysiadania z Pojazdów
Do albo z pojazdu, bez względu na to czy jest oznaczona jako Odsłonięty czy nie, mogą wsiadać albo wysiadać jednostki dopóki nie przekraczają jego Ładowność 7.4. W Fazie Dowodzenia musisz wydać pojazdowi Komendę Zabierz, Załaduj, Wyładuj, Wsiądź albo Wysiądź aby w Fazie Pojazdu – Samolotu wykonał daną czynność. Oznacz obie jednostki (pojazd i wsiadającego/wysiadającego) jako Odsłonięte.

D. Ładowanie i Rozładowywanie Pojazdów
Jednostka, bez względu na to czy jest oznaczona jako Odsłonięta czy nie, może załadować przedmioty na pojazd (maksymalnie do jego Ładowność) albo je z niego wyładować. Jednostka musi otrzymać komendę, aby wykonała załadunek albo rozładunek. Oznacz pojazd i jednostkę jako Odsłonięte.

5.1.7 Ewakuowanie Ofiar

Za udaną ewakuację własnych ofiar otrzymuje się punkty doświadczenia. Jeżeli ofiara zostanie przetransportowana i zostawiona w odpowiednim punkcie, uznaje się ją za ewakuowaną. Podczas Fazy Porządkowania usuń ewakuowane ofiary i umieść je na odpowiednim polu Karty Dowodzenia w celu łatwiejszego obliczenia zdobytych Punktów Doświadczenia i liczby ofiar, które wracają do służby w następnej misji.

Dla misji WWII, w Korei i Części II Wietnamu (Miasto Hue) w trakcie jej planowania albo zaraz po jej rozpoczęciu (musisz wtedy użyć komendy Wyznaczenie Nowego Znacznika Taktycznego) musisz wyznaczyć Znacznik Taktyczny Punktu Gromadzenia Ofiar.

W misjach Części I Wietnamu możesz ewakuować ofiary na dwa sposoby: śmigłowcem z dowolnej LZ do Strefy Odbioru (7.4.5) albo zostawiając ofiary na karcie ze Znacznikiem Taktycznym MEDEVAC LZ i jednostką HQ albo Personelem (dla operacji bezpośrednich). Możesz wyznaczyć LZ na MEDEVAC LZ przed albo o rozpoczęciu misji, albo zamienić ją podczas misji. W tej samej turze LZ może być użyta normalnie i jako MEDEVAC LZ.

5.2 Teren

Każda kampania posiada własną talię kart, z których tworzy się mapę. Szczegóły Misji podają z ilu rzędów i kolumn ma składać się mapa. Kolumny określają liczbę kart, które trzeba ułożyć pionowo. Rzędy określają liczbę kart, które powinny leżeć poziomo.

Wytyczne Misji określają również czy karty Terenu mają być odkryte czy zakryte. Odzwierciedla to dokładność map używanych historycznie. Jeżeli układane są w sposób zakryty, odsłoń karty, które są w LOS jednostek będących poza Obszarem Postojowym. Podczas gry odkryj zakrytą kartę, kiedy sojusznicza jednostka, która nie jest samolotem, ma do niej LOS. Jeżeli będzie to wzgórze, dobieraj kolejne karty do momentu, aż dobierzesz kartę inną niż Wzgórze.

5.2.1 Linia Wzroku (LOS) a Zasięg

Linia Wzroku (LOS) jest wytyczana wzdłuż ośmiu prostych osi z karty do ośmiu sąsiadujących kart i dalej. (A więc nie możesz wytyczyć LOS na dwóch kartach w lewo albo prawo, a potem zmienić kierunek w górę/dół albo po skosie.) Automatycznie możesz wytyczyć LOS do sąsiadujących kart. LOS jest zablokowana do następnej karty jeżeli przechodzi dwukrotnie przez ciemne obramowanie tej samej karty. LOS zawsze może przejść przez ciemne obramowanie karty, z której jest wytyczana. A więc aby LOS można było wytyczyć do kolejnej karty, musi ona wchodzić i wychodzić przez białe obramowanie karty leżącej przed nią. Przy normalnej widoczności LOS można wytyczyć maksymalnie o trzy karty (Bardzo Daleki Zasięg) od początkowej karty. Przy Ograniczonej Widoczności maksymalny zasięg LOS zostaje ograniczony do sąsiadującej karty (Bliski Zasięg). Zajmowanie wyższej pozycji nie zwiększa pola widzenia. Linia wzroku jest dwustronna; każda karta, którą możesz zobaczyć ze swojej karty, widzi twoją kartę *(**Wyjątek:** Karty ze znacznikiem Dym, Nadlatuje! i Atak z Powietrza. Jednostki spoza tej karty widzą ją, ale obecne na niej nic nie widzą poza nią; 4.3.6c.)* Na standardowym Terenie znaczniki Osłony Miejskiej i budynków – także znaczniki Wielopiętrowe – nie blokują LOS. Na kartach Terenu Miejskiego LOS jest bardziej ograniczona co opisano w 12.0.

Uwaga: Przykłady LOS znajdziesz na stronie 47 i 46.

5.2.2 Wysokość

Podstawowa wysokość dla wszystkich misji wynosi 1. Wzgórza i Górne Piętra dodają +1 do bazowej wysokości. Pojedyncze Wzgórze ma wysokość 2. Górne Piętro (5.2.2b) jest na poziomie 2. Górne piętro na wzgórzu jest na poziomie 3.

Większa wysokość umożliwia jednostkom wytyczenie LOS nad blokującym terenem o mniejszej wysokości. Z większej wysokości jest widoczność nad kartami z ciemnym obramowaniem, np. jednostki na wysokości 2 widzą nad kartami Terenu znajdującymi się na poziomie 1. Karty na tym samym poziomie blokują LOS do kart na niższym poziomie, np. z karty na poziomie 2 nie ma LOS do karty na poziomie 1 przez inną kartę na poziomie 2.

A. Wzgórza (Hills)
Karty Wzgórza zwiększają wysokość o jeden. Nie zapewniają one modyfikatora Osłony i Ukrycia. Po dobraniu karty Wzgórza, dobierz kolejną kartę i umieść ją na nim aby wiedzieć jaki teren znajduje się na wzgórzu. Pod kartą terenu może znajdować się kilka kart Wzgórza, a każda z nich zwiększa wysokość o 1. Jeżeli zakrytą kartą jest Wzgórze, to po jej odkryciu dobierz kolejną kartę Terenu, którą następnie na nim umieścisz. Jeżeli będzie to kolejne Wzgórze, kładziesz je na poprzednim, ponownie zwiększając jego wysokość o 1, i dobierasz kolejną kartę. Robisz to tak długo, dopóki nie dobierzesz karty Terenu innej niż Wzgórze. Większa liczba Wzgórz nie wpływa na ruch jednostek, daje im tylko premie do LOS. Ciemne obramowania karty Wzgórza zastępują dowolne jasne obramowania karty innej niż Wzgórze.

B. Wielopiętrowy (Multi-Story)
Karty terenu opisane jako „Wielopiętrowe" (Multi-Story) dotyczą obszarów zabudowanych budynkami, które mają większą wysokość niż 1. Jednostka, która znajdzie budynek (osłonę), na karcie Wielopiętrowy może wejść na jego wyższe piętra i tym samym zwiększyć swoją wysokość o jeden poziom. Połóż na takiej jednostce znacznik Upper Story Cover (Osłony Górnego Piętra). Po znalezieniu osłony na karcie Wielopiętrowej otrzymujesz znacznik Osłony Górnego Piętra oraz zwykły znacznik Osłony (5.2.3c), co reprezentuje pierwsze piętro. Na potrzeby komend, walki i ruchu traktuj te Osłony osobno. Jednostki mogą przemieszczać się do albo od dwóch znaczników Osłony albo od znacznika Osłony do znacznika Osłony Górnego Piętra i z powrotem.

Znacznik Church Tower (Wieży Kościelnej) jest specjalnym rodzajem znacznika Osłony Górnego Piętra, którego można użyć tylko na Karcie Terenu Kościół. Zwróć uwagę, że dla talii kart terenu miejskiego są osobne zasady (12.0).

C. Teren z Określoną Wysokością
Niektóre karty Terenu mają nadrukowaną wartość wysokości. W takich przypadkach teren reprezentuje pagórkowaty albo górzysty obszar, w przypadku którego stosowanie Kart Wzgórza jest niepraktyczne.

5.2.3 Osłona

Osłona jest elementem terenu, którego nie znajdzie się na standardowych mapach taktycznych i często określany jest jako „mikro teren". Osłony zapewniają ochronę przed ostrzałem i są powiązane z podstawową wartością Osłony & Ukrycia karty Terenu. Każda karta Terenu podaje maksymalną liczbę znaczników Osłony, jaka może się na niej znajdować. Znaczniki Osłony reprezentują odrębne miejsca w obrębie karty. Po znalezieniu Osłony jej znacznik pozostaje w grze do końca Misji. Jeżeli znacznik nie posiada konkretnej informacji, można pod nim umieścić dowolną liczbę Stopni, ale w danym momencie mogą to być jednostki tylko jednej ze stron.

Uwaga: Podczas sprawdzania czy Osłona jest zajęta, zignoruj ofiary, które się pod nią znajdują.

Umieszczenie zbyt wielu oddziałów pod jednym znacznikiem Osłony zwiększa jego podatność na ogień pośredni i granaty. Za każdy Stopień powyżej trzech znajdujący się pod znacznikiem Osłony, każda jednostka zaatakowana przez VOF Granatu albo Nadlatuje! otrzymuje modyfikator -1.

Przykład: *Pięć Stopni pod znacznikiem Osłony otrzyma premiowy modyfikator +1 za osłonę, ale jeżeli zostaną zaatakowane VOF Grantu, wszystkie otrzymają modyfikator -2, ponieważ o 2 Stopnie przekraczają limit trzech Stopni. Całkowity modyfikator wyniesie -1. Dotyczy to także nadrukowanych osłon na kartach Terenu Miejskiego. Jednostki obu storn nie kumulują się (12.8).*

Karty Terenu Miejskiego zamiast znaczników mają nadrukowane osłony (12.1), ponieważ chowanie każdej jednostki pod jakimś znacznikiem Osłony byłoby niepraktyczne. Obszary Osłony na Kartach Miejskich, inaczej niż w przypadku standardowego znacznika Osłony, mogą być zajmowane równocześnie przez obie strony.

Jeżeli karta Terenu ma na sobie znacznik VOF, to przyznaje ona wszystkim, którzy ją zajmują, swoją podstawową wartość Osłony & Ukrycia do Całkowitego Modyfikatora Walki. Niektóre karty mają dwie wartości Osłony & Ukrycia oddzielone ukośnikiem, z większą po lewej jego stronie. Użyj większej wartości kiedy PDF przechodzi przez ciemne obramowanie, a niższej kiedy przechodzi przez jasne obramowanie. (Zauważ, że obramowania obejmują także narożniki w celu rozpatrywania PDF po skosie.) Użyj mniejszej wartości rozpatrując VOF Granatu, Nadlatuje! w obrębie karty, na której się znajdują te znaczniki, i dla znaczników VOF Ataku z Powietrza (1.2.1a). Jeżeli karta ma ikonę Wybuchu (1.2.1h), dodaj również wartość z tej ikony do każdego VOF Nadlatuje!

Są cztery rodzaje znaczników Osłony:

A. Zwykła Osłona
Ten znacznik dodaje jeden do Całkowitego Modyfikatora Walki. Jest uzależniony od Potencjału Osłony karty Terenu.

B. Fortyfikacje Polowe
Wytyczne Misji określają dostępne fortyfikacje polowe. Są to znaczniki Okopów Jednoosobowych (Foxhole), Okopów (Trench), Bunkrów i Schronów Bojowych (Pillbox). Są niezależne od Potencjału Osłony karty Terenu. W Bunkrze i Schronie Bojowym może znajdować się ograniczona ilość Stopni. Ich liczba jest podana w nawiasie takiego znacznika. Mają one także ograniczone pole ostrzału wyznaczone przez strzałkę. Jest ono w tym samym kierunku, w którym zwrócona jest strzałka na znaczniku Bunkru albo Schronu. Na początku misji siły US określają ten kierunek w momencie umieszczania takich znaczników. Wrogie Schrony i Bunkry mają skierowaną strzałkę w kierunku jednostek, które nawiązały z nimi kontakt. Nie można zmienić kierunku tych znaczników, a jednostki znajdujące się w środku, mogą strzelać tylko w wyznaczonym kierunku. Jednostki w Bunkrze i Schronie nie mogą strzelać na Bezpośrednim Zasięgu (ta sama karta), ale mogą być celem jednostek z tej samej karty. Testy Aktywności mogą nakazać jednostkom wroga wyjście z Bunkru albo Schronu i nawiązanie walki na Bezpośrednim Zasięgu, ale wtedy tracą premie z tych znaczników.

C. Miejska Osłona
Użyj tych znaczników na kartach z symbolem miejskiej osłony, takich jak Farma, Wioska, Budynek Wielopiętrowy i Kościół. (Wyjątek: znaczniki Górnego Piętra i Wierzy Kościoła nie są uzależnione od potencjału Osłony.) Urban Cover Probability Table (Tabela Możliwych Osłon Miejskich) zawiera listę znaczników Osłony dla każdej kampanii. Każda kampania określa szansę znalezienia zwykłej osłony (reprezentującą gruz), słabego budynku i wytrzymałego budynku podczas szukania osłony na karcie Terenu miejskiego. Jeżeli znaleziono Słaby albo Wytrzymały Budynek, a karta jest oznaczona jako wielopiętrowa albo kościół, to otrzymujesz odpowiednio znacznik Górnego Piętra albo Wieży Kościelnej (5.2.2b).

D. Jaskinie
Są cztery rodzaje wejść do jaskini: małe, średnie, duże i opancerzone. Każdy rozmiar ma własny limit pojemności Stopni podany na znaczniku w nawiasie. Mają one także ograniczone pole ostrzału określone przez strzałkę. Jest ona zwrócona w stronę karty, z której nawiązano kontakt. Nie można zmienić kierunku tych znaczników, a jednostki znajdujące się w środku, mogą strzelać tylko w wyznaczonym kierunku. Jednostki w Jaskini nie mogą strzelać na Bezpośrednim Zasięgu (ta sama karta), ale mogą być celem jednostek z tej samej karty. Testy Aktywności mogą nakazać wrogim jednostkom wyjście z Jaskini i nawiązanie walki na Bezpośrednim Zasięgu, ale wtedy tracą premie z tych znaczników.

6.0 Walka Piechoty

Dwa podstawowe elementy walki Piechoty to Siła Ognia (VOF) i Główny Kierunek Ostrzału (PDF). Określają jak bardzo i w którym kierunku ostrzeliwują się jednostki.

Walka Piechoty to dwuetapowy proces. Najpierw w trakcie tury sojusznicze i wrogie jednostki nawiązują ze sobą walkę poprzez umieszczenie znaczników Siły Ognia (VOF) i Głównego Kierunku Ostrzału (PDF). Może to nastąpić:

- automatycznie z zasady,
- przez wydanie sojuszniczej jednostce rozkazu,
- w wyniku Sprawdzenia Aktywności wroga.

Następnie podczas Fazy Efektów Walki wszystkie jednostki, które nawiązały walkę, rozpatrują jej efekty.

Podstawowe Reguły Walki

Walka jednostek piechoty o podstawowym VOF jest automatyczna. Nie wymaga Komend albo Akcji. Przy każdej aktywności na mapie trzeba sprawdzić dla każdej sojuszniczej jednostki czy ma możliwość otwarcia ognia. Każda aktywność w turze może spowodować nawiązanie walki między jednostkami.

Rezultat tych wszystkich aktywności jest rozpatrywany w Fazie Efektów Walki. Walka jest skierowana przeciwko karcie i wszystkim, którzy ją zajmują.

6.1 Nawiązywanie Walki/Otwarcie Ognia

Aby jednostka „otworzyła ogień", trzeba umieścić na wybranej karcie podstawowy VOF oraz znacznik PDF wskazujący od strzelającej jednostki do celu (jeżeli atakowana karta nie jest tą, którą zajmują), i/albo wydać rozkaz użycia specjalnej VOF, pomyślnie zdać próbę i umieścić znacznik specjalnej VOF.

6.1.1 Otwarcie Ognia

Jednostka Niezwiązana Walką otwiera ogień (staje się Związana Walką) swoją podstawową FOV, kiedy rozpozna wrogą jednostkę w swoim zasięgu i LOS. Jest to automatyczne i obowiązkowe. Może to nastąpić w wyniku:

- Ruchu sojuszniczej jednostki,
- Rozpoznania wcześniej nierozpoznanej jednostki wroga,
- Ruchu wrogiej jednostki (sprawdzenie wrogiej aktywności),
- Umieszczenia na mapie rozpoznanej jednostki podczas rozpatrywania potencjalnego kontaktu.

Jeżeli w tym samym czasie w polu widzenia pojawi się kilku rozpoznanych wrogów zajmujących karty, jednostka nawiązuje walkę z celem, który najszybciej spełnia poniższe warunki:

1) Najbliższa karta
2) Karta strzelająca największą VOF
3) Losowy

Jednostka automatycznie *nie* nawiązuje walki z jednostką wroga na karcie, do której ma LOS, zajmowanej także przez sojuszniczą jednostkę. Jeżeli jednak jednostka Nawiązała Walkę, to nie wstrzyma ona ognia dopóki nie otrzyma takiej Komendy, nawet jeżeli karta będzie zajmowana przez obie strony/sojuszników.
Jeżeli jednostka wchodzi na kartę, z której jest już prowadzony ogień (np. jest zajmowana przez jednostki wroga i sojusznicze *albo* znacznik PDF wskazuje na inną kartę), to dołącza się do prowadzonego ostrzału. Może wymagać to zmiany znacznika VOF w zależności od VOF nowej jednostki.

6.1.2 Kontynuowanie Ostrzału

Jednostka Związana Walką kontynuuje ostrzeliwanie tej samej karty do momentu, w którym:

- Otrzyma rozkaz Wstrzymania Ognia,
- Otrzyma rozkaz Przeniesienia Ognia,
- Otrzyma rozkaz przemieszczenia się na inną kartę,
- Na karcie ze strzelającymi jednostkami zostanie położony znacznik Nadlatuje!,
- Wroga jednostka wejdzie na jej kartę.

Jednostka Związana Walką nie przestanie strzelać pomimo tego, że na ostrzeliwanej karcie nie ma już jednostek wroga, pojawił się na niej Dym (albo na drodze jej PDF) albo zmiany statusu, która zmniejszy jej zasięg tak, że ostrzeliwana karta będzie poza nim. Karta z Dymem na drodze PDF jednak blokuje ostrzał (przesuń VOF z ostrzeliwanej karty na kartę z blokującym Dymem).

6.2 Znaczniki Siły Ognia (VOF) i Głównego Kierunku Ostrzału (PDF)

Znaczniki VOF określają siłę z jaką jest ostrzeliwana karta. Pod uwagę brana jest tylko najlepsza VOF, przy czym mniejsza liczba jest lepsza od większej. Znacznik VOF strzelającej jednostki zależy od jej VOF. Zwykłe znaczniki VOF wpływają na wszystkie jednostki znajdujące się na karcie, natomiast Specjalne VOF (6.2.2) działają w kilka różnych sposobów.

Na atakowanych kartach umieszczaj znaczniki Zwykłego VOF w następujący sposób:

a. Jeżeli jednostki strzelają poza zajmowaną przez siebie kartę, bez względu na to ile jednostek albo kart bierze w tym udział, umieść znacznik Zwykłego VOF w lewym górnym rogu karty. Znacznik VOF odzwierciedla najlepszą (najmniejszą) VOF wszystkich strzelających jednostek. VOF wpływa na wszystkich zajmujących kartę, bez względu na to, po której stronie konfliktu walczą.

Uwaga: Zanim przyswoisz sobie mechanikę VOF i PDF, możesz kłaść VOF wszystkich strzelających jednostek, ale pamiętaj żeby najlepszy VOF położyć na górze stosu.

b. Jeżeli kartę zajmują jednostki przeciwnych stron *i* karta nie jest ostrzeliwana z innych kart, wtedy umieść dwa znaczniki VOF: umieść w lewym górnym rogu karty najlepszy sojuszniczy znacznik Zwykłego VOF a w lewym dolnym rogu najlepszy znacznik Zwykłego VOF wroga.

Znaczniki Głównego Kierunku Ostrzału (PDF) służą do zaznaczania skąd prowadzony jest ostrzał. Kiedy strzelająca jednostka umieszcza znacznik Zwykłego VOF na ostrzeliwanej karcie, której sama nie zajmuje, należy także umieścić znacznik PDF (6.2.3).

6.2.1 Zwykła VOF

Zwykła VOF podana jest na żetonach jednostek. Zazwyczaj umieszczenie ich na karcie nie wymaga Komendy albo próby.

All Pinned: (+2) / Wszyscy Przygwożdżeni: (+2)
Small Arms (S) NCM value: +1 / Wartość NCM Broni Małokalibrowej

Automatic Weapons (A) NCM value: -1 / Wartość NCM Broni Automatycznej: -1
Heavy Weapons (H) NCM value: -3 / Wartość NCM Broni Ciężkiej: -3
Assault Rifles (A/S): -1/+0* / Karabiny Szturmowe (A/S): -1/+0*

* Jednostki z VOF A/S są uzbrojone w karabiny szturmowe dlatego na Bezpośrednim Zasięgu (ta sama karta) generują znacznik VOF Broni Automatycznej, a na pozostałych zasięgach znacznik VOF Broni Małokalibrowej.

Indeks Górny G!

Jednostka z indeksem górnym G! poza swoim podstawowym uzbrojeniem, wyposażona jest również w granaty albo wyrzutnie rakiet. Mogą strzelać swoją normalną VOF albo wykonać Próbę Ataku Granatem na Bliskim Zasięgu; zobacz Specjalna VOF 6.2.2.

Modyfikator NCM Wszyscy Przygwożdżeni: +2

Użyj tego znacznika kiedy wszystkie strzelające jednostki z tej karty są Przygwożdżone. Zastępuje Zwykłą VOF S, A i H.

Uwaga odnośnie Przeciwpancernej VOF: Każda VOF w białym kółku jest modyfikatorem tylko dla Walki AT (7.6). Niektóre rodzaje jednostek są wymienione w Tabeli Pojazdu i Broni PP (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart) z różnymi modyfikatorami Balistycznymi (Gunnery) na rożnych zasięgach. Użyj tych modyfikatorów Balistycznych tylko podczas Walki AT.

6.2.2 Specjalna VOF

Większość tych VOF nie jest automatyczna (te, które są, odpowiednio oznaczono). Zawsze wymagają one Komend i specjalnych procedur, które trzeba wykonać zanim będzie można umieścić Specjalną VOF. Zwróć uwagę, że nie powoduje ona umieszczenie znacznika PDF, ale użycie jej może wymagać „przebiegania" wzdłuż znacznika PDF. Jedne z nich tworzą znacznik VOF, inne modyfikują istniejące znaczniki VOF.

Wartość Całkowitego Modyfikatora Walki Granatem (G!): -4 albo -3

Połóż znacznik VOF Ataku Granatem po udanej Próbie Ataku Granatem. Taki atak dotyczy pojedynczej jednostki albo grupy jednostek będących pod tym samym znacznikiem Osłony. Cel może być zaatakowany przez kilka VOF Grantów i wtedy się one kumulują. Nie uwzględniaj do tej VOF modyfikatorów za Deszcz/Śnieg, Mgłę, Dym albo Aktualną Widoczność. Zastosuj modyfikator -4 dla Granatów US i niemieckich oraz modyfikator -3 dla granatów chińskich, japońskich, Północnokoreańskich, Viet Congu i NVA.

Uwaga: Jeżeli jednostka będąca celem kilku Ataków Granatem opuści kartę, usuń wszystkie VOF Granat! i zastąp je jedną VOF Chybionego Granatu.

Modyfikator NCM Chybionego Granatu: -1

Po nieudanej Próbie Ataku Granatem połóż znacznik VOF Chybionego Granatu. Wpływa on na całą kartę, także w przypadku Terenu Miejskiego (12.11), i kumuluje się z VOF karty. Bez względu na liczbę nieudanych prób, połóż tylko jeden znacznik Chybionej VOF (VOF Chybionych Grantów nie kumulują się ze sobą). Uwzględnij wszystkie modyfikatory Widoczności do Chybienia Granatem.

Modyfikator NCM Skoncentrowanego Ognia: -1

Połóż znacznik VOF Skoncentrowanego Ognia na jednostce albo grupie jednostek będących pod tym samym znacznikiem Osłony, jeżeli udała się Akcja Próba Skoncentrowania Ognia (4.2.4b albo 4.2.4c). Kumuluje się z VOF karty. Jednostka może być kilka razy celem skoncentrowanego ognia, i wtedy ich wartości się kumulują.

Wartość NCM Snajper (S!): -3 dla celu & (S) dla karty (automatycznie)

Na wskazanej karcie Snajper trafia jedną jednostkę z VOF -3. Resztę karty umieść pod VOF Broni Małokalibrowej. Ta specjalna VOF losowo wybiera jedną jednostkę (użyj R# zgodnie z 1.2.2e). Jeżeli jakieś jednostki są oznaczone jako Odsłonięte, cel ataku wybierz tylko z pośród nich. Na potrzeby dobierania kart dla Komend, wpływa to na wszystkie HQ na tej karcie tak, jakby były pod VOF Ciężkiej Broni (zobacz modyfikatory dobierania komend). Znaczniki VOF snajpera mogą być na karcie razem z innymi znacznikami VOF. Te inne znaczniki nadal wpływają na jednostki, które nie są celem Snajpera. W każdej Fazie Walki, w której w grze jest Snajper, wybierz dla niego nowy cel.

Modyfikator NCM Ognia Krzyżowego: -1

Połóż ten znacznik na karcie jeżeli skierowane są na nią dwa albo więcej PDF. Kumuluje się to z pozostałymi znacznikami VOF. Na danej karcie może być tylko jeden znacznik Ognia Krzyżowego.

Przygwożdżone jednostki mogą być wykorzystane do wywołania Ognia Krzyżowego.

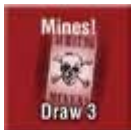
Wartość NCM Nadlatuje! / Ataku z Powietrza: -3 do -8

Po udanym Wezwaniu Wsparcia Ogniowego połóż na karcie znacznik Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego albo Ataku z Powietrza. Nadlatuje! i Atak z Powietrza wpływa na całą kartę. W Fazie Walki odwróć żeton na stronę Nadlatuje! albo Atak z Powietrza. Te znaczniki blokują LOS przez i z karty, na której się znajdują. Na początku kolejnej Fazy Walki usuń je z karty. Ich modyfikator NCM jest różny w zależności od strzelającej jednostki.

Jeżeli celem jest jednostka Piechoty US, stosuje się modyfikator NCM nadrukowany na Obserwatorze (np. moździerze albo artyleria). -1 w białym kółku na znaczniku Nadlatuje! to modyfikator uwzględniany podczas ataku na Pojazd. Jeżeli wskazana karta Terenu ma ikonę Wybuchu, należy uwzględnić wartość z tej ikony jako modyfikator dla Nadlatuje!, ale nie dla Ataku z Powietrza. Nie uwzględniaj do

tej VOF modyfikatorów za Deszcz/Śnieg, Mgłę, Dym albo Aktualną Widoczność (**Uwaga:** Pamiętaj także o zastosowaniu mniejszej wartości Osłony Wskazanej Karty).

Wartość NCM min -4



Miny są umieszczane na mapie w wyniku rozpatrzenia znacznika potencjalnego kontaktu (9.5).

Ładunek Wybuchowy (Demo)(D!)
Ładunki wybuchowe są używane do atakowania konkretnego znacznika Osłony albo obszaru budynku na Karcie Terenu miejskiego (6.5.2).

Modyfikator NCM Chybionego Demo: -2
Umieść znacznik VOF Chybionego Demo, kiedy Próba Rzucenia Ładunku Wybuchowego będzie nieudana. Wpływa on na całą kartę i kumuluje się z VOF tej karty. Bez względu na liczbę nieudanych prób, połóż tylko jeden znacznik Chybionego VOF. Uwzględnij wszystkie modyfikatory Widoczności do Chybionego Demo (6.5.2).

Miotacz ognia (F!)
Miotacze ognia mogą być noszone przez żołnierzy albo montowane na Pojazdach. Te używane przez piechotę mogą atakować tylko na Zasięgu Bezpośrednim, natomiast z pojazdów można atakować na Bezpośrednim i Bliskim Zasięgu. Ataki napalmem można wykonywać tylko przeciwko konkretnemu znacznikowi Osłony albo obszarowi budynku Karty Terenu miejskiego (nie ulice)(6.5.3).

6.2.3 Główny Kierunek Ostrzału (PDF)

Umieść znacznik PDF kiedy jednostki z karty kierują VOF na inną kartę. Połóż ten znacznik na krawędzi strzelającej karty ustawiając strzałkę w kierunku atakowanej karty. Wszystkie jednostki z karty strzelają tylko wzdłuż PDF. Jeżeli znacznik PDF z atakowanej karty wskazuje na kartę, z której jest ona atakowana, obróć znacznik PDF na stronę, która wskazuje w obie strony.

PDF nie ogranicza możliwości Rozpoznania. Ograniczenia PDF nie dotyczą FO kiedy Wzywają Wsparcie Ogniowe. Inaczej mówiąc, mogą oni wezwać ostrzał w dowolnym kierunku nawet wtedy, gdy na ich karcie znajdują się Wrogie jednostki.

Jednostki wkraczające na kartę, która ma znacznik PDF, automatycznie otwierają ogień. We wskazywanym przez niego kierunku.

Po położeniu PDF WSZYSTKIE jednostki ze strzelającej karty strzelają wzdłuż tego PDF, dopóki nie zostanie usunięty znacznik VOF. Akcje Próby Skoncentrowania Ognia i Atak Granatem *na odległość* mogą być wykonywane tylko wzdłuż PDF.

Pamiętaj, że musisz położyć znacznik VOF i PDF kiedy jednostka z nadrukowanym VOF rozpozna w swoim zasięgu i LOS jednostkę wroga (6.1.1).

Jeżeli jednostki, które Wstrzymały Ogień, nadal mają wrogie jednostki w swoim zasięgu i LOS, automatycznie otworzą ogień do najbliższej rozpoznanej wrogiej jednostki (wymuszając położenie nowych znaczników VOF i PDF). **Uwaga:** Oznacza to, że wstrzymanie ognia tak naprawdę jest skuteczne tylko wtedy, kiedy nie ma żadnych wrogich jednostek w zasięgu oraz LOS. Jeżeli można otworzyć ogień do kilku wrogów, zastosuj wytyczne z 6.1.1.

VOF może ulec zmianie, ale PDF pozostaje taki sam.

Przykład: *Twój 2/2 PLT (VOF A na Zasięgu L) jest związany walką z wrogą jednostką oddaloną o dwie karty. W wyniku wrogiego ostrzału 2/2 zostaje zredukowany do Fire Team. Jego aktualna VOF to S a zasięg zmniejsza się do C. PDF nie ulega zmianie, ale ich VOF przesuwa się na sąsiadującą kartę.*

Jeżeli pojedyncza jednostka wroga, z twoim znacznikiem VOF na jej karcie, przemieści się na inną kartę, która jest w LOS i wzdłuż tego samego PDF, każdy sojuszniczy ogień skierowany przeciwko tej jednostce zostanie za nią przeniesiony na nową kartę.

Jeżeli pojedyncza wroga jednostka, zajmująca tę samą kartę co sojusznicza jednostka i jej znacznik VOF, przemieści się na inną kartę w zasięgu LOS, każdy sojuszniczy ostrzał skierowany przeciwko temu wrogowi przeniesienie się za nią na nową kartę i zostanie umieszczony żeton PDF.

Strzelająca jednostka traci znacznik PDF jeżeli na jej kartę wejdzie wroga jednostka. Ogień automatycznie zostaje przeniesiony na nią.

Jednostki US nie otworzą ognia do karty, na której znajduje się inna jednostka US. Jeżeli jednak jednostka US ma wyznaczony znacznikiem PDF, to nie wstrzyma ognia nawet wtedy, gdy na ostrzeliwaną przez nią kartę wejdzie inna jednostka US.

Przykład #1 z Zaawansowanego Samouczka (strona 11): *Snajper się oddala...*

Zwróć uwagę, że PDF i VOF US z karty, na której był snajper, nie są usuwane. Pozostają one dopóki jednostki US się nie poruszą, otrzymają rozkaz wstrzymania ognia albo przeniesienia ognia. Także znacznik Przygwożdżenia pozostaje na oddziale US 2/1. Zostanie on usunięty na końcu segmentu VOF pod warunkiem, że nie będzie wtedy na karcie Wioski wrogiego VOF.

Ponieważ snajper przemieścił się na nową kartę i aktualnie nie ma PDF/VOF, trzeba natychmiast sprawdzić czy w jego LOS i zasięgu są jakieś wrogie jednostki, do których może otworzyć ogień. W tym przypadku jest tylko jedna taka jednostka - oddział 1/2 w Parowie. Umieszczamy więc PDF snajpera skierowany na parów oraz jego VOF na jednostce 1/2 i VOF Broni Małokalibrowej na karcie parowu.

Przykład #2 z Zaawansowanego Samouczka (strona 9): *Jednostki z 1szego Plutonu posunęły się na przód...*

Ponieważ wszystkie jednostki z tego plutonu rozpoznały w swoim zasięgu i LOS niemieckiego snajpera, natychmiast otwierają ogień do jego karty. Umieszczamy PDF od obu kart oraz na karcie snajpera kładziemy VOF Broni Automatycznej (jest to najlepszy VOF spośród strzelających

jednostek) oraz znacznik Ognia Krzyżowego, ponieważ jest celem PDF z kilku kart.

Przykład #3 z Zaawansowanego Samouczka (strona 9): *... i piąta komenda aby rozkazać oddziałowi 2/2, aby przemieścił się na Farmę przed sobą. 2/2 aktualnie nie strzela, dlatego po ruchu sprawdzamy czy są jakieś cele w jego zasięgu i LOS. Jedynym możliwym celem w LOS jest wrogi obserwator moździerza, który nadal nie został Rozpoznany, dlatego nie kładziemy dla 2/2 żadnego PDF/VOF.*

Przykład #4 z Zaawansowanego Samouczka (strona 10): *2/2 ma zasięg i linię wzroku do dopiero co rozpoznanego obserwatora Moździerza, oraz aktualnie nie strzela, dlatego teraz otwiera do niego ogień. Kładziemy PDF wskazujący od karty 2/2 do karty obserwatora oraz VOF Broni Małokalibrowej na karcie Wzgórza/Farmy.*

Przykład #5 z Zaawansowanego Samouczka (strona 11): *Samotna wroga jednostka (snajper) wycofuje się ale nadal pozostaje w LOS...*

Przekładamy VOF jednostek US z R2C2 Żywopłot/Bocage na kartę snajpera. Jest to jedyna sytuacja, w której można „podążyć" za przemieszczającą się wrogą jednostką – kiedy ruch znajduje się w zasięgu i wzdłuż PDF jednostki. Tak więc kładziemy VOF Broni Automatycznej na nowej karcie Snajpera.

6.3 Rozpatrzenie Walki i Jej Efekty

Podczas Fazy Walki oblicz dla każdej jednostki Całkowity Modyfikator Walki (NCM) w celu określenia czy ostrzał wywarł na niej jakiś efekt.

Wzór jest następujący:

NCM = Najlepszy (najmniejszy) modyfikator VOF z S, A, H, F!, D!, Granat!, Snajper albo Nadlatuje!.

\+ Całkowity modyfikator za widoczność, oświetlenie i urządzenia obserwacyjne.

\+ Wszystkie odpowiednie modyfikatory wynikające ze statusu broniącej się jednostki i jej osłony.

\+ Wszystkie pozostałe odpowiednie modyfikatory jak np. Skoncentrowany Ogień, Ogień Krzyżowy, Chybienie Demo, Chybienie Granatu i Wszyscy Przygwożdżeni.

W większości przypadków wiele z powyższych czynników nie występuje i całkiem łatwo posegregować jednostki na karcie według ich statusu (Przygwożdżona, pod osłoną, itd.). NCM jest taki sam dla wszystkich jednostek o takim samym statusie. Pamiętaj, że niektóre modyfikatory uwzględnia się tylko dla pewnych rodzajów ognia albo pod pewnymi warunkami.

NCM może najmniej wynosić -4 a maksymalnie +6. Jeżeli NCM będzie przekraczać którąś z tych wartości, uznaje się, że przyjmuje on odpowiednią z podanych wartości granicznych.

Kiedy rozpatrujesz walkę, dobierz kartę Akcji dla każdej jednostki z atakowanej karty. Po lewej stronie karty Akcji znajduje się NCM od -4 do +6 z przypisanym wynikiem HIT (trafienie), PIN (przygwożdżenie) albo MISS (chybienie) (6.3.2). Aby określić rezultat, odszukaj NCM, który wpływa na jednostkę. Jeżeli jednostka została trafiona, natychmiast dobierz kolejną kartę Akcji i sprawdź Efekty Trafienia (Hit Effects) dla danego Poziomu Doświadczenia jednostki (6.3.3). Natychmiast zastosuj rezultat. Rozpatrywanie efektów walki odbywa się równocześnie dla wszystkich jednostek, dlatego nie zmieniaj znaczników VOF i PDF (jeżeli to konieczne) dopóki nie rozpatrzysz wszystkich efektów walki.

Przykład: *Moździerz i snajper otwierają ogień...*
...najmniejszy modyfikator dla tego ognia to NCM -3 generowany przez Nadlatujący ostrzał moździerzowy albo Snajpera (chociaż NCM Snajpera wpływa tylko na jedną jednostkę). Nie ma znaczenia, którego użyjemy; NCM nadal wynosi -3. Jest ona następująco modyfikowany:

- *+1 za Modyfikator Terenu karty [Zauważ, że dla Nadlatującego Ognia stosujesz mniejszą liczbę jeżeli karta ma dwie Wartości Obrony Terenu.]*
- *+1 Oddział jest pod znacznikiem osłony*
- *-2 Oddział ma znacznik Odsłonięty*

A więc finalnie NCM to -3.
Dobieramy kartę Akcji i -3 to Trafienie.

6.3.1 Efekty Walki

Rozpatrz wszystkie walki Piechoty podczas Fazy Efektów Walki. Wszystkie walki toczą się w tym samym momencie (możesz wybrać kolejność rozpatrywania). Musisz oddzielnie rozpatrzeć efekty walki dla każdej jednostki zajmującej kartę ze znacznikiem VOF.

Dla każdej jednostki oblicz Całkowity Modyfikator Walki (NCM) zgodnie ze wzorem z 6.3.1. Po określeniu NCM dobierz kartę Akcji i odszukaj go wzdłuż lewej krawędzi karty w sekcji Fire Results (Rezultat Ostrzału). Obok modyfikatora podany jest jego efekt.

Są możliwe trzy rezultaty: MISS, PIN albo HIT. Jeżeli dobrałeś kartę z HIT, natychmiast rozpatrujesz jej efekt. Dobierz kolejną kartę i sprawdź w sekcji Hit Effect co się stało.

6.3.2 Jak Używać Sekcji Fire Result Karty Akcji

Pierwsza kolumna tej sekcji zawiera liczby pomiędzy -4 a +6 odpowiadające NCM atakowanej jednostki. Druga kolumna przedstawia rezultat Ostrzału czyli HIT, MISS albo PIN i dotyczy tylko walki pomiędzy jednostkami Piechoty. Efekty tych rezultatów to:

A. MISS (Chybienie)
Brak efektu. Jeżeli jednostka jest Przygwożdżona, usuń z niej ten znacznik (zobacz poniżej „B. Przygwożdżenie").

B. PIN (Przygwożdżenie)
Połóż na jednostce znacznik Przygwożdżenia. Możesz pod jednym takim znacznikiem umieścić kilka jednostek zamiast każdą przykrywać osobnym.

Znacznik Przygwożdżenia jest usuwany kiedy:

- Jednostce uda się rozkaz Próba Usunięcia znacznika

Przygwożdżenia,
- Rezultatem kolejnego wrogiego ostrzału skierowanego przeciwko niej będzie MISS,
- Podczas Segmentu Efektów Walki nie ma wrogiego VOF na jej karcie,
- Jednostka zostanie wyeliminowana.

Przygwożdżona jednostka generuje VOF All Pinned (Wszyscy Przygwożdżeni). Jeżeli wszystkie jednostki strzelające do karty są Przygwożdżone, umieść na ostrzeliwanej karcie znacznik VOF Wszyscy Przygwożdżeni.

C. HIT (Trafienie)
Połóż na jednostce znacznik Przygwożdżenia oraz dobierz kolejną kartę Akcji aby sprawdzić efekt trafienia.

6.3.2 Jak Używać Sekcji Hit Effects Karty Akcji

Sekcja Hit Effects (Efekty Trafienia) na karcie Akcji jest ułożona według Poziomu Doświadczenia jednostki. Pod każdym poziomem doświadczenia znajduje się jedna albo dwie litery. Sprawdź kolumnę odpowiadającą poziomowi Doświadczenia trafionej jednostki. Każda litera określa Drużynę Ograniczonego Działania w jaką Przekształca się jeden Stopień jednostki. Jeżeli ma ona tylko jeden Stopień a rezultatem są dwie litery, zastosuj efekt tylko pierwszej z nich. Jeżeli wszystkie Stopnie jednostki, poza jednym, zostały przekształcone w LAT, ostatni Stopień staje się Fire Team.

Efekty Trafienia to kombinacja czynników fizycznych i psychicznych wpływających na ostrzeliwaną jednostkę. Ponieważ walka może różnie wpłynąć na jednostki, zarówno pozytywnie jak i negatywnie, istnieje możliwość przekształcenia jednostek w dowolny rodzaj Drużyny Ograniczonego Działania. Na przykład Sparaliżowana Drużyna może Przekształcić się w Drużynę Noszowych, co w tym przypadku stanowi polepszenie sytuacji.
Możliwe efekty to:

C = Ofiary
Przekształć Stopień w jednostkę ofiary. Ofiary nie mogą się zebrać i pozostają w tym stanie do końca misji. Nie mogą się poruszać ani walczyć. Przy pomocy innych jednostek powinieneś je ewakuować najszybciej jak to możliwe. Nie rozpatruj walki dla ofiar.

P = Sparaliżowana Drużyna
Przekształć Stopień w Sparaliżowaną Drużynę. Jeżeli jednostka zostanie zredukowana do ostatniego Stopnia, usuń ją z gry i zastąp Fire Team.

L = Drużyna Noszowych
Przekształć Stopień w Drużynę Noszowych. Jeżeli jednostka zostanie zredukowana do ostatniego Stopnia, usuń ją z gry i zastąp Fire Team.

F = Fire Team
Przekształć Stopień w Fire Team. Jeżeli jednostka w Dobrym Stanie ma na drugiej stronie żetonu Fire Team, to odwróć ją na tę stronę. W innym przypadku usuń żeton takiej jednostki i zastąp go ogólnym znacznikiem Fire Team odpowiedniej narodowości. Fire Team niektórych narodowości mają inny VOF. Kiedy jednostka Przekształca się w Fire Team, nie może mieć silniejszej VOF niż przed przekształceniem. (Mniejszy modyfikator VOF, zgodnie z tym co podano w 6.2.1, sprawia, że VOF jest silniejsza.)

A = Drużyna Szturmowa
Jeżeli jednostka w Dobrym Stanie nie ma na swoim rewersie Fire Team, usuń ją i Przekształć Stopień w ogólną Drużynę Szturmową. Jeżeli ma na rewersie Drużynę Ogniową, obróć jednostkę na tę stronę. Jeżeli jednostka już jest obrócona na tę stronę, nic nie rób.

Jeżeli rezultat A dotyczy ogólnej Fire Team, to nie jest ona odwracana na drugą stronę, ponieważ znajduje się tam także Fire Team z innym rodzajem broni. Należy zastąpić żeton takiej jednostki ogólnym żetonem Drużyny Szturmowej.

6.4 Rodzaje Broni i ich Ograniczenia

Rodzaj broni jest powiązany z VOF, ale są pewne szczegóły, które trzeba omówić osobno. Zobacz Tabelę Możliwości Broni (Weapon Capability Chart), w której znajduje się podsumowanie zdolności różnych rodzai broni.

Broń Małokalibrowa
Karabiny, karabinki, pistolety maszynowe, karabiny szturmowe i lekkie karabiny maszynowe generują VOF Broni Małokalibrowej (S). Jednostki uzbrojone w karabiny szturmowe albo w dużą liczbę pistoletów maszynowych mogą generować VOF Broni Automatycznej (A), ale tylko na Zasięgu Bezpośrednim, VOF A/S (6.2.1). Dla broni małokalibrowej nie musisz śledzić stanu amunicji.

Karabiny Maszynowe
Te karabiny są ładowane amunicją z taśmy i są montowane na dwój albo trójnogu. (Symbol strzałki nad A oznacza trójnóg.) Generują one VOF Broni Automatycznej (A). Karabiny maszynowe zamontowane na trójnogu mają większy zasięg i możliwość prowadzenia Ognia Koszącego (Grazing Fire) i Ostatecznej Linii Ochronnej (FPL). Ze względu na stabilność podczas celowania oraz ogień ciągły, podczas Akcji Próba Skoncentrowania Ognia dobierasz dodatkową kartę, ale jeżeli są oznaczone jako Odsłonięte, nie mogą w ogóle strzelać oraz nigdy nie mogą się przekradać. Musisz śledzić stan amunicji karabinu maszynowego.

- **Ogień Koszący.** Normalnie kiedy strzelasz w inną kartę wzdłuż PDF, VOF jest umieszczany na najbliższej karcie zajmowanej przez wroga i będącej w LOS. Kiedy strzelasz z karabinu maszynowego na trójnogu, dopóki wszystkie karty są na tej samej wysokości, VOF umieszczasz na każdej karcie znajdującej się na drodze jego PDF i LOS.
- **Ostateczne Linie Ochrony (FPL).** Podczas Misji Defensywnej możesz położyć na karabinie maszynowym na trójnogu Znak Taktyczny FPL. FPL działa tylko po skosie jak wskazuje strzałka na znaczniku FPL. Karabiny Maszynowe z przydzielonym znacznikiem FPL nie otwierają ognia automatycznie. Muszą otrzymać rozkaz otwarcia ognia od CO HQ z Akcji Ogień FPF/FPL. Kiedy zaczną strzelać, nie przestaną dopóki nie skończy się amunicja albo otrzymają Komendę Wstrzymać Ogień. FPL generuje VOF Broni Ciężkiej wzdłuż ułożonego po przekątnej PDF, nie wpływa na niego Ograniczona Widoczność i zużywa dwie sztuki amunicji na turę.
- **Ostrzał nad Głowami.** Karabiny maszynowe na trójnogu

i bronie ciężkie mogą strzelać nad głowami sojuszniczych oddziałów, które są na wysokości przynajmniej o jeden mniejszej, niż one. Nie kładź znacznika VOF na karcie, nad którą strzelasz. Na przykład, jeżeli karabin maszynowy na trójnogu znajduje się na wzgórzu o wysokości 2 i sojusznicza jednostka sąsiaduje na wysokości 1 a wroga jednostka na Dalekim Zasięgu także jest na wysokości 1 albo 2, to karabin maszynowy może strzelać do wrogiej jednostki bez umieszczania na karcie sojuszników znacznika VOF. Karabin maszynowy na trójnogu będąc na wysokości 1 może też strzelać nad sąsiadującymi sojusznikami będących na wysokości 1 jeżeli cel znajduje się na większej wysokości.

Moździerze
Ogień moździerzowy może być prowadzony spoza mapy, z mapy przez oddział dwóch albo trzech współpracujących ze sobą Moździerzy, albo z mapy przez jedną drużynę. Nigdy nie mogą one celować we własną kartę. Nie można z nich strzelać spod znacznika Osłony Budynku, Bunkru, Jaskini albo Schronu Bojowego albo z karty terenu +3 Dżungla albo Las. Nie mogą w ogóle strzelać, jeżeli są oznaczone jako Odsłonięte oraz nie mogą się przekradać. Musisz śledzić stan amunicji. Moździerze mogą strzelać nad głowami sojuszników w taki sam sposób jak karabiny maszynowe na trójnogu i broń ciężka.

Wyrzutnie Rakiet / Działa Bezodrzutowe
Lekkie wyrzutnie rakiet i działa bezodrzutowe mają VOF Granatu (G!). Cięższe wersje montowane na trójnogu mają VOF Broni Ciężkiej (H). RKT i RCL nie mogą strzelać spod znacznika Osłony Budynku, Bunkru albo Schronu Bojowego. RKT/RCL z VOF H nie mogą strzelać, jeżeli są oznaczone jako Odsłonięte. Panzerfausty (Wyrzutnia rakiet PP Niemców z WWII) może strzelać tylko do pojazdów; wszystkie pozostałe mogą strzelać w Walce PP i Walce Piechoty. Niektóre rodzaje wyrzutni rakiet wchodzą do gry jako amunicja zwykłych jednostek i po użyciu zużywają się w taki sam sposób jak ona, np. Panzerfaust i rakiety B40/RPG2/2. Musisz śledzić stan rakiet i amunicji dział bezodrzutowych.

Granaty Ręczne / Odłamkowe
Możesz ich używać w obrębie karty, którą zajmuje atakująca nimi jednostka. Nie trzeba śledzić ilości granatów.

Ładunki Wybuchowe
Ładunki Wybuchowe są używane do osłabiania wrogich fortyfikacji polowych, zasypywania jaskiń/tuneli i robienia wyłomów podczas działań na obszarze miejskim. Niektóre jednostki otrzymują na początku misji przydział Ładunków Wybuchowych jako Atut.

Miotacze Ognia
Miotacze Ognia, zarówno używane przez piechotę jaki i montowane na pojazdach, są zaprojektowane z myślą o osłabianiu wrogich fortyfikacji polowych. Miotacze używane przez piechotę są efektywne tylko na Zasięgu Bezpośrednim. Mocniejsze miotacze ognia montowane na pojazdach mogą strzelać na Bliskim Zasięgu. Musisz śledzić stan paliwa (amunicji) miotacza ognia.

Granaty Nasadkowe
Granaty Nasadkowe mają VOF Granatu (G!). Niektóre jednostki otrzymują na początku misji jeden przydział Granatów Nasadkowych bez dalszych uzupełnień aż do kolejnej misji. Podczas strzelania z nich, zużywają się (bez względu na to czy trafiły czy nie). Jednostka, które je posiada, nie może ich przekazać innej jednostce. Ta broń strzela po paraboli, podobnie jak moździerz, dlatego nie możesz z niej strzelać spod znacznika Osłony Budynku, Bunkru albo Schronu Bojowego. Jednostki uzbrojone w Granaty Nasadkowe kładą swoją normalną VOF, ale mogą otrzymać rozkaz Próby Wykonania Ataku Granatem aby zaatakować Granatami Nasadkowymi.

Granatnik 40mm (Od Wietnamu)
Granatniki mają VOF Granatu (G!). Można z nich strzelać spod znacznika Osłony Budynku, Bunkru albo Schronu Bojowego ponieważ pocisk leci po mniejszej trajektorii niż granaty nasadkowe. Granaty 40mm są małe i lekkie a ich standardowy zapas jest spory, dlatego nie musisz śledzić ich stanu. Dowolna jednostka z Wietnamu albo późniejszych działań ma przypisaną VOF G!, ponieważ przyjmuje się, że mają one Granatnik 40mm.

Walka Opancerzonego Pojazdu / Czołgu
Wszystkie średnie i ciężkie czołgi mają VOF Ciężkiej Broni, na którą składają się karabiny maszynowe i działa pojazdu. Musisz śledzić stan amunicji czołgu. Kiedy się skończy, usuń pojazd z gry.

6.5 Atak Granatem, Ładunkiem Wybuchowym & Miotaczem Ognia

6.5.1 Ataki Granatem

Bezpośredni Atak Granatem na konkretną jednostkę albo znacznik Osłony. Dowolna jednostka z nadrukowanym VOF może Spróbować Ataku Granatem przeciwko jednostkom znajdującym się na tej samej karcie. Jednostka z nadrukowaną VOF G! i Zasięgiem może wykonać Próbę Ataku Granatem maksymalnie na odległość określoną przez nadrukowany Zasięg. Jednostka, która ma nad innym VOF nadrukowane G!, może wykonać Próbę Ataku Granatem na wrogą jednostkę będącą na sąsiadującej karcie.

Atak Granatem nie jest automatyczny – musisz wykonać Akcję Próba Ataku Granatem. Dobierasz wtedy dwie karty Akcji plus modyfikator za Poziom Doświadczenia. (Na przykład, dobierz tylko jedną kartę dla Fire Team ponieważ ich Poziom Doświadczenia to Zielony.) Próba zakończy się sukcesem jeżeli na którejś z dobranych kart będzie ikona Granatu. Jeżeli dobrałeś dwie albo więcej ikon granatu, następuje Trafienie Krytyczne przez które cel traci premię za osłonę (także fortyfikacje polowe). Jeżeli cel nie jest pod znacznikiem Osłony, połóż drugi znacznik Ataku Granatem.

Przeciwko tej samej jednostce albo znacznikowi Osłony możesz skierować kilka Ataków Granatem. VOF Granatu kumuluje się z innym Atakami Granatem, ale nie z innymi rodzajami VOF. W Fazie Porządkowania usuń wszystkie znaczniki Ataku Granatem.

Kiedy jednostka w Dobrym Stanie, sojusznicza albo wroga, jest celem Ataku Granatem (udanym albo nie) na tej samej karcie, natychmiast otrzymuje darmową Próbę Ataku Granatem przeciwko atakującej jednostce, pod warunkiem że jest ona rozpoznana.

Po nieudanym Ataku Granatem, jeżeli na atakowanej karcie nie ma znacznika VOF Chybionym Granatem, połóż taki znacznik. Wszyscy zajmujący kartę są pod wpływem tego efektu. W Fazie Porządkowania usuń wszystkie znaczniki Chybienia Granatem. Jeżeli przed Rozpatrzeniem Walki cel udanego Ataku Granatem się Przemieści, to taki atak traktowany jest jako Chybienie Granatem.

Przykład: *Jeżeli na karcie z kilkoma jednostkami znajduje się VOF Broni Automatycznej (modyfikator-1), i jedna z jednostek jest celem dwóch udanych Ataków Granatem -4 i jednego Chybienia Granatem, otrzymuje ona modyfikator -9, nie -10 (Zwróć uwagę, że po obliczeniu NCM najmniejszy jest -4). Pozostałe jednostki z tej karty otrzymują modyfikator -1 za VOF Broni Automatycznej i -1 za Chybienie Granatem, co ostatecznie daje NCM -2.*

6.5.2 Ataki Ładunkiem Wybuchowym

Ładunki Wybuchowe (DEMO) mogą służyć w grze na kilka sposobów. Wytyczne Misji / Kampanii określają jakie jednostki mogą używać DEMO i ile jest ich dostępnych. Ładunki Wybuchowe są Atutami i zużywają się w taki sam sposób jak amunicja. Można ich użyć do ataku na konkretny zajęty znacznik Osłony, osłabienia polowej fortyfikacji, zasypania wejścia do jaskini albo zrobienia wyłomu w terenie miejskim.

Ładunki Wybuchowe mogą być rzucone albo podłożone. Chcąc ich użyć z karty z VOF trzeba je rzucić, w innych przypadkach są podkładane. Ładunki Wybuchowe są podkładane automatyczne po wydaniu takiej komendy. Podczas rzucania są traktowane jako Atak Granatem (a więc wymaga to próby). Jeżeli próba będzie nieudana, umieszcza się znacznik VOF Chybionego DEMO (-2 NCM) i w fazie walki wpływa na wszystkich zajmujących kartę. Inaczej niż w przypadku Ataku Granatem, jeżeli jednostki będące celem udanego Ataku Demo opuszczą znacznik Osłony, fortyfikację polową, wejście do jaskini albo teren miejski, *nie* traktuje się go jako Chybienie Demo, ale nadal wywołuje podane poniżej efekty. VOF Chybionego Demo kumuluje się ze wszystkimi VOF z karty. Podczas Fazy Porządkowania usuń wszystkie znaczniki Demo i Chybionego Demo.

Ładunki Wybuchowe, którymi udało się rzucić albo podłożyć na konkretnym znaczniku Osłony albo fortyfikacji polowej, wywierają w Fazie Walki następujące efekty:

1. Wszyscy zajmujący stają się Ofiarami
2. Jeżeli fortyfikacją polową jest Bunkier albo Schron Bojowy, jest on usuwany i zastępowany przez okop jednoosobowy (foxhole)
3. Jeżeli fortyfikacja polowa jest wyznaczona przez wytyczne misji albo grupę sił jako wejście do jaskini, zostaje ono zasypane i usunięte z gry
4. Znaczniki Standardowej Osłony pozostają w grze

W terenie miejskim podłożony albo rzucony z powodzeniem Ładunek Wybuchowy wywiera w Fazie Walki następujące efekty:

1. Wszyscy wrogowie zajmujący daną atakowaną sekcję karty zostają Trafieni. Natychmiast dobierz kartę dla każdej jednostki aby określić efekt trafienia.
2. Umieszcza się znacznik Wyłomu (12.6)

6.5.3 Ataki Miotaczem Ognia

Miotaczem ognia, używanym przez piechotę, można zaatakować konkretną wrogą Osłonę albo fortyfikację polową (Okopy Jednoosobowe, Okopy, Bunkry, Schrony Bojowe). Fortyfikacje wroga można atakować na Bezpośrednim Zasięgu. Atak Miotaczem Ognia jest automatyczny. Po wydaniu rozkazu, połóż znacznik Ataku Miotaczem Ognia na atakowanej Osłonie wroga albo fortyfikacji polowej oraz zużyj jeden z dwóch dostępnych strzałów każdego Atutu Miotacza Ognia. W Fazie Walki, przed rozpatrywaniem jakiejkolwiek walki, uznaje się, że każdy cel Ataku Miotaczem Ognia automatycznie jest Trafiony, a efekt tego trafienia rozpatruje się w normalny sposób. Jednostki, które w wyniku ataku nie zostały Ofiarami są następnie umieszczane poza fortyfikacją polową albo Osłoną oraz oznacza się je jako Odsłonięte. W tym momencie takie jednostki będą atakowane przez ogólną VOF karty razem z pozostałymi jednostkami. Jeżeli Osłona albo fortyfikacja polowa były celem Skoncentrowanego Ognia, to jednostki, które je opuściły, nadal pozostają jego celem. Jeżeli celem było wejście jaskini, jednostki, które przetrwały, wycofują się w głąb jaskini i są usuwane z gry. Miotacze Ognia montowane na Pojazdach działają w ten sam sposób, ale mogą atakować na Bliskim i Bezpośrednim Zasięgu, oraz mają większy zapas paliwa. Jeżeli jego celem był Bunkier albo Schron Bojowy, jest on usuwany z gry.

6.5.4 Zacięcie się Broni

Drużyny Obsługi Broni albo oddział (uzbrojony w karabin maszynowy, wyrzutnię rakiet, działo bezodrzutowe albo podobną Broń, która ma VOF A, G!, albo H), które podczas próby Ataku Granatem na bliskim zasięgu albo próbując Skoncentrować Ogień dobiorą kartę ze słowem „Jam” (Zacięta), mają do czynienia z poważną usterką Broni. Usuń jednostkę z gry i zastąp Stopnie Drużynami Ogniowymi.

6.6 Ataki Skoncentrowanym Ogniem

Skoncentrowany Ogień reprezentuje dodatkową VOF do Podstawowej VOF skierowaną przeciwko celom w zasięgu LOS i wzdłuż PDF strzelającej jednostki. Dodaje to -1 do Całkowitego Modyfikatora Walki. Możesz Spróbować Skoncentrować Ogień każdej jednostki w Dobrym Stanie, która ma VOF S, A, A/S albo H. Celem może być konkretny znacznik Osłony albo losowa rozpoznana wroga jednostka. Jeżeli później LOS zostanie utracona w wyniku Dymu albo Nadlatuje!, znacznik Skoncentrowanego Ognia pozostaje na swoim miejscu.

Dobierz dwie karty plus modyfikator za Poziom Doświadczenia strzelającej jednostki (i rodzaj broni jeżeli ogień prowadzony jest z karabinu maszynowego na trójnogu). Próba jest udana jeżeli na jednej z kart jest ikona Celownika. Jeżeli próba będzie nieudana, nic się nie dzieje – nie ma dodatkowego modyfikatora albo zużycia amunicji. Jeżeli dobrałeś dwie albo więcej ikon Celownika, następuje Trafienie Krytyczne, przez które cel traci premię za Osłonę albo fortyfikację polową. Jeżeli cel nie jest pod znacznikiem Osłony, połóż drugi znacznik Skoncentrowanego Ognia.

Jeżeli próba jest udana, połóż znacznik Skoncentrowanego Ognia na celu. Jeżeli celem jest znacznik Osłony, Akcja

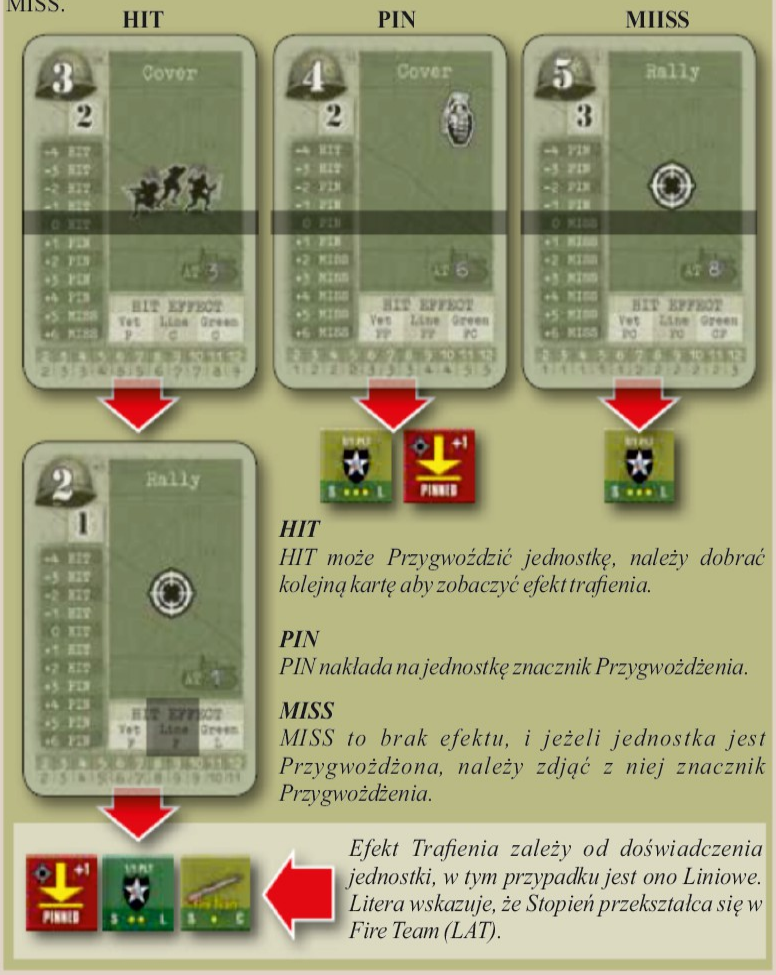
Przykład Walki:
Walka Piechoty odbywa się po wszystkich segmentach dowodzenia, Sprawdzeniu Aktywności wroga, rozpatrzeniu potencjalnych kontaktów i dostosowaniu siły ognia.

Tutaj jedyną Siłą Ognia (VOF) w grze jest Ogień Broni Małokalibrowej na karcie Wioski. VOF wpływa na WSZYSTKIE jednostki z tej karty. W tym przykładzie jest na niej tylko 1szy oddział 3ciego plutonu. Modyfikatory są sumowane.

1. Osłona & Ukrycie karty (+2)
2. VOF (+0)
3. Każdy znacznik statusu jednostki (Odsłonięta, Przygwożdżenie, Osłona, Skoncentrowany Ogień; w tym przypadku Odsłonięta czyli -2)
4. Każdy znacznik poziomu karty (Ogień Krzyżowy, Chybienie Granatem)(brak)

Całkowity Modyfikator Walki to 0.
Po dobraniu karty Akcji należy sprawdzić sekcję Walki piechoty zgodnie z obliczonym NCM.

Poniżej pokazane są trzy karty, które prezentują trzy możliwe rezultaty: HIT, PIN, MISS.



HIT
HIT może Przygwoździć jednostkę, należy dobrać kolejną kartę aby zobaczyć efekt trafienia.

PIN
PIN nakłada na jednostkę znacznik Przygwożdżenia.

MISS
MISS to brak efektu, i jeżeli jednostka jest Przygwożdżona, należy zdjąć z niej znacznik Przygwożdżenia.

Efekt Trafienia zależy od doświadczenia jednostki, w tym przypadku jest ono Liniowe. Litera wskazuje, że Stopień przekształca się w Fire Team (LAT).

wpływa na wszystkie jednostki znajdujące się pod tym znacznikiem Osłony. Zauważ, że Akcja Skoncentrowania Ognia nie zastępuje Podstawowej FOV; jedna jednostka może nakładać obie. Znaczniki Skoncentrowanego Ognia kumulują się.

Jeżeli strzelająca jednostka śledzi stan amunicji, zużywa dwa punkty amunicji zamiast jednego. W Fazie Porządkowania usuń wszystkie znaczniki Skoncentrowanego Ognia (6.5.1).

6.7 Wsparcie Ogniem Pośrednim

O wsparcie ogniowe prosi się jednostki artylerii, moździerzy i lotnictwo. Fire Support Available Table (Tabela Dostępnego Wsparcia Ogniowego) w Wytycznych Misji podaje:

a) Agencję (organizację zapewniającą wsparcie ogniowe)
b) Amunicję (dostępne rodzaje Wsparcia Ogniowego)
c) Mod (NCM każdego Wsparcia Ogniowego)
d) Dobieranie (odpowiedni obserwator i liczba kart, którą można dobrać podczas Akcji Próba Wezwania Wsparcia Ogniowego)
e) #FM (liczba Wsparć Ogniowych dostępna dla danego rodzaju)

Aby otrzymać Wsparcie Ogniowe najpierw musisz wykonać Akcję Wezwanie Wsparcia Ogniowego. Wcześniej upewnij się, że spełnione są wymagania (6.7.1), następnie wybierz rodzaj Wsparcia Ogniowego, które chcesz wezwać (6.7.2). W końcu rozpatrz próbę.

6.7.1 Wymagania do Wezwania Wsparcia Ogniowego

Cel
Możesz próbować wezwać Wsparcie Ogniowe tylko na odpowiedni cel. Dla większości Wsparć Ogniowych właściwym celem jest karta z rozpoznaną wrogą jednostką. Dymem/Białym Fosforem, który ma ukryć albo osłonić ruchu sojuszników, można celować w dowolną niezajętą kartę albo kartę zawierającą nierozpoznane jednostki wroga (6.7.2c).

Dostępność
Możesz próbować Wezwać Wsparcie Ogniowe tylko wtedy, gdy jest ono dostępne. Kolumna #FM w Fire Support

Available Table (Tabeli Dostępnego Wsparcia Ogniowego) z Wytycznych Misji określa liczbę dostępnych wsparć każdego rodzaju. Zaznacz je w Dzienniku Misji, kiedy zostaną zużyte.

Wybór
Kolumny z Fire Support Available Table (Tabeli Dostępnego Wsparcia Ogniowego) wskazują, które jednostki mogą spełniać funkcję obserwatora; np. które jednostki mogą spróbować Wezwać Wsparcie Ogniowe. Do Wezwania Wsparcia Ogniowego możesz użyć tylko tych podanych jednostek. W niektórych Misjach Wzywać Wsparcie Ogniowe mogą CO HQ (albo nawet PLT HQ). Mają taką możliwość dzięki Sieci CO TAC albo Sieci BN TAC (w przypadku CO HQ).

Ilość dobieranych kart zależy od obserwatora. HQ dobiera znacznie mniej kart podczas tego procesu niż gdy robi to FO.

LoS
Obserwator musi mieć łączność zarówno z organizatorem i agencją ogniową; np. FO, któremu HQ rozkazało Wezwać Wsparcie Ogniowe, musi mieć łączność z tym HQ, aby otrzymać od niego rozkaz, oraz z odpowiednią Siecią Kierowania Ogniem (FD). Na przykład, FO Artyleryjski może mieć Telefon Polowy CO TAC oraz radio jego Sieci FD Artyleryjskim. CO HQ może przez Telefon użyć Komendy aby FO Artyleryjski spróbował Wezwać Wsparcie Ogniowe, a następnie on połączy się przez swoje radio Sieci FD Artyleryjskim z odpowiednią agencją ogniową. Jeżeli CO HQ ma możliwość wzywania wsparcie ogniowego, do połączenia się z agencją ogniową może użyć Sieci Bn TAC. W przypadku PLT HQ, łączą się one z agencją ogniową przy pomocy Sieci CO TAC (CO HQ podłączają PLT HQ do odpowiedniej sieci bez konieczności wydawania dodatkowych Komend).

6.7.2 Rodzaje Dostępnych Wsparć Ogniowych

A. Pociski Odłamkowe (HE)
Jest to najpowszechniejszy rodzaj Wsparcia Ogniowego, który ma na celu spowodować jak najwięcej strat w szeregach wroga.

B. Czas Osiągnięcia Celu (TOT)
Jest to bardziej złożone Wsparcie Ogniowe, podczas którego wszystkie wystrzelone pociski uderzają w ziemię w tym samym momencie. Jest to efektywne, ale zajmuje trochę czasu i wymaga zaplanowania.

C. Dym / Biały Fosfor (WP)
Pociski Dymne tworzą dym ukrywający ruch sojuszniczych sił albo oznaczają cele dla ataków z powietrza. Ostrzał WP to połączenie HE i dymu, dlatego skutkuje wybuchami i zasłoną dymną, ale nie są one tak efektywne jak podczas danego Ostrzału. WP najczęściej stosowany jest do oznaczania celów dla ataku z powietrza. Ten rodzaj Wsparcia Ogniowego może celować w niezajętą kartę w celu ukrycia ruchów sojuszniczych jednostek.

D. Ostateczny Ogień Ochronny
Nazywany także FPF, jest to wstępnie zarejestrowane Wsparcie Ogniowe używane podczas Misji Defensywnych. Kiedy zostanie wezwane, agencja ogniowa rozpocznie ciągły ostrzał aż do odwołania rozkazu albo wyczerpania amunicji. Zadaniem Wsparcia FPF jest załamanie wrogiego szturmu. Jeżeli Wytyczne Misji podają, że FPF jest dostępny, przed rozpoczęciem misji połóż na dowolnej karcie niezajętej przez sojuszników i w LOS obserwatora odpowiedni Znacznik FPF.

E. Oświetlenie
Podczas misji nocnych wystrzelone flary na spadochronach zapewniają oświetlenie.

F. Atak z powietrza
W prawdziwym dowodzeniu, atak z powietrza jest bardziej złożony od standardowego Wezwania Wsparcia Ogniowego, i przeprowadzają go śmigłowce albo stałopłaty. Tego rodzaju FM wymagają dodatkowo „znaku". Jest to wizualny sygnał mający na celu pomóc pilotowi zidentyfikować cel. Najpierw musisz umieścić znak, zanim będziesz mógł spróbować ataku z powietrza, czyli wymaga to dwóch Komend. Znakiem jest kolorowy dym umieszczany na najbliższej sojuszniczej karcie do celu albo Ostrzał WP na wybrany cel.

G. Wsparcie Ogniowe Batalionu
Jest to mieszanina Ostrzału HE i TOT, który jest dostępny tylko dla artylerii. Jeżeli na dobranej karcie znajduje się ikona trzech Wybuchów oraz Wytyczne Misji mówią, że Wsparcie Ogniowe Batalionu jest dostępne, wtedy możesz przeprowadzić Wsparcie Ogniowe Batalionu. Wybierz dwie karty Terenu sąsiadujące z kartą, która jest głównym celem; połóż na tych kartach znacznik Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego. Te dwie karty nie muszą być w LOS obserwatora.

6.7.3 Rozpatrywanie Próby Wezwania Wsparcia Ogniowego

Dobierz karty Akcji w ilości zmodyfikowanej przez Poziomo Doświadczenia zgodnie z tym, co jest określone w Wytycznych Misji dla danego rodzaju Wsparcia Ogniowego. Próba jest udana jeżeli na jednej z dobranych kart znajduje się ikona Wybuchu. Należy wtedy umieścić znacznik Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego na wskazanej karcie i wykreślić dostępny znacznik Wsparcia Ogniowego z Dzienniku Misji. Jeżeli próba jest nieudana, nie umieszczasz żadnych znaczników oraz nie zużywasz dostępnego Wsparcia Ogniowego. Na początku Segmentu VOF odwróć wszystkie znaczniki Oczekiwanego Ostrzału na ich aktywne strony (z ikonami Wybuchu).

Z ogniem pośrednim zawsze wiąże się ryzyko „bliskiego pocisku". Złożoność procedury oraz stres związany z walką oznacza, że od czasu do czasu Wsparcie Ogniowe nie trafia w zamierzony cel. Jeżeli dobrana karta zawiera ikonę Wybuchu ze słowem „Blisko" („Short"), to pozostałe dobrane karty są nieistotne. Wsparcie Ogniowe nie powiodło się. Jeżeli agencją ogniową jest artyleria albo moździerze, umieść znacznik Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego jedną kartę bliżej obserwatora i w jego LOS, chyba że wzywa on ostrzał na swoją pozycję (obserwator zajmuje kartę będącą celem). W takim przypadku losowo określ sąsiadująca kartę i umieść na niej znacznik Oczekiwanego Wsparcia Ogniowego. Jeżeli „Blisko" dobrano dla ataku z powietrza, losowo określ kartę sąsiadującą ze znacznikiem, a następnie go na nią przenieś.

6.7.4 Moździerze na Mapie

Moździerze obecne na mapie mają dwie możliwości ustawienia. „Ustawienie" oznacza w jaki sposób ostrzeliwują cele. Ustawienie Bezpośrednie jest wtedy, kiedy jego obsługa

może obserwować cel. Używając go w ten sposób, strzelają w taki sam sposób jak piechota. Drużyny moździerzowe składające się z jednego Stopnia mogą stosować tylko Ustawienie Bezpośrednie. Jednostkom Moździerzy obecnym na mapie można wydać Komendę Wezwanie Wsparcie Ogniowego jeżeli mają one dwa albo trzy Stopnie oraz łączność z jednostką w odpowiedniej Sieci TAC.

Strzelając z Ustawienia Bezpośredniej – Moździerz strzela w kartę, do której ma LOS, bez względu na to czy jest oddziałem z H albo drużyną z G! – ten ostrzał jest traktowany dokładnie w taki sam sposób jak każdy inny Ogień Bezpośredni (***Wyjątek:*** *Moździerze zawsze mogą strzelać nad sojuszniczymi jednostkami*). A więc umieszcza on PDF dając szansę na powstanie Ognia Krzyżowego. Także podobnie jak inny Ogień Bezpośredni, podlega on Efektom Terenu dyktowanym przez obramowania karty, przez które przechodzi ostrzał. *(Pamiętaj, że drużyny moździerzowe z G! Muszą otrzymać rozkaz do otwarcia ognia. Drużyny z H otwierają ogień automatycznie.)*

Ustawienie Pośrednie powoduje ostrzał ogniem pośrednim, który wymaga obserwatora podobnie jak artyleria i moździerze będące poza mapą. Tylko jednostki moździerzy składające się z dwóch albo trzech Stopni (historycznie często określane jako sekcja moździerza albo Pluton) mogą zastosować Ustawienie Pośrednie. Strzelanie z tego ustawienia wymaga kogoś, kto będzie dla niego podawał cele oraz wydawał mu rozkaz rozpoczęcia ostrzału. Moździerz może mieć własne radio albo telefon lub znajdować się na tej samej karcie co jednostka, która ma takie atuty (jest to „wystarczająco dobre"). Nie dobiera się żadnej karty; automatycznie umieść VOF H. Zauważ, że Moździerz *nie będzie* kontynuował ostrzału – za każdym razem trzeba mu wydać rozkaz, żeby strzelił Pośrednio. Moździerze na mapie mające to ustawienie nie wytyczają prostej LOS do celu, ale muszą być w zasięgu wytyczonym po kartach, także po przekątnej, nie licząc karty, którą zajmuje moździerz.

Moździerz strzelający z Ustawienia Pośredniego *nie umieszcza* PDF, a więc nie spowoduje Ognia Krzyżowego. Jest również traktowany tak samo jak Nadlatuje! w stosunku do efektów terenu (np. korzysta z „mniejszej" liczby i ma „-1" na niektórych kartach).

6.7.5 Zarejestrowane Cele

Wytyczne niektórych misji mówią, że możesz je rozpocząć z zarejestrowanymi celami dla artylerii spoza mapy (ale nie moździerzy). Umieść wtedy znacznik Celu na wybranej przez ciebie karcie. Możesz też umieścić ten znacznik na karcie, na której artylerii albo moździerzom spoza mapy, udało się przeprowadzić Wsparcie Ogniowe. Każda agencja ogniowa może mieć w grze tylko jeden znacznik Celu. Usuń ten znacznik jeżeli agencja ogniowa strzela do innego celu.

Dobierz kolejną kartę podczas dobierania dla Próby Wezwania Ostrzału spoza mapy (4.2.4i) na zarejestrowane cele (karty zawierające znacznik Celu danej agencji ogniowej).

6.8 Amunicja

Zarządzanie ograniczonymi zapasami amunicji stanowi istotny aspekt nowoczesnej walki piechoty. W Dzienniku Misji musisz śledzić zużycie amunicji dla jednostek, które tego wymagają (sojuszniczych i wrogich). Za każdym razem kiedy jedna z następujących broni strzela, zaznacz w Dzienniku Misji zużycie punktu amunicji.

Znaczników Amunicji używaj tylko wtedy, kiedy rozdzielasz ją na mapie. Przedstawiają one tylko podstawowe rodzaje amunicji; w niektórych misjach występuje amunicja różnego kalibru, która nie jest zamienna. Liczba na znaczniku wskazuje liczbę punktów amunicji.

6.8.1 Rodzaje Amunicji

A. Amunicja Karabinów Maszynowych (MG Ammo)
Każdy punkt reprezentuje około 200 – 300 pocisków. Każdy Stopień jednostki może nieść do sześciu punktów. Zużyj jeden punkt amunicji za każdym razem, kiedy jednostka z VOF A strzela. Zużyj dwa punkty po udanej Akcji Próby Skoncentrowania Ognia oraz w każdej turze, w której użyto FPL.

Zauważ, że w misjach WWII niektóre oddziały Niemieckie mają karabiny maszynowe. Podobnie jest w misjach z Wietnamu, w których pojawia się NVA. Jej oddziały także mają karabiny maszynowe. Musisz śledzić stan amunicji dla tych jednostek, a każda z nich otrzymuje tyle amunicji, ile podano dla LMG (Niemcy) albo MG (NVA). Kiedy oddziałowi skończy się Amunicja MG, połóż na nim znacznik Brak Amunicji (Out of Ammo), zmniejszając jego VOF do tego, który podaje znacznik.

Zauważ także, że niektóre jednostki (jak niemieckie w WWII) zaczynają z większą ilością amunicji, niż mogą unieść w danym momencie.

B. Amunicja Moździerzowa (MTR Ammo)
Każdy punkt reprezentuje od sześciu do siedmiu pocisków. Każdy Stopień jednostki może nieść do dwóch punktów. Zużyj jeden punkt za każdym razem kiedy strzela moździerz.

C. Amunicja Dział Bezodrzutowych (RCL Ammo)
Każdy punkt reprezentuje od dwóch do trzech pocisków. Każdy Stopień jednostki może nieść do trzech punktów. Zużyj jeden punkt za każdym razem kiedy strzela jednostka działa bezodrzutowego.

D. Amunicja Rakietowa (RKT Ammo)
Zastosuj tę amunicje dla jednostek uzbrojonych w Bazookę, RPG albo Panzerfausta. Każdy punkt reprezentuje od dwóch do trzech pocisków. Każdy Stopień jednostki może nieść do trzech punktów. Niektóre oddziały mają wyrzutnie rakiet, dla których amunicja ma specjalne żetony (Panzerfaust i B40/RPG). Rakiety są masywne i ciężkie, dlatego trzeba śledzić ich zapas. Jeżeli jednostkom skończy się amunicja, które ich używają, tracą one G! na Bliskim Zasięgu.

E. Miotacz Ognia (F!)
Miotacze ognia używane przez piechotę są zużywalnymi jednostkami, które mają paliwo na kilka sekund. Kiedy się ono zużyje, dobrze wyszkolony operator będzie ponownie zaopatrzony w następną jednostkę. Miotacz ognia US M2-2 ma ważący 68 funtów zbiornik na 2x2 galony paliwa, który na efektywnym zasięgu 20m zużywa około połowy galona na sekundę. Znacznik Amunicji Miotacza Ognia ma 2 strzały, lub mniej więcej 3.5 sekundy paliwa na strzał. Wyszkolona w obsługę miotacza ognia jednostka Piechoty musi być

wyposażona w znacznik Amunicji Miotacza Ognia. Bez miotacza ognia jest ona obracana na swoją stronę Fire Team. Jeżeli otrzyma ona nowy znacznik Amunicji Miotacza Ognia, automatycznie jest odwracana na swoją stronę Dobrego Stanu.

F. Ładunek Wybuchowy (DEMO)
US ładunek wybuchowy (M37) jest plecakiem zawierającym 8 kostek (M5A1) plastycznego materiału wybuchowego (C4) o łącznej wadze 20 lbs. Kostki M5A1 mogą być wyjęte i podzielona na mniejsze ładunki lub użyte jako jeden duży. Zazwyczaj ładunek wyposażony był w zapalnik czasowy albo zdalny. Mógł być też podłączony do elektrycznego detonatora przy pomocy kabla. Rzucenie ładunkiem ważącym dwadzieścia funtów to nie lada wyczyn, a zbliżenie się do celu na odpowiednią odległość będąc pod ostrzałem to nie lada wyzwanie. Tylko jednostki określone przez Wytyczne Kampanii lub Misji mogą używać ładunków wybuchowych. Pozostałe jednostki mogą je nieść w taki sam sposób jak amunicję.

G. Amunicja Czołgowa (dowolny Pojazd z VOF A lub H)
Amunicja czołgowa reprezentuje zarówno pociski do głównego działa oraz amunicję do różnych karabinów maszynowych. W Pojazdach wyposażonych w miotacz ognia reprezentuje to paliwo. Czołgi nie przeładowują podczas misji. Po skończeniu się amunicji, czołg jest usuwany z gry zgodnie z 6.4.

Uwaga: Od Wietnamu jednostki US mają granatnik 40mm oznaczony G!. Ponieważ amunicja do tego typu broni jest mała, jednostki mają jej przy sobie tyle, że wystarczy jej na całą misję.

6.8.2 Jednostki z Brakiem Amunicji

Amunicja kończy się kiedy jednostka wystrzeli ostatni punkt amunicji.

Są dwa sposoby na oznaczanie takich jednostek:

1. Jeżeli jednostka nie ma amunicji do broni (MG, moździerz, wyrzutnia rakiet, działo bezodrzutowe, itd.) i ma tylko jeden Stopień a jej strona z Fire Team ma VOF S albo A/S, obróć ją na tę stronę.
2. Jeżeli jednostka nie ma amunicji do broni i ma więcej niż jeden Stopień albo ma tylko jeden Stopień, ale na drugiej stronie ma Fire Team z VOF innym niż S albo A/S, połóż na niej znacznik Brak Amunicji. Dopóki jednostka nie zabierze nowej amunicji, bez względu na to co jest napisane na znaczniku, jej VOF to S a maksymalny Zasię Bliski.

Jednostka, która ma na sobie znacznik Brak Amunicji, kontynuuje walkę z nowym VOF i nie musi opuszczać mapy zgodnie z 9.9.

Cykl Ruchu Śmigłowca

Na początki 1sza Fala znajduje się na polu w drodze (inbound). Podczas Fazy Dowodzenia musi być aktywowana aby przeprowadzić lądowanie w Fazie Pojazdu 1 tury.

6.8.3 Zaopatrzenie

Zaopatrzenie jednostek w amunicję wymaga, aby jednostka z brakiem amunicji znajdowała się na tej samej karcie co dostępna amunicja. Jeżeli na kartach nie ma amunicji, jednostka musi przemieścić się do magazynu amunicji lub inna jednostka musi ją jej przynieść. Jednostka bez amunicji musi też otrzymać odpowiedni rozkaz (4.2.2h). Umożliwi on jej pozyskanie amunicji z karty albo jednostki niosącej amunicję.

Jednostka ze znacznikiem Brak Amunicji albo weapon team obrócona na swoją stronę Fire Team musi otrzymać Rozkaz Zabrania (4.2.2h). Znacznik zostaje usunięty a Dziennik Misji uaktualniony o nowe punkty amunicji. Jednostka ponownie może strzelać.

Jednostka odwrócona na stronę Fire Team automatycznie obraca się na drugą stronę po otrzymaniu amunicji. Następnie uaktualnij Dziennik Misji albo Znacznik Amunicji nowym zapasem punktów amunicji i odwróć Fire Team na drugą stronę. Jednostka ponownie może strzelać.

7.0 Pojazdy

Gra głównie skupia się na piechocie, jednak w XX wieku używano wielu różnych pojazdów wspierających jej działania. W *Fields of Fire* występują dwie podstawowe klasy pojazdów: pojazdy naziemne i śmigłowce. Pojazdy naziemny poruszają się z karty na kartę. Umieszczając helikopter określasz, czy ląduje, czy też wykonuje lot na niskim pułapie. Wszystkie pojazdy poruszają się i wykonujesz ataki przeciwko nim w Fazie Ruchu i Walki Pojazdów. Ruch i walka pojawiają się w trakcie fazy, więc ruch może zostać przerwany walką, ale może być później kontynuowany. Jeżeli pozwoli na to Tabela Pojazdu i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart), możesz być w stanie zarówno wykonać ruch, jak i przeprowadzić walkę z pojazdem. Karta Pojazdów i Broni Przeciwpancernej (znajdująca się na odwrocie Broszury Odpraw) zawiera wszystkie istotne dane dla wszystkich pojazdów. Ze względu na uproszczenia cała walka przeciwko pojazdom określana jest mianem Walki Przeciwpancernej (Anti-Tank Combat (AT)).

7.1 Komendy

7.1.1 Ogólne

Pojazdy, tak samo jak jednostki piechoty, zorganizowane są w Plutony i kompanie z funkcjonującym łańcuchem dowodzenia. Pojazdy naziemne tworzą Plutony, a jednostki śmigłowców tworzą eskadry. Pluton pojazdów ma Dowódcę Plutonu (Platoon Headquarter) (PLT HQ), a eskadra śmigłowcowy ma Lidera Eskadry (Flight Leader) (FLT LDR). Pojazdy PLT HQ i FLT LDR mogą aktywować tylko pojazdy z tego samego plutonu lub eskadry.

W przeciwieństwie do jednostki Dowódcy PLT piechoty, pojazdy dowodzenia mogą dowodzić swoim plutonem lub eskadrą i nadal działać jako jednostka bojowa lub transportowa, ponieważ pojazd ma wystarczającą liczbę członków załogi aby wykonywać więcej niż jedną czynność.

Wszystkie pojazdy w plutonie lub w eskadrze mają własną sieć radiową. PLT HQ lub FLT LDR jest zawsze w kontakcie ze wszystkimi członkami Plutonu lub eskadry. Komunikują się również w Sieci Taktycznej kompanii w Wietnamie lub w późniejszych misjach ALBO w Sieci Taktycznej Batalionu w czasie II wojny światowej lub w czasie wojny koreańskiej. Podczas Fazy Dowodzenia, za pomocą CO HQ, możesz aktywować pojazd PLT HQ lub FLT LDR, tak jak aktywowałbyś jakąkolwiek inną jednostkę PLT HQ lub Staff. Jeżeli Dowódca Plutonu nie zostanie aktywowany przez Dowódcę kompanii, należy dobrać dla niego kartę podczas Mobilizacji Inicjatywą Dowódcy PLT. Komendy możesz zachować tak jak dla wszystkich innych jednostek HQ lub Staff. Jedynie CO HQ lub indywidualny PLT HQ lub FLT LDR może aktywować poszczególne pojazdy, które należą do jego plutonu lub eskadry, chyba że dołączyłeś pojazd do konkretnego plutonu przed rozpoczęciem misji. Możesz również aktywować każdy pojazd należący do Plutonu lub eskadry przez Inicjatywę Ogólną / General Initiative/. Nigdy nie możesz dołączyć śmigłowca do PLT HQ piechoty.

Niektóre pojazdy, takie jak ciężarówki i jeepy, mają ograniczoną liczbę członków załogi i/lub nie mają radia i nie są wskazane w Wytycznych Misji jako część Plutonu pojazdów. Jeepy i podobne małe pojazdy nie mają załogi. Jakakolwiek jednostka, która znajdzie się na ich pokładzie, działa jako kierowca. Ciężarówki mają małą załogę, ale zwykle nie mają radia. Muszą otrzymać Komendę aby poruszać się indywidualnie. Możesz aktywować ciężarówkę aby wykonała ruch za pomocą dowolnej jednostki HQ lub Staff, która pozostaje z nią w łączności Wizualno-Werbalnej lub przez Inicjatywę Ogólną.

Istnieje kilka dział przeciwpancernych lub przeciwlotniczych, które traktowane są jak pojazdy do wszystkich celów, z wyjątkiem tego, że nie mogą się poruszać podczas misji. Są one wykazane w Tabeli Pojazdów i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart) w kolumnie Mobilność. Niektóre pojazdy latające, takie jak Śmigłowce Szturmowe, Samoloty Wysuniętego Obserwatora Lotniczego (FAC) i Samoloty Wsparcia /Fixed Wing Gunships/ (AC47), są traktowane jako wyjątki.

7.1.2 Śmigłowce Szturmowe

Wezwanie Śmigłowca Szturmowego odbywa się w taki sam sposób, jak Misję Wsparcia z Powietrza. Jeżeli wezwanie się powiedzie, aktywowałeś Śmigłowiec Szturmowy. Umieść go bezpośrednio na karcie, kiedy tylko chcesz, w trakcie wykonywania Ruchu Pojazdem i podczas Fazy Walki. Nie "przelatujesz" z karty na kartę, a więc jest podatny na reakcję AT Combat jedynie na karcie, na której śmigłowiec został umieszczony. Należy jednak sprawdzić reakcję Walki Przeciwpancernej /AT Combat/ na pojazd latający podczas jego umieszczania.

Śmigłowce Szturmowe są zwykle rozmieszczone jako sekcja dwóch pojazdów powietrznych. Dwa znaczniki pojazdów powietrznych są wzywane przez pojedyncze wezwanie ostrzału na konkretną kartę stanowiącą cel. Jeżeli oba są nieuszkodzone, możesz zaatakować kartę celu i dowolną jedną Sąsiadującą kartę (jeśli jest taka potrzeba) za pomocą ich VOF. Jeżeli tylko jeden pojazd powietrzny jest nieuszkodzony, możesz zaatakować tylko kartę celu. "Bliski" ostrzał /"Short" fire/ (6.7.3) odnosi się również do misji Śmigłowców Szturmowych, ale atakowana jest jedynie nowa karta celu.

Śmigłowiec Szturmowy może zawisnąć w miejscu na dodatkową turę (maksymalnie dwie tury). Jeśli chcesz, aby helikopter zaatakował inny cel w drugiej turze, musisz ponownie wykonać procedurę wezwania. W przeciwnym razie Śmigłowiec Szturmowy automatycznie wykona drugi atak na swoje pierwotne cele, wywołując potencjalną reakcję Walki Przeciwpancernej, tak jak poprzednio.

7.1.3 Samolot Wysuniętego Obserwatora Lotniczego

Samoloty FAC nie wymagają rozkazów i możesz wstrzymać je na dodatkowe cztery tury (na łączną ilość pięciu tur). W każdej turze możesz wykonać jedną akcję Próby Wezwania Wsparcia Ogniowego jednostki Strzelającej Spoza Mapy (ale tylko wtedy, gdy jest to Wsparcie Powietrzne z samolotu lub śmigłowca szturmowego) i możesz oznaczyć cel znacznikiem WP. Rakiet WP mają Zasięg Bliski /Close Range/. Umieść FAC na wybranej karcie podczas Fazy Ruchu i Walki Pojazdów. Nie "przelatuje" z karty na kartę, a więc jest podatna na reakcję AT Combat jedynie na karcie, na której zostanie umieszczony. W misjach w Wietnamie Śmigłowce Szturmowe i Airborne FAC są narażone tylko na Broń Ręczną /Small Arms/, Automatyczną /Automatic Weapons/ i 12,7 mm HMG.

7.1.4 Samoloty Wsparcia

Podczas misji w Wietnamie, samoloty wsparcia latają na wyższych pułapach i nie są narażone na AT Combat. Latają tylko podczas nocnych misji.

Podobnie jak FAC, automatycznie aktywujesz AC47, umieszczając go w dowolnym miejscu na mapie podczas Fazy Ruchu i Walki Pojazdów. W każdej kolejnej turze możesz przemieścić go na dowolną kartę i kiedy jest dostępny, możesz nim krążyć w trakcie całej misji. Po umieszczeniu może nałożyć 3 znaczniki VOF Ciężkiej Broni i 3 znaczniki zrzucanego z powietrza oświetlenia /air-dropped illumination markers/ w dowolnej kombinacji na 3 kartach, którą zajmuje lub sąsiadujące z nią. Nie wymaga trwającej Akcji Wezwania Wsparcia Ogniowego / Call for Fire Action/.

7.2 Potencjalny Kontakt

W przeciwieństwie do Piechoty, pojazdy możesz aktywować tylko raz podczas tury. Aktywuj pojazd podczas Segmentu Dowodzenia /Command Segment/ i umieść na nim znacznik Aktywowany jako przypomnienie. Mimo aktywacji w Segmencie Dowodzenia, nie wykonuj Akcji pojazdu aż do Fazy Ruchu i Walki Pojazdów. Możesz poruszać albo inicjować walkę tylko aktywowanymi pojazdami. Możesz wykonać akcję walki nieaktywowanym pojazdem tylko w ramach reakcji na ruch lub ostrzał innych pojazdów. Podczas aktywacji, w danym momencie, poruszać się i strzelać może tylko jeden pojazd. Jeżeli aktywowany zostaje zarówno wrogi, jak i sojuszniczy pojazd, Akcje będą wykonywane naprzemiennie a strona atakująca będzie działać jako pierwsza. Po zakończeniu Akcji odwróć znacznik Aktywacji jednostki na stronę Ruch/Strzał, a w Fazie Porządkowania usuń wszystkie znaczniki.

7.2.1 Planowany transport

W niektórych misjach Pojazdy transportowe mają zaplanowany harmonogram. Wytyczne misji będą wskazywać, czy transport jest wstępnie zaplanowany i jaki jest planowany czas przybycia transportu, wyładowania jednostek i opuszczenia mapy. Pojazdy w zaplanowanych misjach nie muszą być aktywowane. Realizują tylko swój harmonogram. Mogą używać VOF (jeśli Pojazd ma nadrukowaną VOF), podczas zaplanowanych w harmonogramie kursów.

7.3 Ruch

7.3.1 Ruch naziemny

Możesz przemieszczać pojazd naziemny z jednej karty na drugą przez nieograniczoną ilość kart. Musi on jednak przestać się poruszać, kiedy wjedzie na kartę o przejezdności "SLOW" oraz nie może wjechać na kartę o przejezdności "NO" (1.2.1b). Pojazd nie może się poruszać po oddaniu strzału, ale może poruszać się przed strzelaniem, jeśli w jego kolumnie Move & Fire w Tabeli Pojazdu i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart) znajduje się jakaś wartość (7.5c).

7.3.2 Ruch lotniczy

Kiedy Śmigłowiec Szturmowy wchodzi do gry, umieść go na wybranej przez siebie karcie; nie przenosisz go z karty na kartę. Jest narażona tylko na AT Combat na karcie, na której zostaje umieszczony. Nie otrzymuje modyfikatora +1 za ruchomy cel.

Śmigłowiec, który w Tabeli Pojazdu i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart) ma zaznaczone, że posiada Pojemność Transportową, jest śmigłowcem transportowym. Śmigłowiec transportowy jest dostępny dla:

• lądowania szturmowego (jednostki lądujące w niezajętej Strefie Lądowania),
• dostarczania sprzętu lub posiłków, lub
• ewakuacji ofiar.

Musisz aktywować śmigłowiec transportowy, aby móc umieścić go na mapie. Śmigłowiec transportowy można umieścić tylko na karcie z punktem kontrolnym Strefy Lądowania, która może znajdować się tylko na karcie oznaczonej "LZ" (Strefa lądowania). Aby wylądować śmigłowcem transportowym po jego wcześniejszym umieszczeniu na mapie, inna jednostka musi najpierw oznaczyć strefę LZ środkiem Pirotechnicznym.

Śmigłowce Szturmowe to śmigłowce bez Pojemności Transportowej. Rozpatrz ruch Śmigłowca Szturmowego w taki sposób, jakby wykonywał on nalot. Śmigłowce Szturmowe są dostępne na wezwanie jako wsparcie powietrzne i są umieszczane na karcie docelowej.

7.4 Transport

Wartość w nawiasie na żetonach pojazdów wskazuje liczbę Stopni, którą może przewozić. Może również transportować przedmioty o maksymalnej wartości dopuszczalnej dla tej liczby Steps (5.1.6).

7.4.1 Wsiadanie

Aby jednostka piechoty lub ofiara weszła do pojazdu, pojazd musi wykonać Akcję Wsiadania (4.2.2h) podczas Fazy Dowodzenia. Umieść znacznik Exposed na pojeździe, jeśli

jeszcze go nie ma. Umieść jednostki piechoty pod żetonem pojazdu. Możesz normalnie poruszać pojazd w Fazie Pojazdu. Jednostki mogą rozpocząć misję w pojazdach, umieszczając je pod żetonami jednostek pojazdów na początku misji.

7.4.2 Wysiadanie

Pasażerowie
Podczas Fazy Pojazdu, przed lub po ruchu pojazdu, mogą z niego wysiąść jego pasażerowie. Nie musisz wydawać specjalnego rozkazu aby to zrobić. Umieść znacznik Exposed na pojeździe i na każdym pasażerze, który wysiądzie z pojazdu.

Sprzęt
Aby wyładować sprzęt lub amunicję z pojazdu, musi on wykonać Akcję Wyładowania (4.2.2h) podczas Fazy Dowodzenia. Umieść znacznik Exposed na dowolnej jednostce pojazdu wykonującej Akcję Transportową, jeśli jeszcze go nie ma. Możesz normalnie poruszać pojazd w Fazie Pojazdu.

7.4.3 Jazda w Jeepach lub Ciężarówkach

Jeepy nie mają załogi, a jednostka, która wsiadła, służy za kierowcę. Jeepy i ciężarówki są pojazdami otwartymi. Jednostka piechota może strzelać lub zostać ostrzelana jak każda inna jednostka piechoty w Segmencie Efektów Walki. Pasażerowie mogą również ucierpieć w wyniku AT Combat pojazdu będącego celem ataku. Jeżeli pojazd się porusza, wszyscy pasażerowie, którzy się w nim znajdują, są Odsłonięci, a pasażerowie nie otrzymują osłony z pojazdu podczas wsiadania.

7.4.4 Jazda na Czołgach

Jednostki, ofiary i amunicja mogą być przewożone na czołgach, gdy jest to konieczne. Czołg może pomieścić liczbę Stopni równą jego pojemności transportowej podanej w Tabeli Pojazdu i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart). Czołg, na którym znajdują się ofiary lub pasażerowie, nie może brać udziału w walce, dopóki pasażerowie z niego nie zejdą lub nie zostaną wyładowani (ale może walczyć, jeśli przewozi tylko amunicję). Każda jednostka Piechoty jadąca na czołgu, który jest celem ataku przeciwpancernego, którego rezultatem jest Brewed Up, Knocked Out albo Pinned, zostaje automatycznie TRAFIONA /HIT/. Natychmiast rozpatrz efekt trafienia i wysiądź pasażerami i oznacz ich jako odsłoniętych, co będzie miało zastosowanie w późniejszej Fazie Efektów Walki. Pasażerowie mogą nawiązać walkę w Fazie Efektów Walki jak każda inna jednostka piechoty, ale nie mają własnego VOF podczas wysiadania. Jeżeli pojazd się porusza, pasażerowie są Exposed i nie otrzymują osłony od pojazdu podczas wsiadania.

7.4.5 Śmigłowce Desantowe

Nieliniowa (brak linii frontu) charakterystyka działań partyzanckich i pojawienie się śmigłowca jako technologii broni zapoczątkowały nową formę operacji militarnych podczas wojny w Wietnamie: Desantu Śmigłowcem. Desant Śmigłowcem to dostarczenie żołnierzy w sytuacje bojowe (Strefa Lądowania [LZ]) przy pomocy helikoptera. Na Desant Śmigłowcem składa się Planowanie Desantu z Powietrza, Obszary Postojowe i Strefy Lądowania.

Zastosuj zasady dotyczące Dowodzenia Pojazdami i Poruszania się Śmigłowców do Desantu Śmigłowcem.

Strefy Lądowania /Landing Zones/ (LZ)
Strefa Lądowania (LZ) to obszar na mapie składający się z jednej, dwóch lub trzech kart. Misja wyznaczy początkową konfigurację LZ. Punktowe Znaczniki Taktyczne LZ można umieszczać tylko na kartach terenu z ikoną helikoptera. Podczas rozkładania mapy sprawdź dwa razy, czy karty oznaczone Punktem LZ są Open, Village, Brush, Elephant Grass lub Rice Paddy.

Upewnij się, że ilość śmigłowców zaplanowanych w pierwszej fali i LZ jest wystarczająco duża, aby pomieścić te pojazdy. LZ pomieści cztery śmigłowce. Co turę, cztery śmigłowce mogą odlecieć i cztery mogą wylądować. LZ mogą zostać wyznaczone na kartach, na których możliwe jest umieszczenie LZ podczas misji, wykonując akcję Wyznaczenia Nowego Znacznika Taktycznego (4.2.1l).

Obszary Postojowe /Staging Areas/
Operacje śmigłowców są kierowane z czterech Obszarów Postojowych, zwanych Strefą Odbioru /Pickup Zone/ (PU Zone), Inbound, Outbound i Loite Staging Area. Karta Pomocy Gracza, zwana Kartą Kontroli Śmigłowca, umożliwia śledzenie lokalizacji Twojego pojazdu gdy przemieszcza się między różnymi obszarami. Karta jest dwustronna z jedną stroną przeznaczoną dla Lotnictwa Wojskowego, a druga dla Lotnictwa Morskiego. Obszary są identyczne, ale ilustracje są specyficzne dla danej służby. Przemieszczanie śmigłowca pomiędzy obszarami Karty Kontroli Śmigłowca, a także z karty na mapę, nie wymaga komend. Ograniczona ilość paliwa zmusza jednostki powietrzne do ciągłego przemieszczania się, śmigłowców na LZ na mapie, Inbound, Outbound lub Loiter *muszą* przemieścić się na następny obszar, śmigłowce w Strefie PU mogą pozostać tam tak długo, jak sobie tego życzysz. Śmigłowce w LZ na mapie muszą przejść do strefy Outbound. Ze strefy Outbound musi przemieścić się do Strefy PU. Śmigłowce w obszarze Inbound muszą przejść do obszaru LZ na mapie lub obszaru Littera, jeśli LZ jest pełna lub jeśli chcesz poczekać na turę. Śmigłowce w obszarze Loiter muszą przenieść się do mapy LZ lub obszaru Outbound na mapie. Aby rozpocząć misję rozpoczynającą się od desantu śmigłowców, zaczynasz z załadowanymi śmigłowcami na Powietrznym Obszarze Postojowym (Inbound Staging Area), aby ich lądowanie mogły się rozpocząć od 1 tury misji.

Uwaga: Chociaż jest to bardzo mało prawdopodobne, możliwe, że nie będziesz miał wystarczającej liczby rozkazów, aby przemieścić wszystkie śmigłowce. W tym przypadku nadal muszą się poruszyć. Jednakże komendy muszą w PIERWSZEJ KOLEJNOŚCI zostać wydane na przemieszczenie śmigłowców. Innymi słowy, nie możesz celowo wydać komend gdzie indziej, wiedząc, że śmigłowce muszą się poruszać.

W swojej turze Śmigłowiec ładuje jednostki i amunicję w Strefie PU Obszaru Postojowego i w tej samej turze przemieszcza się do Inbound Staging Area. W drugiej turze opuszcza Inbound Staging Area i przenosi się na kartę LZ na mapie, gdzie może rozładować pasażerów lub amunicję i zabra ofiary. W trzeciej turze opuszcza LZ (po załadowaniu dowolnych oddziałów, ofiar lub amunicji) do Outbound

Przykład walki czołgów:

Czołg kontra Czołg

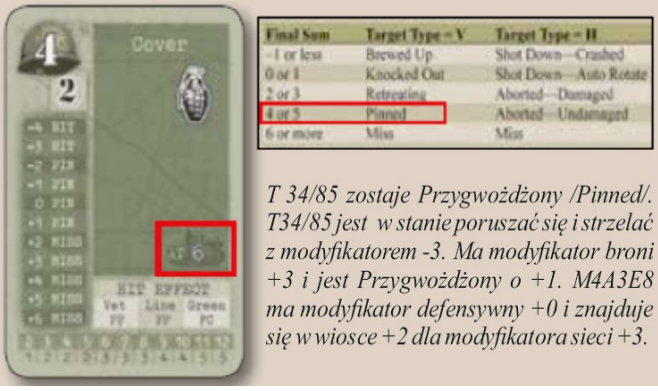
Ruch pojazdu i walka odbywa się we Wspólnej Fazie Pojazd-Samolot. Aktywowane pojazdy mogą poruszać się i / albo inicjować walkę. We Wspólnej Fazie Pojazd-Samolot pojazdy nieaktywne mogą reagować tylko na ruch lub ostrzał aktywowanych pojazdów. Pojazdy amerykańskie są aktywowane przez wydanie komendy. Pojazdy wroga są aktywowane przez Sprawdzenia Aktywności Wroga. Do pojazdów zalicza się również śmigłowce.

1. Północnokoreański T34/85 przemieszcza się na nasz przykładowy obszar w wyniku Sprawdzenia Aktywności Wroga.

2. US M4A3E8 z regimentu kompanii Czołgów reaguje na ruch, nawiązując walkę T34/85.

Na karcie pomocy gracza wymienione są wartości ataku i obrony poszczególnych pojazdów.
Ofensywny modyfikator zasięgu dla M4A3E8 to Bliski Zasięg (sąsiednia karta) -3
Defensywny modyfikator dla 34/85 +1 T34 / 85 poruszał +1
The Rice Paddy ma +0
Całkowity Modyfikator Walki to -1

Zostaje dobrana karta Akcji i odwołując się do AT# - modyfikator jest dodawany i konsultowany z karta Pojazdu.



T 34/85 zostaje Przygwożdżony /Pinned/. T34/85 jest w stanie poruszać się i strzelać z modyfikatorem -3. Ma modyfikator broni +3 i jest Przygwożdżony o +1. M4A3E8 ma modyfikator defensywny +0 i znajduje się w wiosce +2 dla modyfikatora sieci +3.

Staging Area. W czwartej turze wraca do Strefy PU, gdzie może wyładować ofiary i załadować nowych pasażerów lub amunicję. Tak więc pełna podróż w obie strony od Strefy PU, Inbound, LZ na mapie, a następnie Outbound i Sstrefy PU zajmuje cztery tury.

***Przykład**: Planowane lądowanie w 3 Turze może być opóźnione do 4 tury. Jeżeli śmigłowiec nie wyląduje w 4 Turze, musi wrócić do Strefy Odbioru /Pickup Zone/. W 5 Turze powraca do Pickup Zone Staging Area. W 6 Turze może rozpocząć od nowa cały proces Desantu Śmigłowcem.*

Poniższe zasady odnoszą się również do Helicopter Assault Staging Areas:
• Jednostki w Strefie PU Zone, Inbound, Outbound lub Loiter Staging Area nie mogą strzelać lub być pod ostrzałem.
• Jednostki bez transportu śmigłowcowego nie mogą przemieszczać się z mapy do jednego z Obszarów Postojowych śmigłowca (lub odwrotnie) lub między tymi czterema Obszarami Postojowymi.
• Każda jednostka opuszczająca mapę musi wylądować w strefie PU. Każda jednostka opuszczająca Strefę PU musi wylądować na mapie w LZ lub wrócić / wznieść się do Strefy PU.
• Nie ma ograniczeń pojemności w żadnym PU Zone, Inbound, Outbound lub Loiter Staging Area.
• Śmigłowiec musi znajdować się w jednym z Obszarów Postojowych śmigłowca lub na mapie.
• Nie ma żadnych LOS z dowolnego miejsca do Obszaru Postojowego śmigłowca.

Planowanie Desantu z Powietrza

Desant śmigłowcem jest skomplikowaną operacją i wymaga starannego zaplanowania. Zwykle odbywa się to podczas Organizacji Zadań (2.4.3), więc pierwsza fala ląduje w turze 1. Scenariusze z desantem z powietrza w połowie gry pozwalają na fazę planowania w turze przed szturmem z powietrza.

Plan Desantu z Powietrza powinien zawierać:
• Wyznacz Strefę Lądowania zgodnie z wcześniejszym opisem. LZ mogą obejmować do trzech sąsiadujących kart. Rozważ liczbę śmigłowców w pierwszej fali i upewnij się, że LZ jest wystarczająco duża, aby je pomieścić.
• Załaduj jednostki pierwszej fali. Zwykle nie ma wystarczająco dużo miejsca, aby za jednym razem przetransportować wszystkie oddziały kompanii do LZ. Musisz podzielić kilka Oddziałów na Assault lub Fire Teams, pozostawiając Steps na Obszarze Postojowym.
• Transport Oddziałów UH1 ląduje i wyładowuje żołnierzy, aby zabezpieczyć LZ. Lądujące śmigłowce są podatne na Reaction AT Combat, jeśli LZ znajduje się w zasięgu wrogiej jednostki.
• Umieść jednostki pierwszej fali w Inbound Staging Area, jeśli planujesz lądować w pierwszej turze.
• Używaj śmigłowców CH-47 Heavy-Lift do przenoszenia cięższych elementów lub reszty kompanii.

Nie musisz wprowadzać fal desantowych jedna po drugiej, możesz je opóźniać podczas Planowania Lądowania, przesuwając kolejne fale z PU Zone do obszaru Inbound w razie potrzeby. W niektórych przypadkach możesz stwierdzić, że w LZ jest zbyt "gorąco", aby sprowadzić tam śmigłowce. Ponadto plan desantu musi uwzględniać limit 4 helikopterów na kartę (1.2.1i). Jeżeli na końcu Fazy Ruchu i Walki

Pojazdów liczba śmigłowców przekracza pojemność LZ albo więcej śmigłowców spróbuje wylądować w tej samej turze niż LZ może ich pomieścić, nadmiar śmigłowców natychmiast przerywa lądowanie. Jeżeli helikoptery trafią na kartę zawierającą znacznik VOF, zostają ostrzelane zanim zdążą wyładować pasażerów. Na początku Fazy Pojazdu Śmigłowce na kartach LZ mogą odlecieć, aby inne helikoptery mogły lądować.

Przykład: Przykładowy Plan Lądowania (jest to opcjonalne, nie ma obowiązku korzystania z tego):

Pierwsza fala:
Trzy UH-1 (każdy o pojemności 3 Stopni) w sumie 9-Steps - pełna siła Pluton ma 12 Steps. Każdy Oddział pozostawia za sobą jeden Steps (jeśli mają Step do pozostawienia, jest to odnotowane w Rejestrze kompanii).
Stick 1 - 1. PLT HQ [1], 1/1 PLT (-) [2] = 3 Steps
Stick 2 - Wpns / 1 PLT [1], 2/1 PLT (-) [2] = 3 Steps
Stick 3 - Wpns / 1 PLT [1], 3/1 PLT (-) [2] = 3 Steps

Uwaga Projektanta: Oddziały przypisane do śmigłowca nazywane są "sticks" lub "chalks".

W Fazie Ruchu i Walki Pojazdu, przemieść pierwszą falę na kartę LZ z Inboud Staging Area. UH1 ląduje i wysadza żołnierzy w celu zabezpieczenia LZ. Lądujące śmigłowce są narażone na Reaction AT Combat jeśli LZ znajduje się w zasięgu wrogich jednostek. Przemieść drugą falę z PU Zone Staging Area do Inbound Staging Area. Możesz mieć kilka dodatkowych UH1 lądujących z dodatkowymi elementami kompanii w celu zwiększenia możliwości wsparcia ogniowego LZ. W następnej Fazie Ruchu i Walki Pojazdu, pierwsza fala może odlecieć, podczas gdy druga fala wyładowuje żołnierzy.

7.5 Akcje Pojazdu

W Fazie Ruchu i Walki Pojazdu pojazd może wykonać jedną (i tylko jedną) z poniższych Akcji:

A. Ognia
B. Ruch
C. Ruch i Strzał
D. Ostrzał w ramach reakcji/ Reaction Fire
E. Rozpoznanie

Kolumna Ruch i Ostrzał (Move & Fire) z tabeli Pojazd i Bronie Dystansowe (Ranged Weapons Chart) wskazuje, czy jednostka może użyć akcji Ruchu, a następnie Strzał,. Jednostka piechoty z bronią AT aktywowana podczas Fazy Dowodzenia strzela również podczas Wspólnej Fazy Pojazdu Samolotu.

A. Ognia
Ostrzał pojazdów i śmigłowców nazywa się Walką Przeciwpancerną. Jednostka, która może wykonać taki atak, określana jest jako jednostka przeciwpancerna (patrz Glosariusz, 1.2.6). Aktywowana podczas Fazy Dowodzenia przeciwpancerna jednostka piechoty także strzela podczas Wspólnej Fazy Pojazdu Samolotu.

Ostrzał Przeciwpancerny rozpatrywany jest natychmiast. Pojazd będący celem musi znajdować się w LOS strzelającego. Pojazd strzelający do piechoty (bez względu na to, czy jest ona przeciwpancerna (AT-capable) lub figuruje na Karcie Pojazd i Broń Przeciwpancerna) umieszcza znacznik VOF, który jest rozpatrywany w Segmencie Efektów Walki. Odwróć znacznik "Aktywowany" na stronę "Moved /Fire".

Ostrzał jest jedyną Akcją dostępną dla jednostki przeciwpancernych podczas Wspólnej Fazy Pojazdu Samolotu.

Jeżeli jednostka strzela, najpierw rozpatrz każdy VOF z jej karty, następnie rozpatrz Walkę Przeciwpancerną jednostki i ostatecznie rozpatrz Reaction Fire jednostek przeciwpancernych, które mają LOS. Wrogie jednostki przeciwpancerne zawsze wykonują reaction fire, jeśli znajdują się w zasięgu i LOS.

Uwaga: Pojazd *nie musi* być aktywowany, aby ostrzelać piechotę w Fazie Walki (3.7). Celem aktywacji jest umożliwienie jednostce ostrzelanie pojazdu i/lub ruchu we Wspólnej Fazie Pojazdu Samolotu. Ponadto, pojazd, który poruszał się i / lub strzelał we Wspólnej Fazie Pojazdu Samolotu, nadal strzela do piechoty w segmencie Efektów Walki (np, rozpatruje swoją VOF). Piechota ostrzelana przez Pojazd, która wcześniej strzelała do innego Pojazdu, nie musi znajdować się na tej samej karcie, co Pojazd będący celem. Jednakże, w segmencie Efektów Walki strzelający pojazd musi kontynuować ostrzał wzdłuż obecnych już PDF. Pojazdy Przygwożdżone generują VOF Wszyscy Przygwożdżeni, tak jak robią to jednostki Piechoty. Dodatkowo, gdy są one Przygwożdżone, mogą być aktywowane, ale obowiązują je ograniczenia Przygwożdżenia opisane w 4.2.5.

B. Ruch
Przemieść pojazd na sąsiednią kartę. Przed wykonaniem ruchu, rozpatrz każdą VOF z karty, z której się on zaczyna. Jeżeli pojazd przetrwa ten początkowy atak, przenieś go na inną kartę. Jeśli na tej nowej karcie znajduje się znacznik VOF, natychmiast go rozpatrz. Na koniec należy rozpatrzeć Reaction Fire każdej jednostki przeciwpancernej, która ma LOS.

Po rozpatrzeniu wszystkich Reaction Fire, jeśli aktywowany pojazd przetrwał, możesz kontynuować jego ruch (jeśli pozwalają na to ograniczenia ruchu), rozpatruj VOF i Reaction Fires, karta po karcie.

C. Ruch i Strzał
Jeżeli kolumna Move & Fire dla pojazdu ma numer (nawet 0), możesz przemieścić taką jednostkę jak powyżej i móc wykonać ostrzał po wejściu na dowolną kartę. Musisz jednak przestać go przemieszczać, gdy zacznie strzelać.

D. Ostrzał w ramach Reakcji / Reaction Fire
Aktywowane pojazdy poruszają się i strzelają, potencjalnie wchodzą pod ostrzał pochodzący od jednostek reagujących na akcje podejmowane przez pojazd. Jednostkami reagującymi mogą być nieaktywowane pojazdy lub piechota przeciwpancerna i aktywowane pojazdy lub piechota przeciwpancerna, które jeszcze nie strzelały. Taka jednostka może strzelać w ramach reakcji do każdego pojazdu, który strzela lub porusza się w jego LOS. Nie musisz wydawać Komend, aby strzelać tymi reagującymi jednostkami. Nie możesz reagować na Reaction Fire. Jeżeli pojazd znajduje się

Jednostka amerykańska A:

- *Jednostka zawsze ma czystą LOS do sąsiadującej karty (z wyjątkiem sytuacji, gdy jest w Dymie lub pod VOF Nadlatuje!), więc jednostka amerykańska A widzi wrogie jednostki na kartach 13 i 38, niezależnie od krawędzi karty blokujących widoczność lub wysokości na jakiej znajduje się jednostka wypatrująca.*
- *Dodatkowo, krawędzie karty na której znajduje się jednostka wypatrująca i karty celu nie ma znaczenia, więc jednostka amerykańska A ma również czystą LOS do jednostek na karcie 33.*
- *Jednakże jednostka amerykańska A ma wyraźny LOS do wroga na karcie 40 tylko wtedy, gdy (jednostka amerykańska) znajduje się na górnej powierzchni karty Wielopoziomowej, na której się znajduje. Jeśli tak, to ignorujesz boki karty blokującej na karcie 38, zapewniając w ten sposób jednostce A wyraźny LOS do karty 40.*
- *Zwróć uwagę, że jednostka amerykańska A nie widzi wrogiej jednostki na karcie 19. LOS można śledzić tylko wzdłuż linii prostych. Aby zobaczyć tę jednostkę, LOS musiałby iść prosto jedną kartą a następnie po przekątnej jedną kartę (lub odwrotnie), a to nie jest dozwolone.*

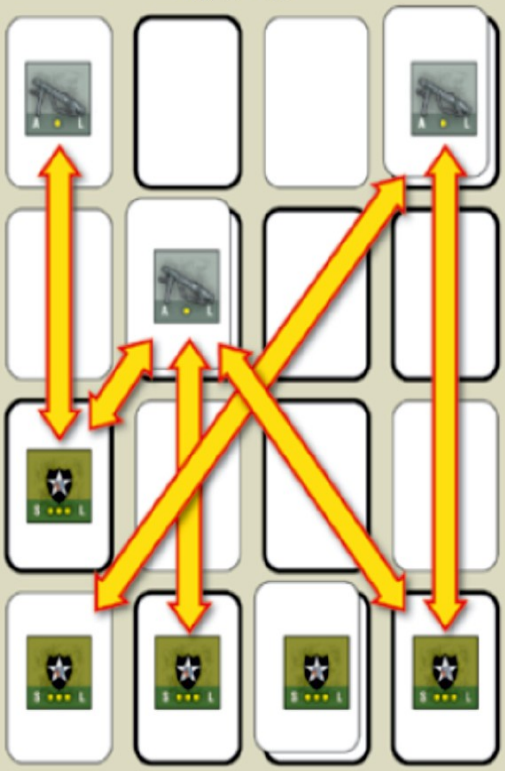
Jednostka amerykańska B:

- *Ta jednostka ma wyraźny LOS dla obu wrogich jednostek na kartach 33 i 19, ponieważ są one na sąsiednich kartach.*
- *Ta jednostka ma wyraźną LOS do jednostki na karcie 35, ponieważ jednostka B może zignorować ciemną ramkę na swojej karcie [5.2.1].*

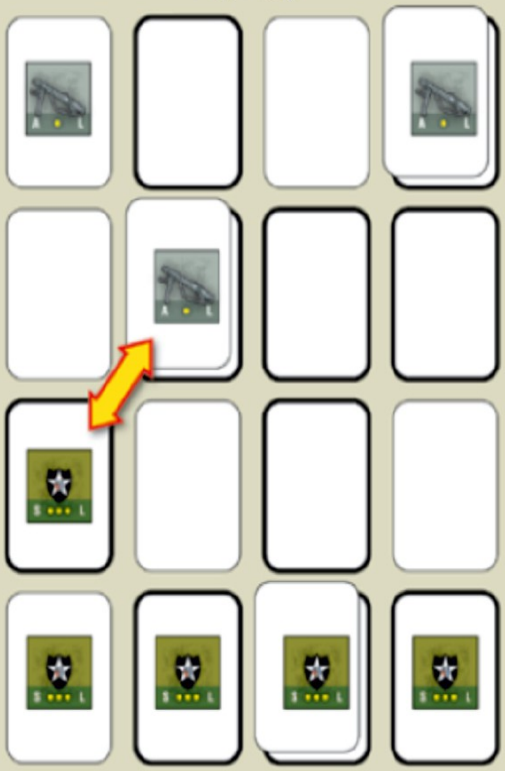
Przykłady Linii Wzroku

Karty w stosie to wzgórza. Czarne ramki to karty z czarnym obramowaniem.

Zwykła LOS

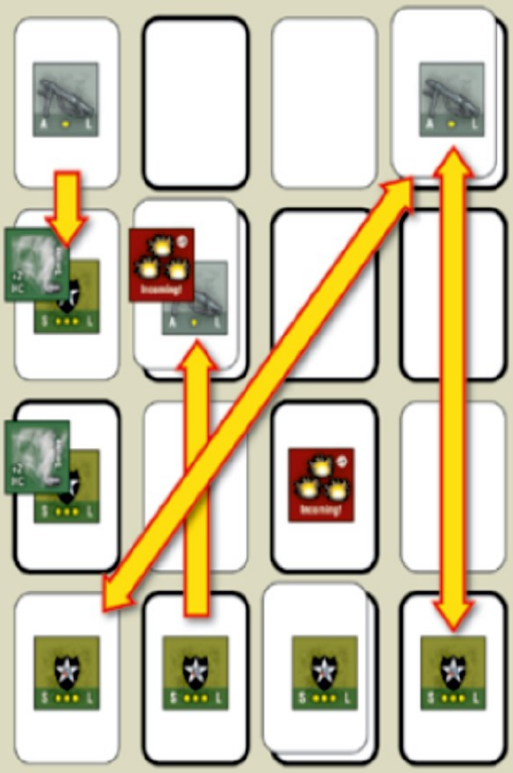


LOS Nocą



Ograniczenie nocnej/ograniczonej LOS (dotyczy także Deszczu i Mgły).

LOS z Dymem i Nadlatuje



Nie widzisz przez Nadlatuje, ale widzisz do niego. A więc utrzymujesz PDF do Nadlatuje. Nie widzisz przez lub nad Nadlatuje.

LOS Nocą z Oświetleniem

Po oświetleniu terenu, jednostki US widzą oświetlony obszar (reprezentowany przez jaśniejszą ramkę) ale Niemcy nic nie widzą poza nim. Nadal istnieje wzajemna LOS pomiędzy rzędem 2, kolumną 1 a rzędem 3, kolumną 2.

w LOS pojazdu lub jednostki piechoty przeciwpancernej, gdy wykonuje akcje na linii strzału (np. rozpoznanie), taka aktywność czyni ją podatną na reakcję, tak jakby się przemieszczała lub strzelała.

Rozpatrywanie VOF przeciwko poruszającym się /strzelającym pojazdom dotyczy tylko tych broni, które nie są opisane w Tabeli Pojazdu i Broni AT (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart). A więc broń, która ma zarówno VOF i jest opisana w Tabeli Pojazdu i Broni AT *nie* będzie dwukrotnie strzelała do poruszającego się pojazdu (przy użyciu VOF i swojego Modyfikatora Balistycznego). Taka broń atakuje tylko przy użyciu swojego Modyfikatora Balistycznego.

Po zakończeniu ruchu i walki wszystkich aktywowanych pojazdów, wszystkie sojusznicze pojazdy, które nie zostały aktywowane, otrzymują ataki z dowolnej VOF obecnych na ich kartach.

E. Rozpoznanie
Aktywowany pojazd, który nie jest pod znacznikiem Przygwożdżenia, może spróbować rozpoznać nierozpoznaną jednostkę wroga, która jest w jego LOS i na linii ognia. Wykonaj próbę rozpoznania stosując normalną procedurę rozpoznania. Przed próbą rozpoznania rozpatrz każdą VOF ostrzału. Traktuj aktywowane pojazdy tak jakby strzelały.

7.6 Rozpatrywanie Walki Przeciwpancernej

Wykonaj następujące Kroki w podanej kolejności:

A. Określ Modyfikator Balistyczny strzelającej jednostki sprawdzając w Tabeli Pojazdu i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart) przecięcie się rodzaju strzelającej jednostki z zasięgiem do ostrzeliwanej karty.
B. Dodaj do tego wartość obrony ostrzeliwanego pojazdu z kolumny Wartość Obrony celu.
C. Dodaj wszelkie modyfikatory Osłony & Ukrycia z karty jednostki będącej celem.
D. Jeśli strzelająca jednostka może się Poruszać i Strzelać i jest po ruchu, dodaj modyfikator z kolumny Move & Fire.
E. Na końcu dodaj każdy inny odpowiedni modyfikator wymieniony na dole Tabeli Pojazdów i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart).

Ostateczny wynik nazywany jest Modyfikatorem AT. Dobierz kartę Akcji i dodaj modyfikator AT do liczby AT pokazanej na tej karcie, aby uzyskać końcową sumę. Odszukaj końcową sumę w Tabeli Penetracji (Anti-Armour Table) pod Tabelą Modyfikatorów i Wyniku Walki AT (Anti-Tank Combat Resolution and Modifiers Chart), aby określić wynik Walki AT.

Jeżeli strzelająca jednostka może oddać Szybki Strzał, jeżeli cel nie jest śmigłowcem, a wynik walki AT wynosi -4, -2, 0, 2 albo 4, wtedy strzelająca jednostka uzyskała wynik Szybkiego Strzału. W takim przypadku ta jednostka może wykonać kolejną Walkę AT. Może to robić tak długo, jak długo uzyskujesz wyniki Szybkiego Strzału. Nie można uzyskać wyniku Szybkiego Strzału przeciwko śmigłowcowi.

Postępuj zgodnie z różnymi procedurami podczas strzelania pojazdem albo jednostką przeciwpancerną z VOF G!. (Takie jednostki mają broń mniejszego kalibru, jak działa 37 mm.) W tym przypadku należy dobierać karty Akcji, tak jak w przypadku Próby Ataku Granatem (dwie karty zmodyfikowane przez Poziomu Doświadczenia). Jeżeli próba będzie udana, postępuj zgodnie z powyższą procedurą (określ modyfikator AT, dobierz, aby uzyskać wartość AT i zsumuj je), aby określić końcowy wynik walki AT w Tabeli Penetracji (Anti-Armor Table).

7.7 Wyniki Walki AT

Rozpatrywanie walki przeciwko pojazdom i śmigłowcom jest identyczne, ale dla każdego z nich istnieją różne wyniki walki. Poniższe ogólne założenia odnoszą się do wszystkich Wyników Walki AT:

• Znacznik wraku zapewnia osłonę jak każdy inny znacznik Osłony. Taki znacznik nie liczy się do maksymalnej liczby znaczników na karcie Terenu (1.2.1f), ale wlicza się do limitu pojemności pojazdów (1.2.1i), co również odnosi się do LZ.
• Znacznik Płonącego Wraku (Burning Wreck) nie zapewnia ochrony, ale wlicza się do limitu pojemności pojazdów, który dotyczy również LZ. Dym z płonącego wraku nie kumuluje się z innymi płonącymi wrakami na tej samej karcie. Dym z płonącego wraku blokuje LOS.
• Tabela Pojazdu i Broni Przeciwpancernej (Vechicle and Anti-Tank Weapons Chart) podaje wielkość załogi każdego rodzaju pojazdu w Stopniach.

A. Wyniki Walki dla Pojazdów
1) Ugotowany /Brewed Up/
Wymień pojazd na znacznik Burning Wreck. Przekształć każdy Stopień załogi i pasażerów w Ofiary.

2) Wyeliminowany /Knocked Out/
Wymień pojazd na znacznik Wraku. Przekształć każdy Stopień załogi i pasażerów w Fire Team i rozpatrz dla każdego z nich wynik HIT. Rozpatrz HIT tak, jakby to miało miejsce w Fazie Efektu Walki. Umieść drużyny pod znaczkiem Wrak, dodatkowo oznacz je jako Odsłonięte.

3) Wycofuje się /Retriting/
Załoga pojazdu decyduje, że dyskrecja stanowi lepszą część męstwa. Usuń pojazd i wszystkich pasażerów, których przewozi, z gry do końca misji.

4) Przygwożdżony /Pinned/
Umieść znacznik Pinned na pojeździe. Przygwożdżone pojazdy mają modyfikator -1, jeśli są celem w Walki AT. Nie mogą Rozpoznawać. Otrzymują modyfikator +1, jeśli strzelają podczas Walki AT. Usuń znacznik na końcu Fazy Ruchu i Walki Pojazdu, ale tylko wtedy, gdy pojazd nie był odbiorcą żadnej formy ataku podczas tej fazy.

5) Chybiony /Missed/
Brak efektu.

B. Wyniki Walki dla Śmigłowców (i samolotów FAC)

1) **Zestrzelony – Rozbity** /Shot Down – Crashed/
Zastąp helikopter znacznikiem Burning Wreck. Przekształć każdy Stopień załogi i pasażerów w Ofiary.

2) Zestrzelony - Auto Rotacja /Shot Down – Auto Rotate/

Zastąp helikopter znacznikiem Wraku. Przekształć każdy Stopień załogi i pasażerów w Fire Team i rozpatrz dla każdgo z nich wynik HIT. Rozpatrz HIT tak, jakby to miało miejsce w Fazie Efektu Walki. Umieść drużyny pod znaczkiem Wrak, dodatkowo oznacz je jako Odsłonięte.

3) Zawrócony – Uszkodzony /Aborted – Damaged/
Natychmiast przenieś śmigłowiec do Enroute Staging Area. Przyjmij, że jest wystarczająco uszkodzony, aby nie być w stanie kontynuować misji. W następnej turze umieść śmigłowiec i wszystkich jego pasażerów w Pickup Staging Area, gdzie śmigłowiec ląduje i nie może jej opuścić. Każdy wyładowany pasażer może wsiąść do innego nieuszkodzonego helikoptera.

4) Odwołany – Nieuszkodzony /Aborted – Undamaged/
Śmigłowiec przerywa bieżącą Akcja, ale nadal jest dostępny do wsparcia misji podczas kolejnych tur. Natychmiast przenieś śmigłowiec do Enroute Staging Area, skąd w kolejnej turze możesz go ponownie wprowadzić na mapę. Zatrzymaj wszystkich pasażerów na pokładzie.

5) Chybienie /Missed/
Brak efektu.

7.8 Amunicja

Systemy uzbrojenia pojazdu, które zużywają amunicję, będą zużywać amunicję za każdym razem, gdy będą strzelać. Innymi słowy, jeśli broń strzela w Pojazd we Wspólnej Fazie Pojazdu i Samolotu, a następnie w piechotę w segmencie Efektów Walki, zużyje dwa punkty Amunicji.

8.0 Widoczność

Każda Misja określa jaka jest widoczność. Normalna widoczność to wartość +0 lub +1. Jeżeli Modyfikator Widoczność jest większy od +1, podczas misji występuje efekt Ograniczonej Widoczności. Połóż znacznik Visibility (Widoczności) blisko mapy aby odnotować Modyfikator Widoczności podyktowany przez Wytyczne Misji.

Zwróć uwagę, że Modyfikator Widoczności nie ma wpływu na Granade, Incomin!, Mines, Claymores, Booby Trap VOF.

8.1 Efekty Ograniczonej Widoczności

Ograniczona Widoczność wpływa na Komendy, LOS i walkę.

1) Komendy:
Maksymalna liczba komend, które mogą być wydane przez HQ lub Staff podczas Ograniczonej Widoczności, to 4. Maksymalna liczba zachowanych Komend podczas Ograniczonej Widoczności uzależniona jest od doświadczenia jednostek:

Zielona	2
Liniowa	4
Weteran	6

2) Linia Wzroku /Line of Sight/
Przy Ograniczonej Widoczności maksymalny zasięg LOS, bez Oświetlenia albo urządzenia do obserwacji nocnej, zostaje zredukowane do Bliskiego Zasięgu (sąsiednia karta).

3) Walka
Modyfikator Widoczności (normalny albo ograniczony) jest częścią NCM. Zastosuj Modyfikator Widoczności w zakresie od +0 do +5 do Całkowitego Modyfikatora Walki (NCM).

8.2 Oświetlenie

Wytyczne Kampanii podają dostępne rodzaje Oświetlenia. Jest ono dostępne dla każdej misji, która ma jedną lub więcej tur, podczas których widoczny jest Księżyc w dowolnej kwadrze. Oświetlenie może pochodzić z kilku źródeł. Użyj go, aby zmniejszyć skutki Ograniczenia Widoczności w nocy. Oświetlenie nie pomaga podczas efektu Deszczu/Śniegu lub Mgły.

Umieść znacznik Oświetlenia na karcie w wyniku efektu Pirotechnicznego albo wezwania Ostrzału Oświetlającego Znacznik Oświetlenia ma jeden lub więcej modyfikatorów wpływających na Modyfikator Widoczności. Zastosuj górny modyfikator na karcie zawierającej znacznik Oświetlenia. Zastosuj dolny modyfikator, jeśli istnieje, do wszystkie kart sąsiadujących. (Modyfikator Oświetlenia plus Modyfikator widoczności nigdy nie może być mniejszy niż +0.) Każda karta, która znajduje się pod efektem oświetlenia, jest oświetlona. Jednostki oświetlone widzą sąsiadujące karty na normalnych zasadach LOS, a także inne Oświetlone karty do normalnego zakresu widoczności. Usuń znaczniki Oświetlenia podczas Fazy Porządkowania.

8.3 Urządzenia do Prowadzenia Nocnej Obserwacji

8.3.1. Aktywna Podczerwień

Dotyczy to Oświetlaczy i Odbiorników Podczerwieni montowanych zarówno na broni małokalibrowej, jak i na pojazdach. Nie uwzględniaj żadnych Modyfikatorów Widoczności kiedy dowolna jednostka wyposażona w takie urządzenie strzela na Bezpośrednim Zasięgu (ta sama karta). Nie uwzględniaj żadnych Modyfikatorów Widoczności kiedy jednostka pojazdu wyposażona w takie urządzenie strzela na Bliskim Zasięgu (sąsiadująca karta).

8.3.2. Podczerwień Pasywna

Dotyczy to gogli i lunet Starlight. Wytyczne Kampanii wskazują konkretną skuteczność dostępnych urządzeń, których jakość z czasem będzie ulegać zmianie. Jednostka wyposażona w Pasywną IR może strzelać na maksymalny zasięg niezależnie od Widoczności. Nie uwzględniaj żadnych Modyfikatorów Widoczności kiedy jednostka wyposażona w takie urządzenie strzela na dowolnym zasięgu. Pasywna IR jest nieefektywna na obszarach oświetlonych. W takich przypadkach użyj modyfikatorów oświetlenia.

8.3.3. Celowniki Termiczne

Jednostka wyposażona w Celownik Termiczny może strzelać na maksymalny zasięg bez względu na Widoczność, Deszcz/Śnieg, Mgłę lub Dym

Uwaga odnośnie Jednostki: AC-47 Spooky *nie ma* żadnego systemu nocnej obserwacji, a więc w celu uniknięcia kar za widoczność musi użyć oświetlenia.

8.4 Dym

Dym jest sztuczną formą ograniczonej widoczności. Dym pojawia się w wyniku użycia Pirotechniki, Wsparcia Ogniowego albo płonącego wraku. Do Dymu zalicza się Granaty Dymne, Dym WP oraz znaczniki VOF Incoming! i Air Strike (wzbijany kurz i pył na skutek ostrzału artylerii i moździerzy). Możesz wyznaczyć LOS do, ale nie przez lub z karty zawierającej Dym (Należy pamiętać, że jest to rzadki przypadek, w którym LOS nie jest obustronna). Dym i Dym WP zapewnia obrońcom karty dodatkową ochronę, z wyjątkiem sytuacji, kiedy są celem ataku Incoming! albo Granatami. Wiele źródeł dymu nie kumuluje się; użyj tylko jednej najlepszej, wartości defensywnej.

Gromady i spadochrony *nie* są uważane za Dym.

9.0 Wróg

9.1 Potencjalny Kontakt

Wrogi kontakt jest funkcją jednostek US zajmujących kartę ze znacznikiem Potencjalnego Kontaktu (PC) w połączeniu z poziomem Aktualnej Aktywności. Aktualna Aktywność jest dynamiczna, zmienia się natychmiast wraz ze zmianą panujących warunków. Sprawdź i uaktualnij poziom Aktualnej Aktywności w momencie zmiany sytuacji na mapie. Najczęściej ma to miejsce podczas Sprawdzania Wrogiej Aktywności, ruchu sojuszników podczas Fazy Dowodzenia i po rozpatrzeniu Potencjalnych Kontaktów. Połóż znacznik Aktualnej Aktywności obok znacznika Aktualnej Widoczności blisko górnej krawędzi mapy, skąd będzie go dobrze widać.

Poniżej przedstawione są Poziomy Aktualnej Aktywności w kolejności rosnącej:

1. Brak Kontaktu:
Na mapie nie ma znaczników VOF albo PDF i nie rozpoznano żadnych jednostek wroga.

2. Kontakt:
Jedna karta zajęta przez sojusznika lub wroga ma znacznik VOF albo na mapie jest rozpoznana przynajmniej jedna jednostka wroga.

3. Nawiązana Walka:
Dwie lub więcej kart zajętych przez sojusznika lub wroga ma znacznik VOF.

4. Regularna Walka:
Dwie lub więcej kart zajętych przez sojusznika lub wroga ma znacznik VOF i przynajmniej na jednej karcie znajduje się równocześnie sojusznicza i wroga jednostka.

9.1.1. Znaczniki Potencjalnego Kontaktu (PC)

Znaczniki Potencjalnego Kontaktu (PC) kontrolują rodzaj i pozycję wrogiego kontaktu (9.2). W niektórych misjach mogą się one przemieszczać, symulując w ten sposób potencjalny ruch wroga. Znaczniki są dwustronne. Na jednej stronie mają literę A, B albo C. Na drugiej stronie jest znak zapytania. Litera reprezentuje prawdopodobieństwo i poziom zagrożenia jakie stanowi kontakt. A to najniebezpieczniejszy, natomiast C stanowi najmniejsze zagrożenie. „?" służy do oznaczania nierozpoznanych wrogich jednostek.

9.1.2. Początkowe Rozmieszczenie Znaczników PC dla Misji Ofensywnych i Bojowych Patroli

Podczas przygotowywania Misji Ofensywnych, połóż znaczniki PC na mapie. Wytyczne Misji podają jakiego Rodzaju znaczniki PC należy umieścić w rzędzie kart, czy mają wskazywać one literę czy „?" oraz jak je rozłożyć. Połóż po jednym znaczniku wskazanego rodzaju na każdej karcie, której nie zajmuje sojusznicza jednostka w danym rzędzie. Niektóre misje mogą nakazywać umieszczenie na mapie wrogich sił razem ze znacznikami PC.

Jeżeli misja nakazuje losowo rozmieścić znaczniki PC z różnymi literami, weź tyle znaczników dla każdej litery ile trzeba oznaczyć kart Terenu. Następnie odwróć wszystkie znaczniki na stronę „?", dokładnie je wymieszaj, a następnie nie odwracając ich rozłóż wymaganą liczbę na mapie. Na przykład, jeżeli Wytyczne Misji nakazują losowe rozłożenie ośmiu znaczników z literą B i C, wymieszaj ze sobą osiem znaczników z literą B i osiem z literą C, a następnie rozłóż z tej puli osiem z nich stroną „?" na mapie. Jeżeli jest niewystarczająca liczba znaczników PC z daną literą, użyj tylu ile się da, następnie weź taką samą liczbę kolejnej litery lub liter. Na przykład, kilka misji z Wietnamu nakazuje losowo rozmieścić znaczniki PC na 25 kartach. W tym przypadku użyj wszystkich 16 znaczników A, wszystkich 16 B oraz wszystkich 16 C, wymieszaj je i rozłóż z tej puli 25 stroną „?".

9.1.3. Rozmieszczenie Znaczników PC dla Misji Defensywnych

Dla Misji Defensywnych, podczas Sprawdzania Aktywności Wroga, umieść na kartach ze wszystkich rzędów znacznik PC zgodnie z Wytycznymi Misji. Następnie rozpatrz je w normalny sposób (9.1.5). Na końcu każdej tury usuń nierozpatrzone znaczniki PC.

9.1.4 Kontrataki

Niektóre Misje Ofensywne wymagają wykonania kontrataku w konkretniej turze albo w rezultacie Wydarzenia Wrogiego Wyższego HQ. Podczas tury kontrataku umieść na każdej karcie zajmowanej przez US znacznik PC o rodzaju podanym przez Wytyczne Misji. Może tak się dziać przez kilka tur, a ich liczbę określa wydarzenie. Niektóre misje mogą mieć inny zestaw grup sił przeznaczony tylko do kontrataków. Przebieg gry podczas takiej misji nadal jest zgodny z Misją Ofensywną, ale przez trzy tury, albo do końca misji, w zależności co nastąpi wcześniej, Sprawdzenie Aktywności () jest wykonywane z Taktyką szturmową.

9.1.5 Rozpatrywanie Znaczników PC

Znaczniki PC są rozpatrywane podczas Fazy VOF. Gdziekolwiek jednostka US jest na karcie ze znacznikiem PC, jest tam potencjalny kontakt z wrogiem. Jeżeli któryś ze znaczników PC na stronie „?" jest na tej samej karcie co jednostka US, przed rozpatrzeniem odwróć go na stronę z

literą (ale nie „?” służące do oznaczania nierozpoznanych wrogich jednostek).

Aby rozpatrzyć znacznik, sprawdź w Tabeli Potencjalnego Kontaktu (Potential Contact Draws Chart) (jest ona też na arkuszu pomocy gracza) co znajduje się na przecięciu litery ze znacznika z Poziomem Aktualnej Aktywności. Jeżeli jest to „Auto”, nawiązałeś kontakt bez konieczności dobierania kart. Jeżeli będzie to liczba, musisz dobrać wskazaną ilość kart. Jeżeli u góry którejś z nich znajduje się słowo „Contact!”, nawiązałeś kontakt. Jeżeli na żadnej karcie nie ma słowa „Contact!”, nie nawiązano kontaktu z wrogiem. W obu przypadkach usuń znacznik PC. W razi pojawienia się wrogich sił, jeżeli to konieczne, dostosuj znacznik Aktualnej Aktywności (9.1).

Jeżeli trzeba rozpatrzyć kilka znaczników PC, zrób to w kolejności alfabetycznej. Kilka znaczników z tą samą literą rozpatrz w losowej kolejności.

Kiedy nawiążesz kontakt, biorąc pod uwagę literę ze znacznika PC, sprawdź w Wytycznych Misji jakiego jest on rodzaju (9.2.1).

Jeżeli na karcie, w wyniku jakiegoś wydarzenia (np. Kontratataku), znajdą się dwa znaczniki PC, usuń mniejszą literę (A jest najwyższa).

Możesz przemieszczać pojazdy po kartach Terenu bez rozpatrywania znaczników PC. Rozpatrz kontakt tylko na karcie, na której pojazd zakończy ruch.

9.2 Generowanie Sił Wroga

Po nawiązaniu kontaktu, określ rodzaj wrogiego kontaktu i umieść go na mapie w opisany poniżej sposób.

9.2.1. Rodzaj Wrogiego Kontaktu

Dla każdego znacznika PC, gdzie nastąpił kontakt, określ rodzaj i charakter wroga. Dobierz kartę Akcji i sprawdź losową liczbę pod 10. W Informacjach Misji sprawdź przecięcie tej liczby z literą znacznika PC, aby dowiedzieć się jakie są to siły wroga. W Wytycznych Kampanii zobacz #Rezultat w Tabeli Grup Sił Wroga (Enemy Force Package Table), aby poznać dokładny opis wroga.

W Tabeli Grup Sił Wroga znajdują się następujące informacje:

Nazwa Grupy (Package Name) – zazwyczaj ogólnikowa, ale zobacz Opis po więcej szczegółów.

Umieszcza VOF/PDF? (Place VOF/PDF?) - Określa czy wróg natychmiast otwiera ogień. Siły wroga, które nie mają początkowo VOF/PDF prawie na pewno automatycznie otworzą ogień w momencie, w którym zmieni się sytuacja podczas kolejnych tur.

Jednostka rozpoznana? - Określa czy widzisz nową jednostkę. Jeżeli TAK, wszystkie jednostki, które będą w stanie, otworzą do niej ogień. Jeżeli Nie, obróć znacznik PC na stronę „?” i połóż na tej nowej jednostce wroga jako przypomnienie, że nie została ona rozpoznana.

Rozlokowanie – Określa gdzie położyć jednostkę. Dane z kolumny są używane tylko wtedy, gdy tabela Rozlokowania Jednostek w Misji wskazuje „Zgodnie z Tabelą Rozmieszczania Grup (Per Package Placement Table)”. Musisz dalej rzucać na tabelę Rozlokowania Jednostek w Misji aby określić kierunek, w którym jest ona skierowana.

Opis – podaje rodzaje i liczbę jednostek, które trzeba umieścić na mapie:

- Mines (miny),
- Incoming (NCM #) (nadlatuje),
- Sniper (snajper),
- Illumination (oświetlenie),
- Leaders (określ losowo) (liderzy),
- Forward Observers (wysunięci obserwatorowie),
- Teams (zespoły),
- Squads (oddziały),
- Guns/Weapons,
- Kombinacja powyższych.

Zawsze połóż jedną jednostkę z podanego rodzaju. Jeżeli podane jest kilka jednostek, te ze znakiem + połóż razem na tej samej karcie. Te, które są oddzielone znakiem /, połóż na różnych kartach. W ten sposób może nastąpić równocześnie większy kontakt z kilku kierunków. Zanotuj z tyłu Dziennika Misji jednostki wroga i ich zapas amunicji.

Jeżeli wylosowana grupa nie może być rozmieszczona z powodu braku jednej lub więcej jednostek (z powodu ograniczonej liczby żetonów), wylosuj nową grupę. Dobieraj tak długo karty, aż wylosujesz grupę, która zawiera wciąż dostępne jednostki.

9.2.2 Miejsce Wrogiego Kontaktu

Wszystkie znaczniki Min i Nadlatuje są umieszczane na karcie, na której nastąpił kontakt. Dla wszystkich pozostałych rezultatów należy określić miejsce. Dobierz kartę Akcji i sprawdź losową liczbę pod 10. Porównaj uzyskaną wartość z Tabelą Rozmieszczenia Jednostki (Unit Placement Table) znajdującą się w Wytycznych Misji, aby zobaczyć miejsce rozmieszczenia. Określa ono kierunek i odległość wrogich sił względem karty Terenu, na której nastąpił kontakt. Sprawdź w Wytycznych Misji czy są jakieś specjalne siły lub wytyczne rozmieszczania.

Jeżeli rezultatem rozmieszczania jest „Zgodnie z Tabelą Rozmieszczania Grup (Per Package Placement Table)”, odwołaj się do kolumny w Tabeli Rozmieszczania Grup Sił Wroga (Package Placement Table) danej Kampanii, aby określić czy wrogie jednostki położyć na karcie, na której nastąpił kontakt, czy na kartach sąsiadujących do niej, czy na kartach będących obecnie na maksymalnym zasięgu LOS od tej karty. Jeżeli kolumna nakazuje ci umieścić jednostkę na sąsiadującej karcie albo maksymalnym LOS, dobieraj dalej karty dla Tabeli Rozmieszczenia Jednostki (Unit Placement Table) dopóki nie otrzymasz kierunku (Front/Side/Rear; Left; Right). Zwróć uwagę, że kiedy umieszczasz wrogą jednostkę na maksymalnej LOS, nie można jej umieścić poza nim.

Kierunek zależy od położenia gracza w stosunku do mapy (Front (przód) to szczyt mapy w stosunku do gracza, left jest po jego lewej stronie, itd.). Wytyczne Misji określają kiedy wróg zostaje rozpoznany oraz czy ma on osłonę i ewentualnie jej rodzaj. Nie umieszczaj jednostki na tej samej karcie co jednostka z tej samej grupy, która jest wymieniona po „/”; sprawdzaj rozmieszczenie dopóki nie określisz różnych kart.

Kiedy rozmieszczasz jednostkę na maksymalnej LOS, musi ona widzieć jednostkę, która nawiązała z nią kontakt. Reprezentuje to kontakt nawiązany w wyniku otwarcia ognia przez wrogą jednostkę.

Nie możesz położyć grupy na karcie, którą wskazuje PDF jednostki wroga; dobieraj karty dopóki nie wylosujesz prawidłowego miejsca. Nie można też umieścić grupy wroga na karcie, którą zajmują jednostki wroga. ***Wyjątek:*** *Kiedy otrzymasz wynik z „+", takie jednostki są umieszczane razem.* Dobieraj karty dopóki nie wylosujesz prawidłowego miejsca.

Grupa wroga może pojawić się na kartach zajętych przez jednostki US, jeżeli tak nakażą Tabele Grup.

Uwaga: Jeżeli mortar team pojawi się na karcie z twoimi jednostkami, zgodnie z zasadami będzie ona mogła nawiązać walkę tylko z jednostkami z tej karty, a więc musisz odwrócić jej żeton na stronę Fire Team. Wrogie jednostki mogą pojawić się na kartach, które mają znacznik PC. W takim przypadku zostaw znacznik PC na miejscu i nic z nim nie rób.

Siły wroga nie mogą pojawić się na karcie, która ma znacznik Siły Ognia wroga. Dobieraj karty dopóki nie wylosujesz prawidłowego miejsca. Działa to również w drugą stronę. Nie możesz położyć VOF wroga na karcie z jednostkami wroga, nawet takimi, które nie zostały jeszcze rozpoznane przez jednostki US. ***Wyjątek:*** *Kiedy jednostka US jest na karcie, na której znajduje się zarówno jednostka Wroga i PC, jeżeli ten PC spowoduje pojawienie się jednostki wroga, która umieszcza VOF, to umieszcza ona VOF na karcie, która spowodowała jej pojawienie się (celuje w jednostkę US zgodnie z 9.2.4). A więc tylko w tym przypadku jednostki Wroga umieszczają VOF na karcie, którą zajmują inne jednostki Wroga. Dzieje się tak w wielu przypadkach i daje to Wrogowi przewagę, ponieważ przeważnie jego jednostki znajdują się w fortyfikacjach polowych. Reprezentuje to wspomagające się wzajemnie ostrzałem fortyfikacje, które próbują zapobiec przejęciu karty przez US.*

Jednostki Wroga, które strzelają przez znajdujący się na ich linii ognia znacznik PC, powodują jego usunięcie jeżeli jest na tej samej wysokości (wróg nie strzela celowo przez swoje oddziały; wróg strzela nad głowami własnych oddziałów, które zajmują mniejszą wysokość).

Rozmieszczania sił Wroga może spowodować powiększenie się mapy w wyniku dokładania nowych kart Terenu. Jednostki US nie mogą opuścić oryginalnego obszaru działań dopóki Wytyczne Misji wyraźnie nie mówią, że mogą to zrobić. Może to spowodować, że mapa rozciągnie się na Obszar Postojowy. (Jeżeli tak się stanie, główny Obszar Postojowy również się powiększa aby umożliwić US ruch poza mapę zgodnie z 2.3.5) Aby powiększyć mapę, dobierz nową kartę Terenu z talii i połóż ją tam gdzie potrzeba. Jeżeli będzie to karta Wzgórza, połóż ją i dobieraj kolejne karty i układaj je na nim dopóki nie będzie to karta inna niż Wzgórze. Jeżeli jednostka wroga ma być umieszczona na maksymalnym zasięgu i przez dobraną kartę Terenu można przeprowadzić LOS, dobieraj kolejne Karty Terenu dopóki nie osiągniesz maksymalnego zasięgu dla jednostki wroga lub dobrana Karta Terenu zablokuje LOS.

9.2.3. Osłona Wroga

Wytyczne Misji podają domyślny Poziom Osłony. Umieszczaj wszystkie jednostki wroga z grupy, które mają być umieszczone na tej samej karcie, pod podanym znacznikiem Osłony, chyba że:

a) grupa jednostki wyraźnie mówi o innym rodzaju osłony, którego należy użyć albo
b) określa jednostkę jako Odsłoniętą, i wtedy nie kładzie się żadnego znacznika Osłony.

Jeżeli Grupa Sił Wroga nic nie mówi o Osłonie, umieść jednostkę(ki) Wroga w Domyślnej Osłonie określonej przez Wytyczne Misji. Kiedy mówią one „pod [rodzaj fortyfikacji]", umieść jednostkę(ki) pod fortyfikacją tego rodzaju. Kiedy mówią „w Osłonie", umieść jednostkę(ki) pod znacznikiem +1 Cover. Kiedy mówią „Brak Osłony", wtedy nie umieszcza się żadnej osłony dla jednostki(tek). Jednostki wroga będące pod osłoną budynku Wielopiętrowego umieszczane są na parterze, chyba że zaznaczono inaczej w instrukcjach grupy.

9.2.4. Ostrzał Wroga

Jednostki wroga, po umieszczeniu na mapie, zawsze celują w jednostkę, która spowodowała ich rozmieszczenie. ***Wyjątek:*** ***Tylko*** *w Vol. I Wietnam i Vol. II Peleilu jednostki wroga* ***mogą*** *pojawić się na karcie z jednostkami US, które nie spowodowały ich pojawienia się, a więc otworzą one ogień na tej karcie zamiast do jednostki, która spowodowała ich pojawienie się. W Wietnamie odzwierciedla to częste korzystanie przez wroga z tuneli oraz jaskiń a w Peleliu z pajęczych jam.*

Jeżeli wylosowane miejsce rozstawienia uniemożliwia jednostce wroga obranie za cel jednostki US, która spowodowała jej pojawienie, dobierz kolejną kartę aby zmienić miejsce jej rozmieszczenia. Dobieraj karty dopóki nie zostanie spełniony powyższy warunek. Jeżeli grupa nie może być prawidłowo rozmieszczony zgodnie z tym warunkiem, wylosuj inną grupę. Jeżeli ŻADNA z dostępnych grup nie może spełnić tego warunku, usuń ten kontakt bez rozmieszczania jakichkolwiek jednostek wroga.

9.3 Rozpoznawanie Wroga

Niektóre jednostki wroga są umieszczane w grze od razu rozpoznane, jednak większość z nich będzie nierozpoznana. Wszyscy zajmujący kartę są nierozpoznani. Sojusznicze jednostki nie zwiążą się walką z nierozpoznaną kartą z wrogiem, mimo tego, że jednostki wroga z takiej karty mogą nawiązać walkę z sojuszniczymi jednostkami. Sojusznicze siły zawsze są uznawane za rozpoznane przez wroga.

Aby rozpoznać jednostkę wroga, podczas Fazy Dowodzenia jednostka musi otrzymać komendę do wykonania takiej Akcji dobierając domyślnie dwie karty, których liczba może ulec zmianie w wyniku modyfikatorów z Tabeli Modyfikatorów Dociągania dla Prób Rozpoznania (Spotting Attemps Draw Modifiers Chart). Zgodnie z zasadami dobierania dla Akcji, zawsze minimalnie dobiera się jedną kartę. Zauważ, że pewne modyfikatory odnoszą się do jednostki próbującej dokonać rozpoznania, a inne do jednostki, którą chce rozpoznać.

Na karcie nigdy nie mogą być równocześnie rozpoznane i nierozpoznane jednostki wroga. Jeżeli jedna jednostka z karty jest rozpoznana, wszystkie pozostałe jednostki na tej karcie, także te, które na nią wejdą, zostają rozpoznane. Nierozpoznana jednostka wroga, która wejdzie na kartę z rozpoznaną jednostką wroga automatycznie zostaje rozpoznana.

Nie można umyślnie celować w nierozpoznanego wroga. Są tylko dwa przypadki, w których nierozpoznana jednostka może znaleźć się pod wpływem sojuszniczej VOF:

- Jeżeli otrzymasz Wsparcie Ogniowe Batalionu i jedna lub dwie sąsiadujące karty zawierają nierozpoznanych wrogów.
- Jeżeli nierozpoznana jednostka wroga zakończy ruch na karcie, która ma sojuszniczy VOF (na przykład jednostka US ostrzeliwuje pustą kartę a w wyniku rozpatrzenia PC zostanie na niej umieszczony wróg)

9.4 Sprawdzenie Wrogiej Aktywności

W każdej turze podczas segmentu Sprawdzania Wrogiej Aktywności, sprawdź osobno każdą jednostkę wroga. Pamiętaj aby najpierw losowo określić w jakiej kolejności będziesz sprawdzał karty zajęte przez wroga, następnie w obrębie danej karty sprawdź w następującej kolejności jednostki Przygwożdżone/LAT, jednostki w Dobrym Stanie i Liderów. Każda jednostka wroga jest sprawdzana tylko **raz na turę** bez względu na zmianę statusu, jaka może nastąpić.

Są trzy różne Tabele Hierarchii Sprawdzania Aktywności (Activity Check Hierarchy Tables):

- Przygwożdżona/LAT
- Ofensywna
- Defensywna

W Ofensywnych i Defensywnych Tabelach Hierarchii Sprawdzania Aktywności (Activity Check Hierarchy Tables) znajdują się kolumny dla różnych taktyk wroga (Defensywna: Delay (zwlekająca), Hasty (pośpieszna), Deliberate (rozważna); Ofensywna: Assault (szturm), Overrun (opanowanie)). W tabeli Szczegóły Misji (Mission Details) odszukaj hierarchię i taktyki wroga, które stosuje w danej misji, a następnie użyj odpowiedniej kolumny do Sprawdzenia wszystkich Aktywności. Wszystkie jednostki Przygwożdżone i LAT sprawdź według Tabeli Przygwożdżona/LAT (Pinned/LAT table). Zauważ, że podczas Kontrataku taktyka może ulec zmianie (9.1.4).
We wszystkich tabelach, zaczynając od góry i idąc w dół odpowiedniej kolumny taktyki, odszukaj pierwszy pasujący warunek dla danej jednostki. Losowo określ kolejność w której będziesz sprawdzał karty zajęte przez wroga. Dla każdej karty najpierw sprawdź jednostki Przygwożdżone/ LAT, następnie jednostki w Dobrym Stanie i na końcu liderów. Dobierz kartę i użyj odpowiedniej do danej sytuacji sekcji Losowej Liczby w celu określenia Akcji albo próby jaką jednostka wykona (jeżeli w ogóle jakąś wykona). Natychmiast wykonaj tę Akcję albo spróbuj ją wykonać, a następnie przejdź do rozpatrywania następnej jednostki.

Jednostka wroga, która nie ma nawiązanej walki z twoją jednostką, musi nawiązać walkę (połóż znacznik VOF i PDF) z każdą jednostką, która wejdzie w jej LOS; nie trzeba dobierać kart. Inaczej niż w przypadku sojuszniczych sił, jednostki Wroga nawiązują walkę z kartami, na których znajdują się jednostki obu sił. Jeżeli kilka kart jest w jej LOS, atakuje ona cel, który ma najwięcej Stopni. Jeżeli jest po równo, określ cel losowo (1.2.2.e). Jednostka wroga traci swój PDF jeżeli jednostka US wkroczy na jej kartę; przenosi ona ogień na wkraczającą jednostkę. Jednostki wroga *nie* kontynuują ostrzału karty, na której nie ma już odpowiednich celów (jednostek, które nie są ofiarami). W takiej sytuacji przyjmuje się, że wróg otrzymał Komendę Wstrzymać Ogień.

Dla jednostek, które mają Akcje narzucone przez inne zasady, jak jednostka bez amunicji, nie Sprawdzaj Aktywności. Jeżeli z Tabel Hierarchii Aktywności (Activity Hierarchy Tables) wzięto rezultat, którego jednostka wroga nie może wykonać i nie podano dla niego żadnych alternatyw albo nie ma rzędu, który byłby właściwy dla jednostki w danej sytuacji, to jednostka wroga nic nie robi.

Jeżeli jednostka wroga musi wybrać cel spośród jednostek znajdujących się na jej karcie, najpierw wybiera największy cel, albo losowo jeżeli są one równe.

Jednostki wroga, które się przemieszczają, podlegają takim samym ograniczeniom jak jednostki US. Oznacz więc każdą jednostkę wroga, która się poruszała (także w wyniku Wycofywania się albo Szukania Osłony), znacznikiem Odsłonięta. Niektóre rodzaje jednostek, wymienione w 6.4, nie mogą strzelać kiedy są oznaczone jako Odsłonięte.

Jednostki wroga, które uzyskają rezultat Fall Back (Wycofać się), będą oddalać się od jednostek US na jedną z 3 kart z tyłu (lub dwie karty jeżeli są przy krawędzi mapy). Priorytetową kartą podczas przemieszczania się w wyniku Fall Back jest ta, która jest poza LOS jakiejkolwiek jednostki US. Następnym w kolejności warunkiem jest największa wartość terenu. Jeżeli kilka kart spełnia te warunki, określ docelową kartę losowo. Jeżeli jednostka wroga celuje w jednostkę US na swojej karcie i uzyska rezultat Fall Back, to po wykonaniu tej Akcji nadal celuje w tę samą jednostkę US (chyba że wycofa się na kartę z inną jednostką US, wtedy zmieni cel). Nie powiększaj mapy jeżeli jednostka wroga opuści ją w wyniku Fall Back z Hierarchii Sprawdzania Aktywności. Zamiast tego usuń jednostkę z gry.

Zauważ, że niektóre rezultaty Hierarchii Sprawdzania Aktywności nakażą usunąć jednostkę wroga i zastąpić ją znacznikiem PC, który położyłeś podczas przygotowywania gry. Jeżeli taki znacznik PC jest już w grze, nie kładź kolejnego – po prostu usuń jednostkę.

9.5 Miny, Potykacze i Claymory

Połóż jakikolwiek znacznik VOF Min, który odkryłeś w wyniku Potencjalnego Kontaktu, na tej samej karcie co jednostka rozpatrująca Potencjalny Kontakt. Każda jednostka znajdująca się na karcie, sojusznicza lub wroga, musi natychmiast sprawdzić, czy nie weszła na miny. Jak zaznaczono na znaczniku, dobierz trzy karty Akcji dla każdej jednostki. Jeżeli jakakolwiek karta będzie miała ikonę Wybuchu, jednostka została trafiona; odwróć znacznik Miny na stronę wybuchu aby nie zapomnieć o przydzieleniu trafienia(ń) podczas Segmentu Efektów Walki. VOF miny przeciwko jednostkom piechoty to -4 a dla Walki AT VOF wynosi -2.

Następnie, za każdym razem kiedy sojusznicza lub wroga jednostka piechoty lub pojazdu wejdzie lub poruszy się przez zaminowaną kartę, dla każdej jednostki dobierz trzy karty i sprawdź czy jest ikona Wybuchu. Dzieje się tak w turze, w której odkryto miny, oraz kolejnych. Nie musisz sprawdzać, czy jednostka weszła na miny kiedy opuszcza zaminowaną kartę. Nie można usunąć min.

Potykacze pojawiają się w taki sam sposób jak miny. Nie zostają one na dłużej, ale atakują tylko raz. Kiedy pojawi się potykacz, automatyczne atakuje jedną jednostkę z VOF -4. Jeżeli kilka jednostek zajmuje kartę, losowo określ, która z nich będzie celem ataku. Nie ma znaczników Potykaczy; do ich oznaczania użyj znacznika Ataku Granatem.

Miny Claymore są dostępne jeżeli Wytyczne Misji na to pozwalają. Na początku misji połóż maksymalnie po jednej na dowolnych kartach zajętych przez jednostki US, albo na kartach z nimi sąsiadującymi. Jeżeli jednostka wroga wejdzie albo pojawi się na karcie z Claymorem, po ruchu wszystkich jednostek wroga, atakuje on jedną jednostkę z VOF -4. Jeżeli kilka jednostek może być celem ataku, losowo określ, która z nich będzie celem. Po ataku usuń Cleymora.

Uwaga: Na Miny, Potykacze i Clamory *nie* wpływa Ograniczona Widoczność.

9.6 Snajperzy

Po nawiązaniu kontaktu ze snajperem dobierz kartę Akcji aby określić jego rozmieszczenie zgodnie z Tabelą Rozmieszczania Kontaktu (Contact Pacement Table) znajdującą się w Wytycznych Misji. Zawsze umieszczaj go jako nierozpoznanego na maksymalnym zasięgu LOS od karty, która spowodowała jego pojawienie się. Snajper może atakować Granatami, może też wykonać darmowy Atak Granatem kiedy jest celem wrogiego Ataku Granatem.

Snajper pozostaje w grze i dopóki nie zostanie rozpoznany, kontynuuje atak na kartę, która spowodowała jego pojawienie się na mapie. Po rozpoznaniu, podczas każdego Segmentu Sprawdzania Aktywności musisz oddalić snajpera w Dobrym Stanie o jedną kartę od jakichkolwiek twoich jednostek aż do momentu, w którym wyjdzie z LOS twoich jednostek albo opuści mapę (zostaje wtedy usunięty z gry). Kiedy Snajper w Dobrym Stanie zostanie Rozpoznany i wykonuje instrukcje oddalania się o jedną kartę od jednostek US, dopóki nie wyjdzie z ich LOS, najpierw wybiera kartę, która jest poza LOS wszystkich jednostek US. W drugiej kolejności wybiera kartę o największej wartości terenu. Jeżeli kilka kart spełnia jego wymogi, wybierz docelową kartę losowo. Kiedy znajdzie się poza LOS jakiejkolwiek jednostki US, snajper odzyskuje status nierozpoznany. Dla odmiany Snajperzy, którzy zostaną rozpoznani w fortyfikacjach polowych albo jaskiniach, nie zmieniają swojego położenia.

Jeżeli na atakowanej karcie nie ma celów, snajper nawiąże walkę z najbliższą kartą zajętą przez twoje jednostki w jego LOS. Jeżeli kilka jest kilka potencjalnych celów, atakuje kartę z największą liczbą Stopni. Jeżeli nadal jest kilka możliwych celów, atakowaną kartę określ losowo (6.2.2).

Jeżeli Snajper nie ma odpowiednich celów do zakatowania, pozostaje na swoim miejscu aż nie pojawi się nowy cel.

Zauważ, że snajperami nie steruje Hierarchia Sprawdzania Aktywności, ale ten podrozdział. Jeżeli jednak będzie on Przygwożdżony lub zredukowany do LAT, wtedy snajper korzysta z Hierarchii Aktywności Wrogich LAT.

Jeżeli pojazd przemieści się na kartę, która jest celem Snajpera, to wpływa na niego tylko VOF S Snajpera, nie H (H wpływa tylko na konkretny cel). Jeżeli jednak pojazd jest NA karcie, kiedy Snajper wybiera cel, to bierze on udział w procesie wybierania celu i, jeśli zostanie wybrany, wpływa na niego VOF H Snajpera (w tym przypadku snajper ma wystarczająco dużo czasu , że by wziąć jego załogę na cel).

9.7 Liderzy

Kiedy w wyniku znacznika PC pojawia się lider, określ go w losowy sposób. Nie ma żadnej funkcjonalnej różnicy pomiędzy dostępnymi liderami wroga.

Kiedy w grze znajduje się lider wroga, dobierz dodatkową kartę dla dowolnej próby Akcji wykonywanych przez jednostki wroga mających łączność Wzrokowo – Werbalną z liderem. Podczas pierwszego Segmentu Sprawdzania Wrogiej Aktywności od momentu, w którym wrogi lider został sam na karcie, odwróć go na jego stronę Fire Team.

9.8 Obserwatorzy Ognia Pośredniego

Umieść znacznik VOF Nadlatuje! wroga na tej samej karcie co jednostka, która w wyniku rozpatrywania znacznika PC spowodowała jego pojawienie się. Zawsze jest obserwator, który kontroluje VOF Nadlatuje!. Dobierz kartę Akcji aby określić położenie obserwatora zgodnie z Tabelą Rozmieszczania Kontaktu (Contact Placement Table) z Wytycznych Misji, ale zawsze umieszczaj go jako nierozpoznanego na maksymalnym zasięgu LOS względem karty, która spowodowała jego pojawienie się. Początkowy ostrzał rozpoczyna się automatycznie bez konieczności dobierania karty.

Zakładając, że obserwator pozostaje w Dobrym Stanie i może jeszcze wezwać Wsparcie Ogniowe, kontynuuje naprowadzanie ostrzału na jednostki wroga w następującej kolejności:

1. Jednostki na tej samej karcie co jego znacznik VOF Nadlatuje!
2. Kartę w zasięgu LOS, na której jest pojazd.
3. Kartę w zasięgu LOS, na której jest najwięcej Stopni.
4. Jeżeli kilka kart ma taką samą liczbę Stopni i są na takim samym zasięgu, losowo określ cel.
5. Jeżeli nie ma dostępnych celów, obserwator nic nie robi.

Liczba dostępnych wsparć ogniowych (łącznie z początkowym), Całkowity Modyfikator Walki oraz liczba dobieranych kart dla wszystkich ostrzałów po pierwszym jest podana w wytycznych misji. Po automatycznym Wezwaniu Ostrzału podczas Rozmieszczania, obserwator wroga normalnie Wzywa Ostrzał w Segmencie Sprawdzania Wrogiej Aktywności. Wsparcie Ogniowe jest zużywane tylko

jeżeli dobrane karty na Wezwanie Ostrzału będzie udane. Usuń z gry obserwatorów w Dobrym Stanie, kiedy zużyją wszystkie swoje dostępne Wsparcia Ogniowe.

Podobnie jak w przypadku snajpera, obserwatorzy Wroga nie są sterowni przez Hierarchię Sprawdzania Aktywności, ale przez własne zasady z tego podrozdziału. Jeżeli jednak będzie on Przygwożdżony albo zredukowany do LAT, wtedy snajper korzysta z Hierarchii Aktywności Wrogich LAT.

9.9 Amunicja Wroga

Stan amunicji i dostępne wsparcia ogniowe wroga notuj z tyłu Dziennika Misji albo śledź przy pomocy znaczników (niektórzy gracze wolą śledzić stan amunicji na mapie). W Fazie Porządkowania usuń z gry każdą nierozpoznaną Weapon team wroga, której skończyła się amunicja. Rozpoznana Weapon team wroga w Dobrym Stanie, której skończyła się amunicja, podczas segmentu Sprawdzania Aktywności próbuje opuścić mapę poruszając się o jedną kartę od twoich jednostek dopóki nie wyjdzie poza LOS twoich jednostek albo opuści mapę i zostanie usunięta z gry. Musisz poruszać taką jednostkę po kartach mających największą osłonę i ukrycie, które także powodują, że jednostka oddali się od najbliższej twojej jednostki. Jeżeli więcej niż jedna karta spełnia te warunki, docelową kartę określ losowo. Oddziały Wroga, które śledzą stan amunicji, nie próbują opuścić mapy kiedy skończy się im amunicja.

9.10 Pojazdy Wroga

Pojazdy wroga podczas Fazy Pojazdu mogą być aktywowane, w wyniku Sprawdzenia Aktywności, w celu ich przemieszczenia lub walki. Wytyczne Misji podają konkretne priorytety dla aktywowanych pojazdów wroga. Kiedy Pojazdy obu stron są aktywowane, podczas misji Ofensywnej albo Patrolu, twoja strona działa jako pierwsza, w misjach Defensywnych pierwszy działa wróg, a następnie aktywacja następuje naprzemiennie.

9.11 Fanatyzm Wroga

Wytyczne Kampanii albo Misji mogą określać siły wroga jako Fanatyczne. Fanatyczni wrogowie w wyniku trafienia nie Przekształcają się w Drużynę Noszowych albo Sparaliżowaną. Wszystkie wyniki trafienia F i P są traktowane jako C (Ofiary). Normalnie są Przygważdżane.

9.12 Wrogie Ataki Ludzką Falą

Niektóre wrogie kontakty mają grupy sił oznaczone jako Szturm Ludzką Falą. Wszystkie rezultaty Trafienia traktowane są jako C (i *nie* są przygwożdżeni). Ludzkie Fale nigdy nie mogą zostać Przygwożdżone.

9.13 Jeńcy

Uznaj każdą Paralyzed albo Litter Team za pojmaną jeżeli na ich karcie nie ma innych jednostek z sił, do których należą, a są na niej jakieś jednostki w Dobrym Stanie, Assault albo Fire Teams, sił przeciwnych. Pojazdy nie mogą brać albo stracić (wykonać egzekucji) jeńców. Jeżeli Wytyczne Kampanii mówią, że dana strona nie bierze jeńców, automatycznie przekształć każdą pojmaną jednostkę w ofiary (ci, którzy ich złapali, zastrzelili ich). W innym przypadku, każda jednostka o pojedynczym Stopniu z nadrukowaną VOF może pilnować na danej karcie dowolną liczbę pojmanych Stopni. Stopień pilnujący jeńców jest natychmiast usuwany z gry razem z jeńcami. Sojuszniczy Stopień pełniący funkcję strażnika nie wraca do gry do końca bieżącej misji, ale wraca między misjami i powraca do swojego oryginalnego doświadczenia (nie jest uznawany za LAT). Wrogie ofiary zostają automatycznie pojmane jeżeli ich karta jest Oczyszczona przed końcem Wspólnej Fazy Pojmania & Odwrotu. Po prostu usuń je z gry i połóż na Karcie Atutów (10.3.1). Jednostki wroga nigdy nie biorą w niewolę twoich ofiar.

Uwaga: Jest to usprawnienie z Vol. I ponieważ zbyt dużo energii zużywano na „co jeśli" z braniem, pilnowaniem i transportowaniem więźniów, co w rzeczywistości zbyt często się nie zdarzało i jest dość przyziemne.

10.0 Zbieranie, Odtworzenie i Doświadczenie

Podczas misji możesz zmienić stan jednostki poprzez jej zebranie albo odtworzenie. Pomiędzy misjami możesz zwiększyć Poziom Doświadczenia jednostki poprzez wydanie Punktów Doświadczenia. Możesz też wtedy awansować albo zamienić jednostki.

10.1 Zbiórka

10.1.1 Zbieranie Przygwożdżonych Jednostek

Zbiórka jest używana do usuwania znaczników Przygwożdżenia. Akcja Zbiórki 4.2.3.a.

10.1.2 Zbieranie Jednostek z ich Strony Fire Team

Zbiórka jest używana do obracania jednostek ze strony fire team na ich stronę Dobrego Stanu (np. Weapon Team, FO, HQ). Akcja Zbiórki 4.2.3.f. Jednostki, które obrócą się z powrotem na swoją stronę Dobrego Stanu, odzyskują swój oryginalny poziom doświadczenia.

10.1.3 Zbieranie LAT

Możesz polepszyć stan jednostki, której stan uznaje za niższy, do wyższego stanu poprzez wykonanie udanej Akcji Zbiórki. Stany jednostki to:

1. Paralyzed Team
2. Litter Team
3. Fire Team albo Assault Team
4. Dobry Stan

Użyj Akcji Zbiórki 4.2.3.b-e

Jeżeli jednostka w wyniku walki otrzyma wynik (6.3.3), który spowoduje, że jej oryginalny żeton zostaje zastąpiony żetonem LAT (Paralyzed, Litter, Assault lub ogólna Fire Team), jednostka nigdy nie może zostać zebrana do swojego oryginalnego żetonu. Podczas misji może ona osiągnąć wyższy stan, jak ogólna Fire Team albo Assault Team, dzięki rozkazom Zbiórki.

10.2 Odtworzenie

10.2.1 Oddziały

Możesz odtworzyć oddział, który został usunięty z mapy. Dowolne dwie, trzy albo cztery fire/assault team mogą otrzymać rozkaz Próby Odtworzenia Oddziału (4.2.3.i). Jeżeli próba będzie udana, usuń fire/assault team i zastąp je odpowiednio dwu, trzy albo czterostopniowym oddziałem.

Tak więc podczas misji regularny oddział może odzyskać swój oryginalny żeton Dobrego Stanu poprzez zebranie Stopni do fire/assault team, a następnie odtworzyć z nich oddział. Doświadczenie Odtworzonej jednostki zależy od doświadczenia LAT (Liniowe dla Szturmowej, Zielone dla wszystkich pozostałych) i tabeli z 10.6.

Celowo nie ma mechanizmu śledzącego do jakiego oddziału należał LAT. Jednostki zredukowane do LAT stają się małą grupką ludzi z różnych agencji. Później można dochodzić kto należał do jakiego przydziałów.

Nigdy nie możesz zebrać/odtworzyć jednostki, która będzie miała większą siłę ognia od tej, z którą zaczęła grę.

10.2.2 Dowódca

Odtwarzanie HQ polega na ponownym umieszczeniu na mapie jednostki HQ, która została z niej usunięta, poprzez przekształcenie odpowiedniego stopnia w Dobrym Stanie w pożądaną jednostkę HQ. Odtworzony HQ zawsze ma Zielone doświadczenie.

Uwaga: HQ ze strony fire team jest odwracany dzięki Akcji zbiórki (4.2.3f).

HQ Plutonu

HQ Plutonu może być odtworzony z XO, 1szt SGT, albo z dowolnego stopnia w Dobrym Stanie tego Plutonu. Każda nadająca się do tego jednostka może zostać użyta; żadne ograniczenia łańcucha dowodzenia nie narzucają, kto zastępuje PLT HQ. Zobacz Akcja Dowodzenia & Kontroli 4.2.1.d.

HQ kompanii

HQ kompanii może być odtworzony z XO, dowolnego HQ Plutonu, Arty FO, 1st Sergeant albo CO GySgt – w takiej kolejności. Jeżeli w grze wciąż znajduje się jednostka wyższego poziomu, ale jest odwrócona na stronę Fire team, najpierw trzeba ją zebrać a dopiero potem odtworzyć CO HQ; nie można pominąć takiej jednostki dopóki nie zostanie usunięta z gry. Na przykład aby 1st Sergeant mógł odtworzyć CO HQ, XO, wszystkie PLT HQ i Arty FO muszą być usunięte z gry. Zobacz Akcja Dowodzenia & Kontroli 4.2.1.e.

10.2.3 Weapon Team i FO

Po usunięciu ich żetonów z gry, podczas misji nie mogą powrócić dzięki zbiórce albo odtworzeniu. Jeżeli zostały obrócone na stronę Paralyzed albo Litter Team, mogą być zebrane do ogólnej Fire albo Assault team i użyte do odtworzenia oddziału.

10.3 Doświadczenie

10.3.1 Zdobywanie Doświadczenia

Kompania zdobywa Punkty Doświadczenia wykonując zadania w trakcie misji. Wytyczne misji określają ile punktów jest warte każde zadanie. Przykładowe zadania podczas misji to:

- Pojmanie ofiary wroga
- Zdobycie jeńców na wrogu
- Oczyszczenie # kart
- Oczyszczenie wszystkich rzędów
- Oczyszczenie karty, która ma znacznik PC B labo C
- Oczyszczenie karty, która ma znacznik PC A
- Oczyszczenie kart w kolumnie #
- Oczyszczenie kart w rzędzie #
- Oczyszczenie przynajmniej # kart
- Oczyszczenie kart w rzędach # i #
- Oczyszczenie kart perymetru
- Ukończenie wydarzenia HQ oznaczonego „*” w danej turze
- Na końcu misji na wszystkich kartach zajętych przez sojuszników nie ma oddziałów wroga
- Spowoduj ofiary u wroga
- Wyeliminuj albo „ugotuj” wrogi pojazd
- Wykonaj udany atak Granatem!
- Zabezpiecz kartę pozycji wyjściowej do ataku
- Zabezpiecz kartę z głównym celem
- Zabezpiecz kartę z celem dodatkowym
- Ewakuuj własne ofiary

Nie musisz transportować ofiar wroga aby je pojmać, żeby dostać za to punkty doświadczenia. Trzeba tylko Oczyścić ich kartę przed końcem Wspólnej Fazy Pojmania & Odwrotu. Połóż pojmane ofiary wroga na Karcie Atutów w celu ułatwienia sobie śledzenia otrzymywanych za nie punktów.

„Oczyszczona” znaczy, że wszystkie jednostki wroga i znaczniki PC zostały usunięte. „Zabezpieczona” oznacza, że sojusznicza jednostka zajmuje lokację. „Oczyszczona i Zabezpieczona” oznacza równocześnie oba stany.

Na końcu misji określ się czy dana karta jest oczyszczona. Nie otrzymujesz punktów doświadczenia za oczyszczenie karty, jeżeli wrogowi udało się ponownie ją zająć przed zakończeniem misji, oraz nie otrzymujesz podwójnych punktów za dwukrotne oczyszczenie karty.

10.3.2 Wydawanie Punktów Doświadczenia

Na końcu misji wydajesz Punkty Doświadczenia na awansowanie Stopni. Awanse nigdy nie mają miejsca podczas trwania misji. Stopnie, które powróciły z niej jako ofiary, także mogą otrzymać awans.

Po zakończeniu misji wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

- Policz Punkty Doświadczenia.
- Zredukuj do Zielonego wszystkie Stopnie, które zakończyły misję jako LAT.
- Awansuj Stopnie.
- Dodaj dostępne uzupełnienia.

Awans jednego Stopnia z zielonego na liniowy kosztuje jeden

Nazwa Umiejętności Armii	Nazwa Umiejętności USMC	Efekt	Koszt w Punktach Doświadczenia
NCO	ESPIRIT DE'CORPS	Jedna Komenda Ogólnej Inicjatywy	2
NCO	SEMPER FI	Przekształcenie Paralyzed Team w Assault Team	2
NCO	SEMPER FI	Przekształcenie Paralyzed Team w Fire Team	1
NCO	TAKTYKA ODDZIAŁU	Tworzy Assault albo Fire Team z Oddziału 4 albo 3 Stopni	1
DOBRE WYSZKOLENIE	DOBRE WYSZKOLENIE	+1 dobranie przy każdej próbie Akcji	1
WYSZKOLONE OKO	WYSZKOLONE OKO	Automatycznie udana próba rozpoznania	1
UŻYJ OOCZENIA	UŻYJ OTOCZENIA	Automatycznie udana próba znalezienia Osłony	1
DODATKOWE MAGAZYNKI	DODATKOWE MAGAZYNKI	Automatycznie udana próba Skoncentrowania Ognia	1
ŁOWCA JELENI	ŁOWCA JELENI	Automatycznie udana próba Przekradania	1
GWIEZDNY DZBAN	GWIEZDNY DZBAN	Automatycznie udana próba Ataku Granatem	1

Punkt Doświadczenia. Awans jednego Stopnia z liniowego na weterana kosztuje trzy Punkty Doświadczenia. Pomiędzy misjami możesz zwiększyć doświadczenie Stopnia tylko o jeden poziom. Następnie możesz użyć Punktów Doświadczenia do wykupienia Umiejętności na następną misję (10.7). Niewykorzystane przez kompanię Punkty Doświadczenia przepadają.

Nie możesz użyć Punktów Doświadczenia do awansowania dołączonych lub wspierających Stopni przydzielonych do kompanii przez Wytyczne Misji (inżynierowie, kompania broni ciężkiej itd.).

10.3.3 Wydawanie Punktów Doświadczenia Po Bojowym Patrolu

Każdy patrol w Bojowym Patrolu jest uważany za osobną misję, a więc gromadzisz i wydajesz Punkty Doświadczenia pomiędzy każdym Patrolem, ale tylko jednostki, które uczestniczyły w Misji Patrolowej, mogą być awansowane.

10.4 Uzupełnienia

Na końcu udanej misji kompania otrzymuje uzupełniające Stopnie. Otrzymujesz je tylko po udanym zakończeniu misji, nie po każdej misji, w której brałeś udział.

Generalnie uzupełnienia przybywają jako Zielone, ale po misji część z nich staje się weteranami, ponieważ lekko ranni ludzie wracają do kompanii. Po każdej misji z każdych 4 Stopni, które zostały ofiarami, jeden wraca jako weteran (zaokrąglij w dół ułamki, np. z 7 stopni ofiar 1 stopień wraca jako Weteran, z 8 stopni ofiar 2 wracają jako Weterani). Możesz dodać te Stopnie do dowolnej jednostki w kompanii.

Stopnie, które wracają jako Weterani, są dodawane do uzupełnień podanych w Wytycznych Kampanii. Na przykład jeżeli siły US w misji WWII stracą 6 stopni, to US otrzymają uzupełnienie 6 Zielonych Stopni i jeden Stopień Weterana.

Uwaga: Kiedy zliczasz ofiary aby określić ilość Stopni weteranów, które otrzymasz, policz *wszystkie* ofiary – ewakuowane i nieewakuowane. Podliczasz ofiary tylko z misji, którą ukończyłeś – nie przenosisz ich z misji do misji. Po misjach, które próbowałeś ponownie wykonać, zlicz liczbę ofiar tylko po ostatniej udanej próbie.

Uzupełnienie Stopni przydziel zgodnie ze wskazaniami Wytycznych Misji, a następnie określ finalny Poziom Doświadczenia poszczególnych jednostek. Po określeniu łącznego doświadczenia jednostki stworzonej z kilku Stopni (10.6), wszystkie Stopnie mają taki Poziom Doświadczenia w następnej misji.

Możesz również użyć Stopni z uzupełnień do odtworzenia jednostki HQ lub Personelu, ale będzie ona miała Zielony Poziom Doświadczenia.

Weapon Team i FO dołączone/i do twojej kompanii na czas trwania misji automatycznie są uzupełniani w kolejnej misji, dlatego nie wymagają uzupełnień – ich organizacja matka zadba o to za ciebie.

10.5 Rotacje

Niektóre Kampanie mają rotacje, podczas których Stopnie weterani opuszczają kompanię zgodnie z Wytycznymi Misji.

10.6 Poziom Doświadczenia Jednostki z Kilku Stopni

Dla jednostek z Dwóch Stopni:

- Weteran + (Zielony albo Liniowy) = Liniowy
- Liniowy + Zielony = Zielony

Dla jednostek z Trzech Stopni:

- 2x Weteran + Zielony = Liniowy
- 2x Weteran + Liniowy = Weteran
- 2x Liniowy + Dowolny = Liniowy
- 2x Zielony + Weteran = Liniowy

- 2x Zielony + Liniowy = Zielony
- Weteran + Liniowy + Zielony = Liniowy

Dla jednostek z Czterech Stopni:

- 3x Weteran + Dowolny = Weteran
- 2x Weteran + Dowolny = Liniowy
- 3x Liniowy + Dowolny = Liniowy
- 2x Liniowy + Weteran + Zielony = Liniowy
- 2x Liniowy + 2x Zielony = Zielony
- 3x Zielony + Dowolny = Zielony

10.7 Umiejętności

Pomiędzy misjami umiejętności mogą być wykupione za punkty doświadczenia albo może je zapewniać Wydarzenie Wyższego HQ albo być zapewnione na początku misji przez wytyczne misji i są wtedy śledzone przez Znacznik Umiejętności. Po zyskaniu umiejętności, natychmiast na karcie atutów umieszczany jest Znacznik Umiejętności przy PLT HQ albo Personelu CO. Żaden HQ ani Personel nie może mieć w danym momencie więcej niż trzy Znaczniki Umiejętności. Umiejętności są zużywalnymi przedmiotami jednorazowego użycia, które można użyć podczas próby Akcji aby sprawić, że będzie ona automatycznie udana, albo zapewniają dodatkowe dobranie karty czy są używane do KOMEND ogólnej inicjatywy. Dla umiejętności, które sprawiają, że próba Akcji jest udana, nadal należy dobrać karty aby sprawdzić, czy nastąpiło krytyczne trafienie albo zacięcie broni. Jeżeli Umiejętność posiada PLT HQ, może jej użyć każda jednostka z tego plutonu lub taka, która jest do niego dołączona. Jeżeli Umiejętność posiada jednostka Personelu CO, tylko ona może jej użyć. Umiejętności są ograniczone przez to, co jest dostępne w puli żetonów. Umiejętności, które nie zostaną wykorzystane podczas misji, na jej końcu przepadają.

11.0 Warunki Zwycięstwa

Musisz z powodzeniem ukończyć misję, zanim będziesz mógł przejść do kolejnego zadania z kampanii. Wytyczne Misji określają co się dzieje po udanej misji oraz ile razy można ponownie spróbować wykonać daną misję. Możesz powtórzyć misję tylko wtedy, kiedy nie udało ci się jej wykonać.

11.1 Powtarzanie Nieudanych Misji

Kiedy powtarzasz misję, wykonaj poniższe Kroki. W misji Bojowego Patrolu zastosuj je także do każdego patrolu, poza pierwszym, z wyjątkiem przypadku, w którym regenerujesz mapę pomiędzy patrolami (co reprezentuje inny obszar); 11.4.

1. Rozdziel Punkty Doświadczenia zdobyte w poprzedniej próbie, ale nie dodawaj uzupełnień. Zrobisz to dopiero po udanym zakończeniu misji.
2. Odtwórz oddziały z LAT, jeżeli masz ich odpowiednią liczbę, i automatycznie je zbierz. Pozostałe LAT przekształć w Fire Team.
3. Połóż sojusznicze jednostki na zabezpieczone przez ciebie karty. Możesz je umieścić pod obecnymi tam osłonami.
4. Usuń każdą Paralyzed i Litter Team wroga.
5. Usuń każdą sojuszniczą jednostkę wziętą przez wroga jako jeńca.
6. Zostaw na mapie wszystkie znalezione znaczniki Osłony albo min.
7. Zostaw pod daną osłoną wszystkie jednostki wroga, które są pod znacznikiem Osłony, a pozostałe jednostki wroga umieść pod najlepszą osłoną dostępną na ich karcie.
8. Obróć wszystkie płonące wraki na stronę wraku.
9. Usuń znaczniki Pinned, PDF i VOF.
10. Rozpocznij nowy Dziennik Misji.
11. Usuń zachowane Punkty Dowodzenia. Ponownie przygotuj wszystkie Atuty.
12. Dla nowej misji użyj takiej samej liczby tur, wsparć ogniowych i punktów amunicji co dla oryginalnej misji.

11.2 Wygranie Kampanii

Możesz wybrać jedną z trzech metod określenia zakończenia Kampanii z sukcesem:

1. **Standardowa:** Tradycyjna metoda polega na ukończeniu z powodzeniem każdej misji w kampanii mieszcząc się w liczbie prób podanej w Wytycznych Misji, z wyjątkiem Bojowych Patroli. Jeżeli nie uda ci się wykonać misji (nie licząc Bojowego Patrolu) Dowódca Batalionu odbiera ci dowodzenie.
2. **Przetrwanie:** Kolejną metodą jest „przetrwanie”. *Pola Ognia* posiadają aspekt odgrywania roli, a twoją rolą jako gracza jest bycie Dowódcą kompanii. W trybie przetrwania twoim celem jest ukończenie kampanii, podczas której CO HQ nigdy nie zostanie ofiarą. Musisz spróbować ukończyć każdą misję z sukcesem, ale jeżeli nie uda ci się to i zużyjesz wszystkie powtórzenia, kampania trwa dalej a ty przechodzisz do kolejnej misji. Jeżeli twoja misja zakończy się porażką, nie możesz użyć punktów doświadczenia do awansowania CO HQ na jednostkę Liniową albo Weteranów.
3. **Hardcore:** Ostatnią drogą do zwycięstwa stanowi tryb „hardcore”, w którym musisz ukończyć z sukcesem każdą misję *oraz* CO HQ nigdy nie może zostać ofiarą.

11.3 Pomiędzy Misjami

Pomiędzy misjami wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

1. Usuń wszystkie sojusznicze jednostki wzięte do niewoli przez wroga.
2. Usuń wszystkie niewykorzystane Umiejętności z Karty Atutów.
3. Rozpocznij nowy Dziennik Misji.
4. Odtwórz oddziały z LAT, jeżeli została ich odpowiednia ilość, i automatycznie zbierz jednostki. Pozostałe LAT przekształć w Fire Team.
5. Wydaj Punkty Doświadczenia na awanse i Umiejętności.
6. Dodaj uzupełnienia, stopnie, które opuściły grę jako strażnicy jeńców i ofiary, wracające do służby w kompanii oraz odpowiednio dostosuj Poziomy Doświadczenia w Dzienniku Misji albo Karcie Atutów.
7. Usuń zachowane Punkty Dowodzenia i ponownie przygotuj Kartę Dowodzenia.
8. Na Karcie Atutów albo przy jednostkach przygotuj wszystkie Atuty dla nowej misji.

11.4 Bojowe Patrole

Dla jednostek Piechoty patrolowanie jest nieodzowną czynnością podczas walki. Większość patroli odbywa się na poziomie oddziału, a więc poniżej poziomu, który należy uwzględnić w kampanii. Misje Bojowego Patrolu dotyczą plutonu. Możesz do niego dołączyć jednostki weapon team, FO i Personelu kompanii. Patrol tych rozmiarów zazwyczaj ma za zadanie zwieść wroga, zmylić jego zwiad i możliwie jak najbardziej zniweczyć jego plany ataku. Mapa często będzie miała naniesione znaki taktyczne dotyczące pozycji kompanii, okopów jednoosobowych, okopów, bunkrów lub Posterunków Bojowych (COP). Po więcej informacji dotyczących Postronków Bojowych i Punktów Przemarszu zobacz 2.4.1.B i C. Wszystkie te pozycje mogą być zajęte przez resztę kompanii, skąd będzie mogła wspierać patrol swoim ogniem. Te pozostałe jednostki z kompanii, kiedy są na mapie, nie mogą się poruszać, ale mogą strzelać. Jeżeli COP albo inna sojusznicza fortyfikacja polowa jest w grze, jednostki nie uczestniczące w patrolu, mogą zamieniać się pomiędzy patrolami. HQ, które nie biorą udziału w patrolu, aby go wspierać nadal dobierają na komendy tak długo jak się nie poruszyły. Dopóki wytyczne misji wyraźnie tego nie nakazują, nie trzeba Oczyszczać albo Zabezpieczać celu albo punktów przemarszu. A więc nie wszystkie jednostki z patrolu muszą się trzymać drogi wyznaczonej przez punkty przemarszu. Tylko jedna jednostka musi po drodze „dotknąć" każdego punktu (aczkolwiek może to zrobić więcej jednostek). Jeżeli Bojowe Patrole są wykonywane na tej samej mapie, pomiędzy każdym z nich połóż nowe Znaczniki PC ponieważ przyjmujemy, że te misje trwają kilka dni lub tygodni, zastosuj także 11.1. Jeżeli w grze znajduje się jeden COP, nie umieszcza się Znaczników PC.

Analiza oddziału:

US Army WWII & Korea

US Army Vietnam

US Army Engineers WWII & Korea

US Army Engineers Vietnam

US Army Mortars WWII & Korea

US Army Mortars Vietnam

German Army (Heer)

Mission 1 only:

German Paratrooper (Fallschirmjaeger)

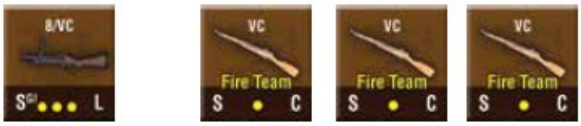
All other Missions:

or

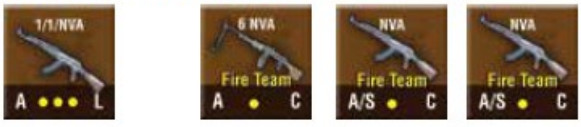
All Missions

North Koreans (NKPA)

Viet Cong (VC)



North Vietnamese Army (NVA)



12.0 Walki Miejskie

Wyzwania związane z walką na bliskim dystansie w terenie miejskim są liczne i wymagają unikatowych kart Terenu oraz zasad, aby je uwzględnić. Zauważ, że karty Terenu Miejskiego mają obszary w obrębie karty. W otwartym terenie te obszary są reprezentowane przez Znaczniki Osłony, ale w terenie miejskim jest zdecydowanie więcej osłon a rzeczywiste zasięgi są znacznie krótsze. Dlatego właśnie w Terenie miejskim nie stosuje się znaczników Osłony.

12.1 Karty Terenu Miejskiego

Karty podsekcji Terenu Miejskiego mają swój własny opis oraz modyfikator Cover & Concealment (CCM). Każda podsekcja funkcjonuje jako istniejący znacznik Osłony. W odróżnieniu od standardowych znaczników Osłony, jednostki z obu stron mogą zajmować daną sekcję. Linia Wzroku (LOS) również zależy od położenia jednostek na karcie. Każda karta Miejska ma obszar Budynku lub Budynków i obszary "Na ulicy". Każda karta reprezentuje odcinek miasta, a przestrzenie między kartami reprezentują ulice i zaułki. Ulica podzielona jest między dwie Sąsiadujące karty, z których każda ma fizyczną połowę najbliższą budynkowi. Budynek lub Budynki zajmują fizycznie centralną przestrzeń, tak więc jednostki będące poza Budynkami muszą zostać umieszczone wzdłuż jednej z czterech krawędzi karty, aby wskazać, którą ulicę zajmują. Jednostki muszą użyć Akcji Ruchu, aby poruszać się między obszarami danej karty, uwzględniając w tym obszary czterech ulic. Przedostanie się na przeciwną ulicę będzie wymagać wejścia do Budynku lub pozostania na ulicy i obejścia budynku dookoła.

Rodzaje Budynków:
Budynek z Dużym Wnętrzem: budynki takie jak kościoły, biblioteki lub urzędy pocztowe, biura z dużą przestrzenią wewnętrzną. W Hue kilka kluczowych celów było Budynkami urzędów rządowy.

Złożone Budynki /Complex Bulding/: budynek z wieloma pomieszczeniami wewnętrznymi, takimi jak budynki mieszkalne i małe przestrzenie biurowe. Złożoność struktury jest rozdzielona na dwa obszary wewnętrzne, co powoduje, że oczyszczenie Budynku jest zdecydowanie trudniejsze.

Ogrodzenia /Compound/: budynek z murem i wewnętrznym dziedzińcem lub ogrodem. Ten styl budowania był bardzo powszechny w Hue, i występuje również w wielu częściach świata. Mur ogranicza dostęp do pierwszego poziomu i widoczność. Niektóre ogrodzone budynki mają rozległy ogrody z krzewami i drzewami, które zapewniają dodatkową osłonę i możliwość ukrycia się za murkami.

Duży Ogrodzony Budynek/Large Compound/: Jest to duża, otoczona ścianą przestrzeń, która może być dołączona do Sąsiedniego Budynku /Adjacent Bulding/

Wolnostojące Wiaty /Detached light Building/: Małe drewniane lub z blachy falistej wiaty, altany itp.

Karty Terenu Miejskiego mogą być używane wraz ze zwykłymi kartami Terenu, które działają normalnie.

12.2 Ruch i Walka na Obszarze Budynku na Karcie Terenu Miejskiego

Wszystkie karty Terenu Miejskiego – oprócz Compounds – mają obszary Wnętrz Budynku i Ulic. Podczas próby wejścia na kartę Terenu Miejskiego z innej karty – z wyjątkiem Compounds – jednostki muszą najpierw przejść do obszaru Ulicy. Będąc na niej, Odsłonięta jednostka może wejść do Budynku za pomocą Komendy Ruch do Osłony (symbolizuje to problem z wchodzeniem i wychodzeniem z budynków za pośrednictwem ograniczonej liczby drzwi lub okien). Jednostki z obu stron mogą jednocześnie zajmować jeden obszar Budynku. Jeżeli jednostki z obu stron zajmują ten sam obszar Budynku, kierują swoje VOF tylko na ten obszar Budynku. Jeśli jednostki jednej strony zajmują obszar Budynku, a jednostki drugiej strony znajdują się gdziekolwiek indziej na tej samej karcie, jednostka kieruje swój VOF na kartę (Point Blank) w normalny sposób.

Jednostka może wejść do niezabarykadowanego obszaru Budynku, jeżeli:
• Jest Zajęty przez sojusznicze jednostki *lub*
• Nie jest zajęty (bez znaczników PC lub jednostek Wroga z nadrukowanymi wartościami VOF) *lub*
• Jest zajęty przez wroga *i*
- wrogie jednostki są pod Atakiem Granatów *lub*
- wrogie jednostki są Przygwożdżone /Pinned/ *lub*
- na karcie znajduje się znacznik Smoke, WP Smoke lub CS Gas.

W przypadku Złożonych Budynków jednostka może się przemieścić z jednego obszaru Budynku bezpośrednio do innego obszaru Budynku tej samej karty bez konieczności wychodzenia na obszar Ulicy. Ten ruch podlega powyższym ograniczeniom.

W przypadku Budynków wolnostojących każdy obszar budynku stanowi oddzielny budynek. Tak więc wejście i wyjście wymagają przejścia przez jedną z czterech ulic.

Pojazdy mogą poruszać się tylko po obszarze ulicy lub przez niego. Pojazdy nie mogą wjechać do Budynków.

12.3 Wielopiętrowe Budynki i Dachy

Wszystkie górne piętra są wyodrębniane w jedno górne piętro reprezentowane poprzez umieszczenie jednostki na znaczniku Upper Story. Aby przejść na górne piętro jednostka musi najpierw wejść na parter Budynku, a następnie przejść na wyższe piętro. W złożonych Budynkach jednostki mogą poruszać się z górnego piętra jednego obszaru do drugiego, ale mogą jedynie przemieszczać się w górę lub w dół w obrębie jednego obszaru, więc nie możesz iść w jednym obszarze w górę, a następnie zejść w drugim. Musisz iść w górę, a następnie przejść do Sąsiedniego i dopiero w dół. Dachy /Rooftops/ zapewniają dodatkowe korzyści do LOS, ponieważ są uważane za wyższe niż znaczniki Górnego Piętra /Upper Story/. Dach musi być dostępny z górnej kondygnacji przez dodatkową Akcję Ruchu. Znaczniki Dachu będą dostępne w przyszłych rozszerzeniach. Górne Piętra /Upper Stories/ są podatne na ataki Moździerza, RCL i ostrzał Czołgu. Każda VOF H lub Incoming! ma dodatkowe -1 do NCM dla jednostek na wyższych piętrach. Dachy /Rooftops/ zapewniają mniejszą osłonę niż Budynki i modyfikator osłony *nie* kumuluje się z modyfikatorem osłony z Budynku.

Uwaga projektowa: wiele stylów architektonicznych ma płaskie dachy, a "brzeg" otaczający dach, jest militarnie użyteczny. Jednak w Hue, styl architektoniczny sprawił, że dachy stały się bezużyteczne.

12.4 Ogrodzenia

Mury ogradzające budynki stanowią wyzwanie dla atakujących i obrońców. Aby wejść na teren Ogrodzony, jednostka musi przejść z Ulicy na dziedziniec przez Wyłom /Breach/ (12.6) albo przez wejście, gdy nie jest Odsłonięta, i staje się Odsłonięta (np. oczekuje turę, aby wejść na dziedziniec). Jednostki wewnątrz terenu Ogrodzonego są odporne na wszystkie zewnętrzne VOF z wyjątkiem ognia pośredniego (VOF Incoming! lub Air Strikes). Nie ma LOS na dziedziniec lub z niego, do jednostki na dziedzińcu, chyba że Compound ma obszar Budynek lub sąsiaduje z nim Budynek (12.7). W takim przypadku jednostki na dziedzińcu i Budynku mają wzajemną LOS i walka może mieć miejsce (12.2). Jednostki na górnym piętrze Budynku mogą strzela do celów na innych kartach normalnie, jak również do celu na terenie Ogrodzonym. Jednostki strzelające do Compound z górnego piętra Budynku lub sąsiadującego Budynku (12.7) w Fazie VOF, mogą automatycznie zagrać Skoncentrowany Ogień (twój wybór, czy chcesz oszczędzać Amunicję MG, wrogowie zawsze koncentrują ogień) na Compound. Gdy Foxholes (Spider Holes) są zagrane na dziedzińcach, jednostki w nich nie mogą strzelać poza dziedziniec. Po umieszczeniu na Compound, bunkru można z niego strzelać do innych kart w obrębie Compound wzdłuż wskazanego PDF bunkra.

Uwaga projektowa: W niektórych przypadkach NVA wykopywała dziury do walki pod murami Compounds, które pozwalały im strzelać na zewnątrz. Były to w zasadzie bunkry z ograniczonym polem ostrzału i murem zapewniająca ochronę. Okazały się trudne do wykrycia i niebezpieczne, w zneutralizowaniu.

12.5 Barykady

Budynki mogą być zabarykadowane, aby uniemożliwić wejście do nich z ulicy. Barykady mogą być umieszczone jako część grupy sił wroga lub przez wytyczne misji. Barykada może zostać usunięta przez Wyłom /Breaching/ (12,6). Do zabarykadowanego budynku można wejść *tylko* wtedy, gdy zostanie zrobiony wyłom.

12.6 Wyłom

Wyłom służy do ułatwienia przedostania się przez mur, wejścia do zabarykadowanego Budynku i umożliwienie wejścia do budynku bez przechodzenia przez obszar Ulicy (tworząc duże wejście dla żołnierzy umożliwiające szybkie wejścia do Budynku).

Wyłom może zostać utworzony przez następujące bronie:

Tabela Wyłomu	
Broń	**Sposób powstania**
Ładunki Wybuchowe (DEMO)	Ładunki wybuchowe muszą zostać podłożone na Ulicy obszaru Compound lub Zabarykadowanego Budynku przez jednostkę mającą demo. Jeżeli jednostka robi to pod VOF to umieszczenie demo i jego detonowane robi się za pomocą udanego Ataku Granatem. Jeżeli podłożenie nie odbywa się pod VOF, KOMENDA Ataku Granatem nadal jest wymagana, ale automatycznie kończy się sukcesem. Jeżeli próba Ataku Granatem jest pomyślna, umieść znacznik Breach. W Fazie Walki każda wroga jednostka na dziedzińcu lub w zabarykadowanym Budynku, w którym dokonano wyłomu, odnosi skutki VOF udanego ataku granatem. Jeżeli próba się nie powiedzie, umieść znacznik Miss Grenade.
Wyrzutnia Rakiet M20 5.5 cala	Należy wykonać próbę Ataku Granatem. Jeżeli na dobranych kartach będą dwie ikony granatu, połóż znacznik Wyłomu. W innym przypadku rozpatrz normalny Atak Granatem.
Działo Bezodrzutowe 106mm (RCL)	Udana próba Skoncentrowania Ognia spowoduje umieszczenie znacznika Wyłomu. W innym przypadku na atakowanej karcie pozostaje normalna VOF.
M48 (armata czołgowa 90mm)	Udana próba Skoncentrowania Ognia spowoduje umieszczenie znacznika Wyłomu. W innym przypadku na atakowanej karcie pozostaje normalna VOF.

12.7 Złączone Budynki

Wyjątkowo duże albo złożone Budynki mogą zajmować dwie lub więcej kart poprzez położenie znacznika Połączenia pomiędzy dwoma kartami, co daje możliwość powstanie skrzyżowań T. Nie ma obszaru ulicy na krawędziach, które są połączone. Jednostki mogą się przemieszczać pomiędzy kartami, które są połączone, bez konieczności wychodzenia z Budynku na obszar Ulicy oraz nie trzeba ich oznaczać jako Odsłonięte. Jednostki zajmujące karty połączonego Budynku mają LOS wzdłuż obu boków ulicy prostopadłej do połączonych krawędzi.

12.8 Limit Pojemności Obszaru

Obszary mają takie same limity pojemności dla każdej ze stron konfliktu jak standardowe znaczniki Osłony. Gracz powinien wiedzieć, że Ataki Granatem i Skoncentrowany Ogień trafiają wszystkie jednostki zajmujące dany obszar I krawędź. Na przykład jeżeli oddział US i dwa oddziały wroga zajmują ten sam obszar, udany Atak Granatem wykonany przez jednostkę US wpłynie na oba oddziały *wroga*. Umieszczanie zbyt wielu żołnierzy na jednym obszarze jest bardzo ryzykowne. Ogień Krzyżowy i Chybienia Granatem nadal wpływają na wszystkie jednostki zajmujące kartę.

12.9 Ruch W Obrębie Karty

Odsłonięte jednostki mogą kontynuować ruch w obrębie karty Terenu Miejskiego dopóki mają dostępne do wydania Komendy. Na przykład HQ może rozkazać oddziałowi przemieszczenie się w obrębie karty dwa lub trzy razy (lub więcej). Pamiętaj także, że dla łączności Wizualno-Werbalnej każdy obszar działa jak znacznik Osłony. W praktyce oznacza to, że w wyniku bardzo rozczłonkowanego pola bitwy twoje HQ mają dużo roboty z pozycjonowaniem jednostek. Powinny mieć jednak do dyspozycji więcej Komend niż zwykle, ponieważ nie będą musiały ich zużywać do szukania osłony.

12.10 Miejska Linia Wzroku (LOS)

Na LOS bardzo mocno wpływa rodzaj zabudowy. Określa on czy dostępne są dachy, na jakiej wysokości są górne piętra, różnorodność rodzajów Budynków i obecność compounds. Miejska LOS jest uzależniona od Kampanii. Każda z nich szczegółowo określa LOS dla poszczególnych miejsc działania.

W mieście Hue, francuski styl kolonialny architektury sprawia, że dachy nie nadają się do wojskowego wykorzystania, Wielopiętrowe Budynki mają tylko dwa albo trzy piętra. W tym mieście jest wiele murów a wzdłuż ulic rosną drzewa, krzaki oraz są małe murki, które zapewniają trochę podstawowej osłony. Wielopiętrowe Budynki mogą mieć LOS nad jednopiętrowym Budynkiem do znajdującego się za nim Budynku, ale nie na ulicę znajdującą się pomiędzy Sąsiadującymi Budynkami i Budynkiem po drugiej stronie. LOS pomiędzy przeciwległymi obszarami ulic jest zablokowana przez Budynki znajdujące się na środku karty. LOS także blokuje VOF dla Broni strzelającej bezpośrednio (wszystkiego z wyjątkiem Wsparcia Ogniowego, ataków z powietrza i moździerzy). Dla złożonych Budynków i Budynków Wolnostojących VOF wpływa na wszystkie obszary Budynku. Działają one jak kilka znaczników Osłony.

12.11 Granaty & Pirotechnika w Terenie Miejskim

Małe odległości i podział ulic pomiędzy kartami Terenu Miejskiego sprawia, że użycie Granatów Ręcznych i ręcznej Pirotechniki jest nieco inne niż w standardowych zasadach. Zasady stąd nie dotyczą prób Ataku Granatem przy pomocy rakiet, moździerzy, dział bezodrzutowych lub granatów nasadkowych. Próba Ataku Granatem ręcznym, postawienia zasłony dymnej, WP albo Gazu CS na obszar „Ulicy" może być wykonana przeciwko każdej stronie ulicy. Na przykład jednostka, która chce przejść przez ulicę może postawić zasłonę dymną po przeciwnej stronie ulicy, a następnie się przemieścić. Efekty Dymu, WP i Gazu CS wpływają tylko na obszar karty Terenu Miejskiego, na który zostały użyte. Jednostki na głównym poziomie (ziemi) karty Terenu Miejskiego mogą wykonywać próby skierowane przeciwko innym obszarom będącym na tym samym poziomie. Z Górnych Pięter i Dachów można wykonać Atak Granatem i użyć Pirotechniki powyżej albo poniżej tego samego obszaru. Górne Piętra i Dachy. Z Górnych Pięter i Dachów można wykonywać Ataki Granatem i używać Pirotechniki przeciwko Górnym Piętrom i Dachom znajdujących się na tym samym poziomie złożonego Budynku. Z Górnych Pięter i Dachów można też wykonać Atak Granatem ręcznym na obszary ulicy albo obszary zagrody. Jednostki na ulicach lub obszarach zagrody nie mogą wykonać Ataku Granatem ręcznym na Górne Piętra albo Dachy Wielopiętrowych Budynków. Celem takiego ataku albo Pirotechniki może być dach jednopiętrowego Budynku.

Rzucający	Cel	Dozwolony
Na Ulicy	Na Ulicy	Tak
Na Ulicy	Na Sąsiedniej Ulicy	Tak
Na Ulicy	Parter	Tak
Na Ulicy	Dach Jednopiętrowego Budynki	Tak
Na Ulicy	Górne Piętro	Nie
Na Ulicy	Dach Wielopiętrowego Budynku	Nie
Na Ulicy	Zagroda	Tak
Parter	Na Ulicy	Tak
Parter	Na Sąsiedniej Ulicy	Nie
Parter	Parter	Tak
Parter	Dach Jednopiętrowego Budynki	Tak
Parter	Górne Piętro	Tak
Parter	Dach Wielopiętrowego Budynku	Nie
Parter	Zagroda	Tak
Dach Jednopiętrowego Budynki	Na Ulicy	Tak
Dach Jednopiętrowego Budynki	Na Sąsiedniej Ulicy	Tak
Dach Jednopiętrowego Budynki	Parter	Tak
Dach Jednopiętrowego Budynki	Dach Jednopiętrowego Budynku	Tak
Dach Jednopiętrowego Budynki	Górne Piętro	Nie
Dach Jednopiętrowego Budynki	Dach Wielopiętrowego Budynku	Tak
Dach Jednopiętrowego Budynki	Zagroda	Nie
Górne Piętro	Na Ulicy	Tak
Górne Piętro	Na Sąsiedniej Ulicy	Nie
Górne Piętro	Parter	Tak
Górne Piętro	Dach Jednopiętrowego Budynku	Nie
Górne Piętro	Górne Piętro	Tak
Górne Piętro	Dach Wielopiętrowego Budynku	Tak
Górne Piętro	Zagroda	Tak
Dach Wielopiętrowego Budynku	Na Ulicy	Tak
Dach Wielopiętrowego Budynku	Na Sąsiedniej Ulicy	Tak
Dach Wielopiętrowego Budynku	Parter	Nie
Dach Wielopiętrowego Budynku	Dach Jednopiętrowego Budynki	Nie
Dach Wielopiętrowego Budynku	Górne Piętro	Tak
Dach Wielopiętrowego Budynku	Dach Wielopiętrowego Budynku	Tak
Dach Wielopiętrowego Budynku	Zagroda	Tak
Ogrodzenie	Na Ulicy	Tak

Ogrodzenie	Na Sąsiedniej Ulicy	Nie
Ogrodzenie	Parter	Tak
Ogrodzenie	Dach Jednopiętrowego Budynki	Tak
Ogrodzenie	Górne Piętro	Nie
Ogrodzenie	Dach Wielopiętrowego Budynku	Nie
Ogrodzenie	Ogrodzenie	Tak

13.0 Usprawnienie Gry dla Początkujących

Podstawowe zasady gry są proste, ale jest kilka szczegółów, które mogą być zniechęcające dla graczy, którzy nie znają wojskowych pojęć i żargonu. Początkujący powinni użyć poniższych sugestii aby ułatwić im przebieg gry dopóki nie zapoznają się z podstawową mechaniką. Kiedy już tak się stanie, mogą sobie poukładać szczegóły według własnego uznania. Zarówno dla początkujących graczy, jak i doświadczonych, poniższe informacje mogą być użyte podczas ograniczonego czasu na grę i mogą być przydatne podczas rozgrywania niepowiązanych misji. Poniższe zmiany mogą wpływać na równowagę gry – generalnie powinno być łatwiej dla gracza.

13.1 Doświadczenie

System doświadczenia może zajmować trochę czasu, zwłaszcza pomiędzy misjami. Wymaga także sprawdzania dziennika przy próbach wykonania Akcji na mapie, co może spowalniać rozgrywkę. Statystycznie Liniowy Poziom Doświadczenia jest najpowszechniejszy. A więc dla usprawnienia gry odłóż na bok wszystkie odnośniki do doświadczenia i traktuj wszystkie jednostki jako Liniowe.

13.2 Amunicja

Śledzenie stanu amunicji dla ciężkich Broni może być skomplikowane, zwłaszcza jeżeli robisz to przy pomocy znaczników amunicji na mapie lub grubych kresek w dzienniku. W celu przyśpieszenia rozgrywki zapomnij o śledzeniu amunicji. Jeżeli chcesz, możesz nie śledzić żadnej amunicji albo nie robić tego tylko dla pewnych rodzajów. Najwięcej czasu zabiera amunicja karabinów maszynowych, a więc zrezygnowanie z jej śledzenia zaoszczędzi ci najwięcej czasu. Zauważ, że wyrzutnie rakiet RPG/B40 i Panzerfaust mają konkretne żetony na mapie z powodu ich bardzo ograniczonego zapasu pocisków, a więc nie śledzeni amunicji dla tego rodzaju broni może bardzo zachwiać równowaga gry.

13.3 Łączność

Utrzymywanie sieci łączności zabiera dużo czasu. Można przyjąć, że jednostki używają do łączności czegokolwiek, co konieczne (wzroku, radia, telefonu, gońca albo Pirotechniki), tak więc zasady łączności można zupełnie zignorować – radia, telefony, gońców i Pirotechnikę. W takim przypadku Personel i HQ zawsze mają ze sobą łączność. Dla zachowania odrobiny realizmu, Przygwożdżony Personel i HQ nie mają łączności; mogą tylko dowodzić sobą i są ograniczone przez zasady Przygwożdżenia. Pozwala to graczowi skupić się na tym, co zrobić na mapie swoimi jednostkami, bez koncentrowania się na tym, jak im to przekazać. Dobrze to się łączy z 13.1, ponieważ przewaga, jaką gracz miałby dzięki Weteranom, była by zbyt wielka. Dobrze jest również odłożyć na bok wszystkie modyfikatory dobierania +1 Komenda.

Tłumaczenie zasad na język polski:
Szymon „Krionah” Koralewski
krionah@gmail.com

Pomoc przy tłumaczeniu:
Sebastian Przybyłowicz

Przegląd Przebiegu Tury

3.1 Faza Wydarzenia Sojuszniczego Wyższego HQ (Od Tury 2)
- Dobierz kartę Akcji; jeżeli jest ikona HQ, określ wydarzenie z Tabeli Wydarzeń Sojuszniczego Wyższego HQ.

3.2 Misje Defensywne: Faza Aktywności Wroga

3.2.1 Segment Wydarzenia Wrogiego Wyższego HQ (Od Tury 2)
- Dobierz kartę Akcji; jeżeli jest ikona HQ, określ wydarzenie z Tabeli Wydarzeń Wrogiego Wyższego HQ.

3.2.2 Segment Sprawdzenia Wrogiej Aktywności
- Umieść znaczniki PC w sposób określony przez Wytyczne Misji.
- Sprawdź aktywność każdej jednostki wroga obecnej na mapie.
  - Losowo określ kartę.
  - Na każdej karcie sprawdź jednostki, uwzględniając ich status, w odpowiedniej tabeli Hierarchii Sprawdzania Aktywności.

3.3 Sojusznicza Faza Dowodzenia

Podczas segmentów tej fazy:
- Aby jednostka lub HQ otrzymała komendę, musi należeć do Łańcucha Dowodzenia HQ lub lidera wydającego komendę oraz mieć z nim łączność.
- Połóż na każdym aktywowanym Pojeździe znacznik Aktywacji.

3.3.1 Segment Aktywacji

3.3.1a Mobilizacja BN HQ
- Jeżeli na mapie nie ma BN HQ, aktywuj CO HQ.
- Jeżeli BN HQ jest na mapie, daj mu maksymalną liczbę Komand i wydaj je jednostkom (4.2). BN HQ nie zachowuje KOMEND.

3.3.1b Mobilizacja CO HQ
- Jeżeli aktywowany przez BN HQ, dobierz kartę Akcji i daj mu zmodyfikowaną liczbę podanych Komend za Aktywowanie.
- Zachowaj te Komendy lub wydaj je (i dowolną z zachowanych KOMEND) tylu jednostkom, ile pozwala pora dni i Poziom Doświadczenia.

3.3.1c Mobilizacja PLT HQ/Personelu CO
- Jeżeli aktywowany przez CO HQ, dobierz kartę Akcji i daj mu zmodyfikowaną liczbę podanych Komend za Aktywowanie.
- Zachowaj te Komendy lub wydaj je (i dowolną z zachowanych KOMEND) tylu jednostkom, ile pozwala pora dni i Poziom Doświadczenia.

3.3.2 Segment Inicjatywy

3.3.2a Mobilizacja CO HQ
- Jeżeli nie został aktywowany wcześniej, dobierz kartę Akcji i daj mu zmodyfikowaną liczbę podanych Komend za Inicjatywę.
- Zachowaj te Komendy lub wydaj je (i dowolną z zachowanych KOMEND) tylu jednostkom, ile pozwala pora dni i Poziom Doświadczenia.

3.3.2b Mobilizacja PLT HQ
- Jeżeli nie został aktywowany wcześniej, dobierz kartę Akcji i daj mu zmodyfikowaną liczbę podanych Komend za Inicjatywę.
- Zachowaj te Komendy lub wydaj je (i dowolną z zachowanych KOMEND) tylu jednostkom, ile pozwala pora dni i Poziom Doświadczenia.

3.3.2c Mobilizacja Personelu CO
- Jeżeli na mapie nie ma BN HQ, aktywuj CO HQ.
- Zachowaj tę KOMENDĘ lub wydaj ją (i dowolną z zachowanych KOMEND) tylu jednostkom, ile pozwala pora dni i Poziom Doświadczenia.

3.3.2d Mobilizacja Ogólną Inicjatywą
- Dobierz kartę Akcji i wydaj dowolnym jednostkom tyle Komend, ile wskazują niezmodyfikowane Komendy z Inicjatywy. Jeżeli jest to Bojowy Patrol, zmniejsz tę liczbę o połowę. Nie można zachować Komend z Ogólnej Inicjatywy.

3.4 Misje Ofensywne/Bojowe Patrole: Faza Aktywności Wroga

3.4.1 Segment Wydarzenia Wrogiego Wyższego HQ (Od Tury 2
- Dobierz kartę Akcji; jeżeli jest ikona HQ, określ wydarzenie z Tabeli Wydarzeń Wrogiego Wyższego HQ. Jeżeli Wydarzeniem jest Counterattack, przez kolejne 3 tury postawa Wroga to Assault.

3.4.2 Segment Sprawdzenia Aktywności Wroga
- Sprawdź aktywność każdej jednostki wroga obecnej na mapie.
  - Określ losowo kolejność kart.
  - Na każdej karcie sprawdź jednostki, uwzględniając ich status, w odpowiedniej tabeli Hierarchii Sprawdzania Aktywności.

3.5 Wspólna Faza Pojmania i Odwrotu
- Pojmij każdą samotną Paralyzed lub Litter Team na karcie z jednostkami Piechoty (z VOF) wroga.
- Jeżeli dana strona nie bierze jeńców, Zamień pojmane Stopnie w ofiary; w innym przypadku wyznacz strażników i usuń ich z gry razem z jeńcami.
- Na karcie wycofaj każdą Nieprzygwożdżoną/Niepojmaną Paralyzed Team będącą pod znacznikiem VOF do lepszej osłony i oznacz ją jako Odsłoniętą.
- Na karcie wycofaj każdą Nieprzygwożdżoną/Niepojmaną Litter Team plus Ofiarę będącą pod znacznikiem VOF do lepszej osłony i oznacz ją jako Odsłoniętą.

3.6 Wspólna Faza Pojazdu i Samolotu
- Wykonaj Ruch i Ostrzał aktywowanymi Pojazdami; jeżeli obie strony mają aktywowane Pojazdy, zrób to naprzemiennie zaczynając od US (w Misjach Ofensywnych i Bojowych Patrolach) albo wroga (w Misjach Defensywnych).
- Przeprowadź walkę Pojazdów.
- Odwróć znacznik każdej Aktywowanej jednostki po skończeniu.

3.7 Wspólna Faza Walki

3.7.1 Segment VOF

3.7.1a Uaktualnienie Wsparcia Ogniowego
- Usuń obecne na mapie znaczniki Incoming! I Air Strike VOF.
- Odwróć znaczniki Pending na ich aktywną stronę.
  - W razie potrzeby dostosuj znacznik Aktualnej Aktywności.

3.7.1b Oceń Znaczniki Potencjalnego Kontaktu
- Dla każdej karty, na której jest znacznik PC i sojusznicza jednostka, dobierz liczbę kart Akcji określoną w PC Draws Chart przez znacznik PC i Aktualny Poziom Aktywności.
  - Jeżeli na karcie jest Contact!, nawiązano Kontakt; natychmiast zmień znacznik Aktualnej Aktywności.
  - Następnie określ grupę wroga, którą należy użyć, oraz jej rozmieszczenie zgodnie z 9.2.
  - Połóż odpowiednie znaczniki OF i PDF.
  - Uaktualnij Dziennik Misji.

3.7.2 Segment Efektów Walki
- Usuń znacznik Pinned z każdej jednostki Pojazdu lub Piechoty, która jest na karcie bez znacznika VOF.
- Dla każdej jednostki Piechoty będącej na karcie ze znacznikiem VOF:
  - Rozpatrz każdy Atak Ogniem.
  - Określ NCM.
  - Dobierz kartę Akcji aby określić czy ostrzał jest efektywny.
  - Jeżeli jednostka została trafiona, dobierz kolejną kartę Akcji aby określić efekt trafienia w oparciu o doświadczenie jednostki.
- W razie potrzeby dostosuj znaczniki VOF i PDF.

3.8. Faza Porządkowania
- Usuń znaczniki Pyrotechnic, Ilumination, Exposed, Moved/Fired, Concentrated Fire, Grenade i Grenade Miss.
- Ewakuuj ofiary z Punktu Odbioru Ofiar.
- Jeżeli jest to Misja Defensywna, usuń każdy nierozpatrzony znacznik PC.