

FLAMES OF WAR - KARTA REFERENCYJNA

Fazy:
 1. F. wstępna
 2. F. ruchu
 3. F. strzelania
 4. F. szturmów

Test na trafienie

Wyszkolenie celu: Wymagany rzut:
 Rekruci 2+
 Regularni 3+
 Weterani 4+

Test wyszkolenia

Wyszkolenie: Wymagany rzut:
 Rekruci 5+
 Regularni 4+
 Weterani 3+

Test motywacji

Motywacja: Wymagany rzut:
 Niechętni 5+
 Zmotywowani 4+
 Nieustraszeni 3+

Test morale kompanii

Jeśli kompania starciła ponad połowę stanu należy zdać test motywacji - w przypadku niepowodzenia gracz dowodzący nią przegrywa bitwę.

Faza wstępna

1. Test morale kompanii
2. Sprawdzenie warunków zwycięstwa
3. Przeprowadzanie zasadzek
4. Wzywanie wsparcia lotniczego
5. Test nadejścia posiłków
6. Zbieranie przygniecionych ogniem plutonów

7. Powrót do opuszczonych pojazdów
8. Uwalnianie zagrzebanych pojazdów
9. Usuwanie znaczników dymu

Zbieranie plutonów

Zdany test motywacji pozwala na odblokowanie przygniecionego ogniem plutonu

Uwalnianie zagrzebanych pojazdów

Zagrzebany pojazd może zostać uwolniony jeśli zdany zostanie test wyszkolenia.

Sztab kompanii

Jeśli sztab kompanii jest dołączony, przerywa się nieudane testy motywacji

Powrót do opuszczonych pojazdów

Powrót do opuszczonego pojazdu jest możliwy jeśli jednostka zda test motywacji.

Zagrzebane pojazdy

Nie mogą poruszać się, strzelać i walczyć w szturmach

Faza ruchu

1. Wybór poruszanego plutonu
2. Przemieszczanie jego drużyny
3. Ruch następnego plutonów

Zasięgi ruchu

Klasa:	Po drodze:	Na przełaj:	W terenie ciężkim:
Gąsienicowe	30cm	30cm	20cm
Półgąsienicowe i jeepy	40cm	30cm	10cm
Kołowe	40cm	20cm	10cm
Wozy konne	25cm	20cm	10cm
Wozy	15cm	15cm	10cm
Kawaleria	25cm	25cm	25cm
Piechota i działa piechoty	15cm	15cm	15cm
Lekkie działa	10cm	10cm	10cm
Średnie działa	5cm	5cm	5cm
Nieruchome działa	Tylko gdy ciągnięte		

Szybki ruch

Rzuc podwojoną liczbą kości, jeżeli cel porusza się szybko.

Zasięgi dowodzenia

Wyszkolenie:	Czołgi:	Pozostałe:
Rekruci	10cm	5cm
Regularni	15cm	10cm
Weterani	20cm	15cm

Pszczególnie sekcje plutonu muszą pod koniec ruchu znajdować się nie dalej od siebie niż wynosi zasięg dowodzenia.

Teren ciężki

Aby uniknąć zagrzebania należy rzucić 2+ w terenie trudnym, w bardzo trudnym zaś trzeba zdać test wyszkolenia.

Pasażerowie

Opuszczanie pojazdu następuje na początku ruchu jednostki, zaś wsiadanie do niego na końcu.

Faza strzelania

1. Wyznaczenie strzelającego plutonu
2. Wyznaczenie ostrzeliwanego plutonu
3. Sprawdzenie czy cel jest dozwolony
4. Sprawdzenie czy cel jest w osłonie
5. Rzuty na trafienie
6. Przydzielenie trafień
7. Wykonanie rzutów obronnych
8. Strzelanie następnego plutonów
9. Przygniecenie plutonów trafionych 5 razy
10. Wsparcie lotnicze
11. Testy morale plutonów

Szybkostrzelność (ROF)

ROF 1 jeżeli strzela w ruchu lub w szturmie.
 ROF 1 jeżeli przygnieciony ogniem

Test na trafienie

Wyszkolenie celu: Wymagany rzut:
 Rekruci 2+
 Regularni 3+
 Weterani 4+

- + 1 do wymaganego rzutu jeśli:
 - zasięg wynosi więcej niż 40cm
 - cel w osłonie
 - cel przyparty do ziemi
 - broni o ROF równym 1 w ruchu

Test pancerza

Gracz ostrzelany rzuca kością i dodaje:

- wartość pancerza
 - + 1 jeśli odległość przekracza 40 cm
- Jeśli wynik mniejszy niż wartość p-panc broni i test siły ognia zdany - pojazd jest zniszczony, jeśli niezdany - załoga porzuca pojazd.
 Jeśli wynik równy wartości p-panc i test siły ognia zdany - załoga porzuca pojazd, jeśli niezdany - bez efektu.
 Jeśli wynik większy niż wartość p-panc broni - bez efektu.

Przygniecenie ogniem

Pluton jest przygnieciony ogniem jeśli otrzyma co najmniej 5 trafień. Przygnieciona piechota, działa i nieopancerzone pojazdy nie mogą poruszać się w stronę nieprzyjaciela.

Pozostałe rzuty obronne

Wykonaj inne rzuty obronne

Cel:	Wymagany rzut:
Piechota	3+
Działa	5+
Nieopancerzone pojazdy	5+
Pasażerowie	5+

Twarda osłona

Jeśli sekcja jest w twardej osłonie, przeciwnik musi zdać test siły ognia by ją przebić.

Testy morale plutonów

Każdy pluton który poniósł straty w tej fazie (zniszczona sekcja lub porzucony pojazd) i walczy poniżej połowy stanu początkowego musi zdać test motywacji lub ulega eliminacji.

Faza szturmów

1. Wyznaczenie szturmującego plutonu
2. Dostawienie szturmujących sekcji
3. Ogień defensywny
4. Rzuty na trafienie
5. Rzuty obronne
6. Odepchnięcie nieprzyjaciela
7. Sprawdzenie powodzenia szturm
8. Kontratak i odwroty
9. Przygniecenie broniących się plutonów
10. Konsolidacja lub przełamanie
11. Przygniecenie szturmujących plutonów
12. Przeprowadzenie następnego szturmów
13. Testy morale plutonów

Dostawianie szturmujących jednostek

Szturmujące sekcje przemieszcza się do 10cm i dostawia do jednostek przeciwnika.

Ogień defensywny

Każdy pluton, którego sekcje znajdują się w 10cm od walki, może strzelać. Wykorzystuje się pełne ROF nawet jeżeli jednostki poruszały się. Nie można obracać się poza polem ostrzału, czołgi stosują wartość swego pancerza bocznego pancerza przy rzutach obronnych. Jeśli szturmujący pluton został przygnieciony, sekcje wycofują się na wyjściowe pozycje chyba, że cały pluton składa się z pojazdów pancernych.

Zajęcie wrogich pozycji

Szturmujące jednostki mogą zajmować pozycje zniszczonych oddziałów przeciwnika.

Powodzenie szturm

Szturm kończy się sukcesem jeżeli przeciwnik nie dysponuje żadną walczącą jednostką w 10cm od szturmujących sekcji.

Kontratak czy odwrot

Gracz zaatakowany wykonuje test motywacji by określić, czy możliwy jest kontratak. Jeśli żadna z jego sekcja nie została trafiona, jest on zdany automatycznie, chyba, że gracz chce szturmować na czołgi. Niezdany test wymusza odwrot.

Odwrot

Wszystkie sekcje oddalają się o 10cm od nieprzyjaciela. Jednostki, które zakończą ruch w 10cm wroga zostają zniszczone.

Przygniecenie zaatakowanych plutonów

Wszystkie plutony gracza zaatakowanego, które otrzymały trafienia podczas szturm są przygniatane.

Konsolidacja lub przełamanie

Zwycięskie jednostki mogą poruszyć się do 10cm aby dokonać konsolidacji lub przeprowadzić szturm przełamujący. W każdej turze gry jednostki mogą wykonać tylko jeden taki szturm.

Czołgi podczas szturmów

Nie mogą używać armat przeciwko piechocie. W trudnym terenie wykonuje się testy zagrzebania. Piechota walcząca z czołgami musi w każdej rundzie zdawać test motywacji.

Rzuty na trafienie

Wszystkie szturmujące sekcje w 5 cm od jednostek wroga wykonują testy wyszkolenia by je trafić.

Rzuty Obronne

Pojazdy opancerzone stosują wartość swojego górnego pancerza. Piechota ma wartość p-panc równą 2.

Kontratak

Atakujące i zaatakowane jednostki zamieniają się rolami. Przeprowadza się nową rundę szturm zaczynając od fazy 4: "Wykonaj rzuty na trafienie".

Przygniecenie zaatakowanych plutonów

Wszystkie plutony gracza atakującego, które zostały trafione w walce zostają przygniezione

Test morale walczących

Każdy pluton który poniósł straty w tej fazie (zniszczona sekcja lub porzucony pojazd) i walczy poniżej połowy stanu początkowego musi zdać test motywacji lub ulega eliminacji.

Artyleria

1. Wyznaczenie celu ostrzału
2. Test wstrzelenia się
3. Położenie wzornika artyleryjskiego
4. Rzuty na trafienie
5. Rzuty obronne
6. Przygnięcie trafionych plutonów

Wyznaczenie celu

Jako cel ostrzału należy wybrać wroga jednostka

Test wstrzelenia się

Sekcja obserwatorów musi cel ostrzału w polu widzenia.

Do 3 prób na wstrzelenie się.

Moździerze mogą powtórzyć pierwszą, nieudaną próbę.

Cel: Wymagany rzut:

Rekruci 2+

Regularni 3+

Weterani 4+

Dodaj jeden do wymaganego rzutu jeśli:

- Cel ukryty w lesie

- Cel przypadł do ziemi

- Obserwację prowadzi sztab kompanii

Rzuty na trafienie w cel

Rzuty na trafienie wykonuje się dla wszystkich jednostek znajdujących się przynajmniej częściowo pod wzornikiem.

Artylerzyści: Wymagany rzut:

Rekruci 5+

Regularni 4+

Weterani 3+

+ 1 do wymaganego rzutu jeśli

wstrzelenie przy drugiej próbie.

+ 2 do wymaganego rzutu jeśli

wstrzelenie przy trzeciej próbie

+ 1 do wymaganego rzutu jeśli strzela

tylko jedno działo.

Wielkość strzelającej baterii

1-2 Przerzut trafień

3-5 Normalny rzut

6 i więcej Przerzut pudeł

Rzuty obronne

Ostrzelane jednostki wykonują rzuty obronne jak zwykle, ale w przypadku pojazdów stosuje się wartość ich pancerza górnego.

Przygnięcie

Plutony, które otrzymały trafienie od artylerii zostają przygnięte

Wyrzutnie rakiet

Nie dotyczą ich utrudnienia za niewstrzelenie się za pierwszym podejściem.

Wsparcie powietrzne

Faza wstępna

1. Rzut na wsparcie powietrzne
2. Wyznaczenie punktu bombardowania

Faza ostrzału

1. Ogień przeciwlotniczy
2. Rzut na wstrzelenie się w cel
3. Rzuty na trafienie w cel
4. Rzuty obronne
5. Przygnięcie trafionych plutonów
6. Powrót samolotów do bazy

Wyznaczenie celu bombardowania

Jako cel bombardowania należy wybrać wroga jednostkę. Umieść pierwszy samolot 15cm przed nią, kolejne 15cm po skosie za nim.

Rzut na wsparcie lotnicze

Wsparcie: Kości wsparcia:

Priorytetowe 7 kości

Ograniczone 5 kości

Sporadyczne 3 kości

Lotnictwo szturmowe przylatuje na 5+.

Myśliwce przechwytyjące przylatują na 6.

Po każdej próbie wezwania lotnictwa pula

kości wsparcia powietrznego zmniejsza

się o 1.

Liczba nadlatujących samolotów

Wynik rzutu: Liczba samolotów:

1-2 1

3-5 2

6 3

Ogień przeciwlotniczy

Wykonuje się tyle rzutów na wyszkolenie ile wynosi ROF broni p-lot - sukcesy określają liczbę trafień w samoloty. Każdy zdany test siły ognia eliminuje 1 samolot.

Test podejścia nad cel

Nalot zostaje przerwany jeśli w 40cm od celu bombardowania znajdują się własne jednostki.

Możliwe wykonać trzy próby podejścia nad cel.

Cel: Wymagany rzut:

Rekruci 2+

Regularni 3+

Weterani 4+

Dodaj jeden do wymaganego rzutu jeśli:

- Cel ukryty w lesie

- Cel przypadł do ziemi

Rzut na trafienie w cel

Szansa na trafienie w cel zależy od użytej broni lotniczej.

Modyfikatory wymaganego rzutu:

+ 1 jeśli podejście nad cel udało się przy

drugiej próbie.

+ 2 jeśli podejście nad cel udało się przy

trzeciej próbie.

Liczba samolotów

1 Przerzut trafień

2 Normalny rzut

3 Przerzut pudeł

Rzuty obronne

Rzuty obronne jak przy strzelaniu, jednak w wypadku pojazdów zaatakowanych bombami lub rakietami stosuje się wartość ich pancerza górnego, zaś przy ostrzale z działek - pancerza bocznego.

Stany Zjednoczone

Automatic Rifles: Nie mają utrudnienia + 1 przy rzucie na trafienie przez jednostki w ruchu lub przygnięte ogniem. Sekcje prowadzące ogień defensywny mogą przerzucać nieudane trafienia, chyba, że są przygnięte.

Dismounting MG's: Można je wymontować jako sekcje KM-ów M2 kal. 50 lub RKM-ów.

Excellent Communications: Dowódcy plutonów mogą wzywać artylerię.

Hit 'em With Everything: Obserwator artyleryjski może wykorzystać wstrzelenie się w cel do

prowadzenia ostrzału z innych baterii.

Mounting HMG's and LMG's: Strzelają z boków pojazdów półgąsienicowych jako KM-y.

Stabilizers: Można strzelać w ruchu z pełnym ROF przy utrudnieniu + 1 do trafienia.

Tank Destroyers: Mogą wykonywać ostrożny ruch, wycofanie oraz odwrót, a także być wystawiane

poza polem bitwy.

Time On Target: Przy stosowaniu zasady All Guns Repeat przeciwnik musi przerzucić udane rzuty

obronne, jeśli artyleria wstrzeliła się w cel przy pierwszej próbie.

Truscott Trot: Piechota w biegu może poruszać się do 40cm.

Under Command: Dowódcy nie otrzymują utrudnienia + 1 przy próbach wstrzelenia artylerii w cel.

Niemcy

Armoured Rocket Launcher: Może wykorzystać zdolność Stormtrooper po strzale.

Mission Tactics: Strata dowódcy plutonu powoduje, że inna sekcja tego plutonu w zasięgu dowodzenia

przejmuje jego funkcje.

Mounted Assault: Transportery w pierwszej turze walki mogą szturmować i walczyć jak czołgi.

Jednostki transportowane opuszczają pojazdy przy kontratakach.

Kampfgruppe: Umożliwia tworzenie nowego plutonu.

Recoilless Rifles: Otwierając ogień ujawniają swoje pozycje. Nie można z nich strzelać z budynków.

Schürzen: Dodatkowy rzut obrony 4+ przeciwko broni o sile ognia 5+ lub 6 trafiającej z przodu lub

boku.

Stormtroopers: Jeśli zdadzą test wyszkolenia mogą poruszyć się o 10cm zamiast szturmować.

Stuka zu Fuss: Na początku gry posiada 6 broni. Liczba ta maleje o 1 z każdym razem, gdy nie zdoła

wstrzelić się w cel.

Tiger Ace: Załogi tygrysów zyskują dodatkowe umiejętności.

Brytyjczycy

British Bulldog: Można przerzucać nieudane testy motywacji przy próbach kontratakowania.

Carry on, Sergeant: Pluton bez dowódcy może podejmować kontrataki.

Eight-Gun Batteries: Każda z dwóch sekcji jest traktowana jako oddzielny pluton, obie mogą korzystać z

tego samego dowództwa jeśli znajdują się w jego zasięgu dowodzenia.

Night Attacks: Kompanie piechoty mogą dokonywać nocnych ataków.

Mike Target: Przeciwnik musi przerzucić udane rzuty obronne przy stosowaniu zasady All Guns Repeat!

Rounds on the Ground: Jeśli obie sekcje artylerii strzelają, można przerzucić nieudane trafienia lub

zastosować wzornik o podwójnej szerokości.

Semi-indirect Fire: Przy strzelaniu z miejsca można przerzucić nieudane trafienia jeśli zasięg przekracza

40cm.

Tally Ho!: Nie ma utrudnień przy ruchu poniżej 40 cm. Lokalizację trafień określa jedynie kierunek wieży,

nie kadłuba.

Tip and Run: Po ostrzeleniu przez ogień defensywny mogą zaprzestać szturm i wycofać się o 4"/10cm.

Tow Hooks: Mogą holować działa 6 i 17 funtowe.

Vehicle Machine-guns

Vehicle MG: Zasięg: 16"/40cm, ROF 3, P-panc 2, Siła ognia 6.

.50 cal Vehicle MG: Zasięg: 16"/40cm, ROF 3, P-panc 4, Siła ognia 5+.

Sowieci

Big Battalions: Ostrzał przy użyciu 9 lub więcej armat pozwala na stosowanie wzorników

artyleryjskich o podwójnej szerokości.

Centralised Control: Kompanie traktowane są jako plutony, bataliony jako kompanie

Hen and Chicks: Jeśli którykolwiek z czołgów poruszy się o ponad 15cm, żaden z nich nie może

strzelać.

Infiltration: Podczas ataków zwiadowcy mogą przeprowadzać infiltrację do 40cm.

Komissar: Może zniszczyć wybraną sekcję aby powtórzyć nieudany test motywacji przy próbach

zbierania oddziałów, kontratakach, oraz testach morale plutonów.

Ograniczona widoczność: Utрудnienie + 1 do rzutu na trafienie przy strzelaniu w strefę boczną lub

tylnią.

Cupola: Pozwala zignorować cechę Limited Vision.

Mixed Battalions: Bombardowanie przy użyciu 3 lub więcej haubic 122 mm daje wartość p-panc 4

i siłę ognia 4+.

Quality of Quantity: Kompanie składające się z co najmniej 15 sekcji piechoty lub dział muszą

zostać trafione 10 lub więcej razy by zostały przygnięte.

Roll Up the Guns: Sekcje ciężkich i średnich dział poruszają się jak lekkie.

Tankodesantniki: Piechota na czołgach uzbrojona w pistolety maszynowe może walczyć nie

zsiadając z pojazdów.

Unarmed: Nie może strzelać. Podczas szturmów musi powtórzyć udane rzuty na trafienie.

Ruch

Amphibious: Woda jest terenem trudnym.

Fast Tank: Podczas szybkiego ruchu porusza się 80cm.

Horse Artillery: Po odzrodkowaniu strzela z pełnym ROF.

Light Tank: Może poruszyć się do 40cm po drodze oraz na przełaj.

Mountaineers: Mogą biegać przez strome wzgórzach. Traktują góry jako teren trudny. Mogą

przekraczać urwiska po zdaniu testu wyszkolenia

Overloaded: Zagrzebuje się po wyrzuceniu 1 lub 2 oczek.

Portee: Armata pojazdu może zostać rozładowana.

Slow Tank: Porusza się do 20cm.

Unreliable: Psuje się, jeśli podczas szybkiego ruchu lub przy próbie odgrzebania zostanie wyrzucone

1 oczko.

Very Slow Tank: Porusza się do 15cm.

Wide Tracks: Automatycznie odgrzebuje się po udanym rzucie na 4+.

Strzelanie

Awkward Layout: Nie może strzelać podczas ruchu.

HMG Carrier: Strzela jako KM w czasie ruchu lub CKM jeśli nieruchomy.

Improvised Armour: Dodatkowy rzut obrony na 5+ przeciwko broni o sile ognia 5+ i 6.

No HE: Może trafić jedynie pojazdy.

Passenger-fired Weapons: Może strzelać tylko jeśli przewozi pasażerów.

Protected Ammo: Załoga może powtórzyć nieudany test na powrót do opuszczonego pojazdu.

Recoilless Guns: Otwierając ogień ujawniają swoje pozycje.

Szturm

Tank Assault: Zyskuje wartość p-panc podczas szturmów na czołgi.

Improvised Tank Assault: Sekcja zostaje zniszczona przy szturmie na czołgi, jeśli przy rzucie na

trafienie wypadnie 1.