

Uściślenia do zasad terenów w Flames Of War

Rodzaje terenu:

Droga - szybszy ruch dla pojazdów kołowych, jeepów i półgąsienicowych

Otwarte Tereny (*cross country*) - brak specjalnych zasad

Trudny teren (ciężki) (*rough terrain - difficult going*) - spowolniony ruch pojazdów, piechota nie może biegać (wykonywać ruchu at the double), pojazdy testują test ugrzęźnięcia (*bogging test*) na 2+

Trudny teren (bardzo ciężki) (*rough terrain - very difficult going*): spowolniony ruch pojazdów, piechota nie może biegać (wykonywać ruchu at the double), pojazdy testują test ugrzęźnięcia (*bogging test*) na wyszkolenie (*skill test*). Tylko piechota, działa piechoty (manpacked gun), pojazdy gąsienicowe (*fully tracked*) mogą się po nim poruszać. Inne Gun Teamy mogą zostać wystawione w takim terenie ale nie mogą się potem ruszyć.

Niedostępny (*Impassable*) – teren którego jednostki nie mogą przekroczyć i być w nim wystawione.

Roślinność:

- Pola, pola uprawne, stepy, tereny trawiaste, tereny piaszczyste, itd. – tereny otwarte
- Pole zboża, krzaki – teren otwarty, daje ukrycie (*conceal*) dla piechoty, kawalerii, dział piechoty (Man packed guns), dział lekkich (*light*), dział średnich (*medium*), motocykli i „jeep” (pojazd 4 kołowy wysokości podobnej do piechoty).
- Zaorane pole, pole z niską roślinnością – daje ukrycie (*conceal*) dla piechoty, teren trudny (ciężki) dla pojazdów kołowych oraz dział większych niż działa piechoty (manpacked).
- Winnice - trudny teren (ciężki), daje ukrycie (*conceal*) dla piechoty, kawalerii, dział piechoty (Man packed guns), motocykli i „jeep” (pojazd 4 kołowy wysokości podobnej do piechoty).
- Laski oliwne, parki, lasy rzadkie - trudny teren (ciężki), LOS na 12"/30cm. Artyleria może prowadzić z niego/przy nim ostrzał artyleryjski. Daje ukrycie (*conceal*). Przeciw samolotom jak las. Jednostki stojące na krawędzi, bądź częściowo w lesie, widzą normalnie.
- Lasy - trudny teren (ciężki) LOS na 6"/15cm. Daje ukrycie (*conceal*). Jednostki stojące na krawędzi, bądź częściowo w lesie, widzą normalnie.
- Puszcze, Dżungla - trudny teren (bardzo ciężki) LOS na 6"/15cm. Daje ukrycie (*conceal*). Jednostki stojące na krawędzi, bądź częściowo w lesie, widzą normalnie.

Płoty, żywopłoty, ściany, umocnienia:

- Płoty, żywopłoty - trudny teren (ciężki) - daje ukrycie (*conceal*) piechocie, jeśli zasłania odpowiednią część innego teamu (*tank team, gun team*) to również daje ukrycie.
- Płoty drogowe/kolejowe (wzdłuż) – przekroczenie to trudny teren (bardzo ciężki).
- Kamienne/ceglane murki - trudny teren (ciężki) - daje ukrycie jeśli zasłania odpowiednią część teamu (*conceal*), oraz osłonę (*Bullet proof cover*) jeśli przy nim stoją.
- Ściany - trudny teren (bardzo ciężki) - daje ukrycie jeśli zasłania odpowiednią część teamu (*conceal*), oraz osłonę (*Bullet proof cover*)
- Linia drzew - trudny teren (ciężki lub bardzo ciężki) – daje ukrycie teamom za linią drzew (*conceal*)
- Niski nasyp - trudny teren (ciężki) - daje ukrycie jeśli zasłania odpowiednią część teamu (*conceal*)
- Żywopłot na nasypie - trudny teren (bardzo ciężki) - daje ukrycie (*conceal*) piechocie, jeśli zasłania odpowiednią część innego teamu (*tank team, gun team*) to również daje ukrycie.
- Boccage – trudny teren (bardzo ciężki) dodatkowo aby go przejechać/przejsć należy zacząć ruch przy nim. Nie widać przez niego; jedynie stojąc przy nim widać co jest po drugiej stronie. Stojąc przy nim dostaje się ochronę (*Bullet proof cover*) oraz ukrycie (*conceal*) przeciwko strzałom przez niego. Przeciw samolotom, ukrycie dla teamów przylegających do żywopłotu.
- Wysoki mur bądź wysoki nasyp - trudny teren (bardzo ciężki)

Wzgórza, góry:

- łagodne góry - tereny otwarte
- kamieniste tereny z dużymi kamieniami - trudny teren (ciężki)
- faliste góry - trudny teren (ciężki)
- strome góry - trudny teren (bardzo ciężki)
- klify - niedostępne



Uściślenia do zasad terenów w Flames Of War

Piasek, Śnieg, Błoto:

- Płaska, twarda pustynia – droga
- Normalny piasek, cienka warstwa śniegu - tereny otwarte
- Błoto – teren otwarty staje się trudnym terenem (ciężki) drogi nie ubite stają się terenem otwartym.
- Miękki piasek, diuny, głęboki śnieg bądź błoto - trudny teren (ciężki), nie można się okopywać (Dig In).

Tereny wodne:

- Tereny podmokłe, płytki strumień - trudny teren (ciężki), strumienie powinny posiadać przejście (most lub bród) przy każdym kwadracie przez który przechodzi.
- Głębokie strumienie, płytkie rzeki, rowy melioracyjne, bagna, - trudny teren (bardzo ciężki), rzeka powinna posiadać przejście (most lub bród) przy każdym kwadracie przez który przechodzi.
- Głęboka rzeka, jezioro - niedostępne, rzeka powinny posiadać przejście (most lub bród) przy każdym kwadracie przez który przechodzi.
- Bród – teren trudny (ciężki) podczas deszczu (bardzo ciężki)

Inne:

- Szyny kolejowe – trudny teren (ciężki)
- Budynki – teren trudny (bardzo ciężki), piechota aby weszła do niego musi mieć na początku ruchu jakieś jednostki przy „wejściach”(okna, dziury w murze, drzwi) oni zabezpieczają wejście i przez ten team reszta wchodzi. Strzelanie z budynku może być tylko przez „wejście” i może strzelać tylko jeden team. W budynku ma się ukrycie (*conceal*) oraz osłonę (*buletproof cover*), chyba że team strzelający stoi też przy „wejściu”. Do budynku mogą wjechać tylko w pełni opancerzone pojazdy gąsienicowe (*tracked vehicle*). Jeśli widać pomieszczenie to widać wszystkie teamy w tym pomieszczeniu. Strzelając bronią „bunker buster” trafia się wszystkie teamy w danym pomieszczeniu.
- Ruiny – trudny teren (bardzo ciężki) niepełne budynki dają osłonę (*buletproof cover*) od strony ścian (jeśli ściana sięga/zasłania minimalnie do połowę teamu).
- Wrak pojazdu – trudny teren(bardzo ciężki), daje ukrycie (*conceal*).

Efekty na cały stół:

- Deszcz – podnosi poziom wód (czyli strumienie są niedostępne, tereny podmokłe są trudnym terenem (bardzo ciężkim) itp.), Nie można się okopać (*Dig In*) ale można zacząć grę w okopach (*foxholes*) (nie dotyczy terenów na wzniesieniu), LOS max 40"/100cm, wezwanie wsparcia lotniczego (*Air Ground attack*) udaje się na 6.
- Zima – teren otwarty staje się trudnym terenem (ciężkim), a drogi stają się terenem otwartym. Strumienie, rzeczki, bagna itp. zamarzają, stając się możliwe i łatwiejsze do przekroczenia (trudny teren (ciężki)). Rzeki, bagna i inne tereny normalnie niedostępne (*impassable*), można przekroczyć jako trudny teren (ciężki), jednak pojazdy opancerzone (*armoured*) ryzykują zatopienie. Do rzutu na utknięcie (*bogging check*) dodaj 3, jeśli wynik jest mniejszy niż przedni pancerz, pojazd ginie pod lodem, jeśli wynik jest wyższy lud wytrzyma i udaje się przejechać.
- Wiosna – podnosi poziom wód (czyli strumienie są niedostępne, tereny podmokłe są trudnym terenem (bardzo ciężkim) itp.), teren otwarty staje się trudnym terenem (ciężkim), a drogi stają się terenem otwartym.
- Pustynna burza – walki toczą się jak przy walkach nocnych (*night fighting*). Rzut na 1 co rundę (na początku rundy) burza się rozpoczyna. Kiedy burza trwa, rzut na 5+ co rundę (na początku rundy) ją zakańcza.

Opracowali: Marcin 'Fryta' Nowicki i Bartosz 'Rebel' Staszczak

