

COLD WAR COMMANDER

KARTA REFERENCYJNA



Fazy

Planowanego ostrzału artyleryjskiego – Inicjatywy - Dowodzenia – końcowa

Faza planowanego ostrzału artyleryjskiego

- rozstrzygnij efekty zaplanowanego wcześniej ostrzału artyleryjskiego i wsparcia lotniczego.

Faza inicjatywy

- wykonanie akcji przeciwko wrogim jednostkom w zasięgu inicjatywy
- wykonanie prac inżynierskich
- jednostki zwiadu nawiązują połączenie z jednostkami dowodzenia

Faza dowodzenia

Modyfikatory:

-1 za ostrzał z reakcji / wykonywanie uników przed ATGW / za wykonanie akcji w fazie inicjatywy
-1 za kolejny rozkaz dla tej samej formacji
-1 za każde 20 cm odległości (poza ruchem po drodze oraz jednostkami zwiadu)
-1 za ruch w trudnym terenie lub dymie
-1 za rozkaz ataku na jednostki wroga w walce bliskiej (Assault)

Wsparcie artyleryjskie

Modyfikatory do przywołania wsparcia artyleryjskiego:

+1 wzywane są tylko jednostki artylerii samobieżnej
-1 za każdy następny namiar podany przez FAO (wysuniętego obserwatora artyleryjskiego)
-1 za wydanie rozkazu każdej kolejnej jednostce artylerii raketowej i morskiej
-1 za wydanie rozkazu każdym kolejnym 3 jednostkom artylerii
-1 za stawianie zasłony dymnej i za użycie amunicji specjalnej

Odchylenie ognia artyleryjskiego

- wykonaj rzut jedną kostką za każde rozpoczęte 20 cm między FAO, a celem (-1 jeśli FAO znajduje się na większej wysokości niż cel i +1 za atak raketowy) i jedną kostką kierunkową by ustalić kierunek znoszenia

Strefa ostrzału

- 20 cm dla artylerii oraz 30 cm dla artylerii raketowej i morskiej

Obliczanie efektów ostrzału artyleryjskiego

- Zsumować wartości ataków (koncentracja ognia) lub obliczyć średnią (ogień zaporowy)
- Wykonać rzut na trafienie każdej jednostki znajdującej się w strefie ostrzału

Wsparcie lotnicze

Modyfikatory do wezwania wsparcia lotniczego

-1 za każdy test wezwania wsparcia lotniczego przez FAC (wysuniętego kontrolera wsparcia lotniczego)
-1 za każdy dodatkowy wzywany samolot/ helikopter
-1 za wezwanie jednostki używające specjalnej amunicji

Odchylenie namiarów wsparcia lotniczego

- wykonaj rzut jedną kostką k6 za każde 20 cm odległości pomiędzy FAC, a celem (-1 kostka jeśli jest FAC znajduje się wyżej niż cel) i jedną kostką kierunkową by ustalić kierunek znoszenia

Ogień przeciwlotniczy

- Rzuć za wszystkie jednostki AA/SAM, które mają cel w zasięgu strzału i linii widzenia

- Trafienia na 5+, jednostka lotnicza zostaje zestrzelona, jeśli otrzyma ilość trafień równą jej wartości Trafień

- Za każde trafienie należy wykonać rzut kostką – przy wyniku 5+ jednostka lotnicza przerywa wykonywanie misji

- Jeśli jednostka nie przerwała misji pomimo otrzymanych trafień wartość jej ataku jest redukowana o 1 za każde otrzymane trafienie

Strefa ostrzału

- strefa o średnicy 20 cm dla ataku lotniczego i ognia helikopterów

Obliczanie efektów ataku lotniczego

- Należy wykonać rzut na trafienie każdej jednostki znajdującej się w strefie ataku
- W przypadku ataku tylko na jeden wybrany cel ilość ataków liczy się podwójnie

Ostrzał

+1 cel w połowie zasięgu broni
+1 ostrzał flanki lub tyłów celu
+1 pojazdy opancerzone (AFV) ostrzeliwujące nieopancerzone cele znajdujące się nie dalej niż 20 cm
-? strzał w ruchu - tylko wybrane jednostki posiadające parametr S1 lub S2
-1 atak śmigłowca zza elementu terenu (pop-up attack)

Walka bliska (Assault)

Wartość ataku:

12 - miotacze ognia pojazdów
8 - jednostki inżynierskie
6 - transportery opancerzone piechoty (IFV) z transportowaną piechotą
4 - piechota (poza jednostkami wsparcia)
3 - pojazdy opancerzone (AFV) i transportery opancerzone piechoty (IFV)
2 - pozostałe jednostki

Modyfikatory

+1 za szarżę do walki bliskiej
+1 za każdą wspierającą jednostkę w promieniu 10 cm i polu widzenia (LOS)
+1 jednostki piechoty / wojsk inżynierskich walczących przeciwko otwartym jednostkom AFV
-1 przygnięcie ogniem
-1 walka z przeciwnikiem na flance lub na tyłach (kumulatywnie)

Wynik walki

- jeśli wynik jest równy należy przeprowadzić kolejną rundę walki
- osiągnięto więcej trafień - przegrana jednostka wycofuje się natomiast wygrana jednostka dokonuje konsolidacji (consolidates)
- gdy jednostka zadała przeciwnikowi dwa razy więcej trafień to pokonana jednostka zostaje wyeliminowana, a zwycięska jednostka dokonuje konsolidacji (consolidates)

Określanie trafień

- Jednostki w terenie otwartym trafiane są na 4 + (zwiadowcy na 5+)

- Jednostki w lekkiej lub częściowej osłonie są trafiane na 5+ (zwiadowcy na 6)

- Jednostki w twardej lub pełnej osłonie są trafiane na 6 (zwiadowcy na 6)

- Miotacze ognia pojazdów i snajperzy trafiają cel na 4+

- Jednostki AFV w pełni opancerzone są trafiane na 6 (ogień pośredni)

- otwarte opancerzone jednostki AFV są trafiane na 5+ (ogień pośredni)

- Jednostki dowodzenia i snajperzy są trafiani na 6

- Niemożliwe jest uzyskanie trafień celów opancerzonych przy wartości ataku oznaczonej symbolem *

- Niemożliwe jest uzyskanie trafień celów nieopancerzonych przy wartości ataku oznaczonej symbolem #

- Strzelając ogniem osłonowym (suppressive fire) jednostki są trafiane na 6

- Jednostki zwiadowcze traktują osłonę terenową o jeden poziom lepiej na swoją korzyść (brak osłony jako lekka osłona, lekką osłonę jako ciężką osłonę)

Przygnięcie ogniem

- Należy wykonać rzut jedną kostką za każde trafienie otrzymane w danym ataku

- Jednostka zostaje przygnieciona ogniem, jeśli na jakiegokolwiek z końców wypadnie wynik wymagany do uzyskania trafienia

Wycofanie

- Wycofanie następuje jedynie jeśli jednostka jest już przygnieciona ogniem

- Wykonać rzut jedną kostką za każde trafienie otrzymane w danym ataku

- Suma wyników oznacza odległość w centymetrach na jaką jednostka winna się wycofać oddalając się od najbliższej jednostki atakującej

COLD WAR COMMANDER

KARTA REFERENCYJNA



Faza końcowa

- Należy usunąć znaczniki trafień które nie doprowadziły do zniszczenia jednostek gracza aktywnego i znaczniki dymu
- Jednostki przygniecione w poprzedniej turze odzyskują sprawność bojową (tylko u gracza aktywnego – tego którego tura właśnie trwała)
- Sprawdzanie warunków zwycięstwa

Załamanie morale (Breakpoint)

Wszystkie wyeliminowane jednostki z wyjątkiem jednostek zwiadu, dowodzenia, snajperów, lotnictwa, śmigłowców, nieopancerzonych transporterów oraz artylerii rozstawianej poza stołem wliczają się do ustalenia progu złamania morale (Breakpoint)

Bonusy dowodzenia (wyrzucone dwie 1)

Test dowodzenia – każda jednostka z aktywowanej grupy może wykonać dwie akcje

Wsparcie artyleryjskie - nie wykonuje się rzutu na znoszenie
Wsparcie lotnicze – nie wykonuje się rzutu na znoszenie

Ogień bezpośredni artylerii

Lekkie działa (do 85mm, 25pdr) - 3/100H
Średnie działa (100mm – 122mm) - 4/100H
Ciężkie działa (większe niż 122 mm) - 5/100H

PORAŻKA DOWODZENIA (wyrzucone dwie 6 w teście CO lub HQ)

1 -2 Przerwać ogień!- Należy wykonać rzut jedną kostką. Wynik określa wartość ataku, z jaką zostaje ostrzelana jednostka dowodzenia. Jednostka dowodzenia zostaje trafiona na 4+. Wykonaj test przygniecenia ogniem. Jeśli dowództwo zostało przygniecione to wartość jego dowodzenia w następnej turze jest zmniejszona o 1.

3-4 Wyczołgać się! - Wszystkie jednostki, które nie są przygniecione ogniem i znajdują się w terenie otwartym oddalają się o połowę swojej wartości ruchu od najbliższego widocznego przeciwnika. Jednostki mogą omijać przeszkody i nieprzekraczalny teren, jeśli nie zbliżą się do widocznego wroga. Jednostki zmuszone do wycofania się przez teren nieprzekraczalny, zajęty przez wroga lub przez przygniecione jednostki zostają wyeliminowane. Jednostka, która jest zmuszona uciekać przez swoją nie przygniecioną przyjazną jednostkę zatrzymuje się i obie jednostki zostają przygniecione.

5-6 Ogień krzyżowy! – Należy wykonać rzut dwiema kostkami. Wynik określa ilość ataków, z jaką zostaną ostrzelane trzy jednostki znajdujące się najbliżej dowódcy. Nie należy rzucać na przygniecenie, jeśli jednostki były już aktywowane. Jeśli jednostki były przygniecione należy wykonać test na ucieczkę.

PORAŻKA WSPARCIA ARTYLERYJSKIEGO (wyrzucone dwie 6 w teście FAO)

1 – 2 NADLATUJE! Należy wykonać rzut jedną kostką. Wynik oznacza wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje jednostka FAO (trafienie na 4+)

3 – 4 OGIEN PRZECIWBATERYJNY! Należy wykonać rzut jedną kostką, wynik oznacza wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje każda jednostka artylerii, której wydano rozkaz ostrzału (artyleria ciągniona jest trafiona na 4+, artyleria samobieżna jest trafiona na 5+, artyleria okrętowa jest trafiona na 6).

5 – 6 STRZELACIE DO SWOICH! Wszystkie jednostki artylerii, którym wydano rozkaz ostrzału atakują przyjazną jednostkę znajdującą się najbliżej oryginalnego celu. Należy ustalić znoszenie i wybrać typ koncentracji ognia.

PORAŻKA WSPARCIA LOTNICZEGO (wyrzucone dwie 6 w teście FAC)

1 – 2 OSTRZAŁ Z BRONI POKŁADOWEJ! Należy wykonać rzut jedną kostką. Wynik oznacza wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje jednostka FAC (trafienie na 4+).

3 – 4 WROGIE MYŚLIWCE! Należy wykonać rzut jedną kostką. Wynik oznacza wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje każda jednostka lotnicza, której wydano rozkaz ataku (trafienie na 4+).

5 – 6 KRYĆ SIĘ! Wszystkie jednostki lotnicze, którym wydano rozkaz ataku atakują przyjazną jednostkę znajdującą się najbliżej oryginalnego celu. Należy ustalić znoszenie.

Wycofanie

-Jednostki zostają wyeliminowane, jeśli są zmuszone do wycofania się dalej niż 10 cm wskutek pojedynczego ostrzału (nie dotyczy jednostek zwiadu i jednostek posiadających odpowiednie zdolności specjalne)

- Jednostki okopane i odprzodkowana artyleria zostają wyeliminowane, jeśli są zmuszone do wycofania jednorazowo dalej niż 10 cm. W przeciwnym razie pozostają w miejscu.

- Jednostki zostają wyeliminowane, jeśli podczas wycofania wejdą na teren zajęty przez wroga jednostki, teren nieprzekraczalny, pole minowe (oprócz pozornych) lub poza obszar gry.

-Jednostki piechoty i nieopancerzone jednostki transportowe zostają wyeliminowane, jeśli są zmuszone do wycofania na teren z zaskakami.

- Jednostki wycofujące się przez teren z jednostkami przyjaznymi, zatrzymują się w kontakcie z nimi i powodują ich przygniecenie ogniem.

Walka Bliska (Assault)

- Jednostki AFV mogą atakować jedynie wroga jednostki w terenie czystym, chyba, że transportują one własne jednostki piechoty lub inżynierów (ale nie jednostki wsparcia piechoty).

- Jednostki IFV mogą atakować wroga na dowolnym terenie, na który mogą wjechać transportując własną piechotę.

- Jeśli piechota wysiada z pojazdu po zetknięciu z wrogiem to każde trafienie zadane w czasie ataku wroga dotyczy piechoty.

- Każda jednostka posiadająca wartość ataku (z wyjątkiem: jednostek dowodzenia, zwiadu i snajpera) może wspierać własną jednostkę w walce w promieniu 10 cm i LOS

- Jednostki może atakować przez przeszkody, gdy zaczynając swój ruch pozostają w bezpośrednim kontakcie z przeszkodą.

Ucieczka

- Jednostka uciekająca przez teren kontrolowany przez przeciwnika, teren nieprzekraczalny, pola minowe, lub poza strefę walk zostaje wyeliminowana

- Gdy jednostka ucieka przez przygniecione własne jednostki to obie jednostki zostają wyeliminowane.

- Zmuszone do ucieczki odprzodkowane działa, okopane jednostki AFV i jednostki w fortyfikacjach zostają wyeliminowane

Testowanie Efektów Ostrzału

Procedura ostrzału:

1. Określ wartość Ataku (Attack) jednostek atakujących dany cel;
2. Do wartości Ataku (Attack) każdej atakującej jednostki zastosuj odpowiednie modyfikatory. Wynik oznacza liczbę kości, którymi należy wykonać rzut;
3. Każdy wynik większy lub równy od wartości wymaganej do trafienia oznacza jedno trafienie atakowanej jednostki (patrz Określanie trafień);
4. Jeżeli trafiona jednostka posiada cechę Wartość Obrony (Save) gracz nią dowodzący wykonuje rzut jedną kostką za każde trafienie, które jednostka otrzymała w danym ataku. Trafienie jest niwelowane za każdy wynik równy bądź większy niż Wartość Obrony (Save) jednostki;
5. Jeżeli ogólna liczba trafień, jaką otrzymała jednostka jest równa bądź większa niż jej wartość Trafień (Hits), zostaje ona wyeliminowana z gry. W przeciwnym razie należy przy tej jednostce umieścić znacznik określający ilość otrzymanych przez nią trafień w danym ataku;
6. Jeżeli jednostka nie została wyeliminowana należy rzucić jedną kostką za każde trafienie, które jednostka otrzymała w danym ataku (nie zniwelowane przez test Wartości Obrony);
7. Jednostka zostanie Przygnieciona ogniem (Suppress), jeżeli na jakiegokolwiek z kości wypadnie wynik równy bądź większy od wartości wymaganej do trafienia jednostki w tym ataku.
8. Jeśli jednostka jest już przygnieciona należy zsumować wyniki, a następnie przesunąć jednostkę o tą odległość wyrażoną w centymetrach w kierunku przeciwnym od najbliższej jednostki wroga.

Pomysł i opracowanie systemu:

Peter Jones

Tłumaczenie Karty Referencyjnej:

Adam Kasprzak

Korekta:

Konrad Sosiński, Radosław Kabaciński

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom firmy Wargamer. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firmy Wargamer jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji. Tłumaczenia i publikacji dokonano na zlecenie firmy Wargamer za wiedzą i zgodą autora.