




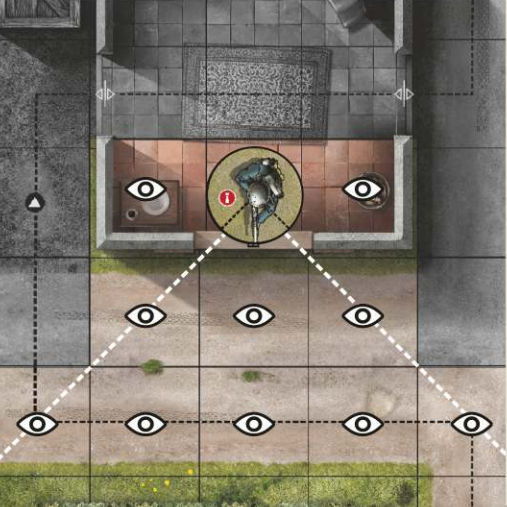






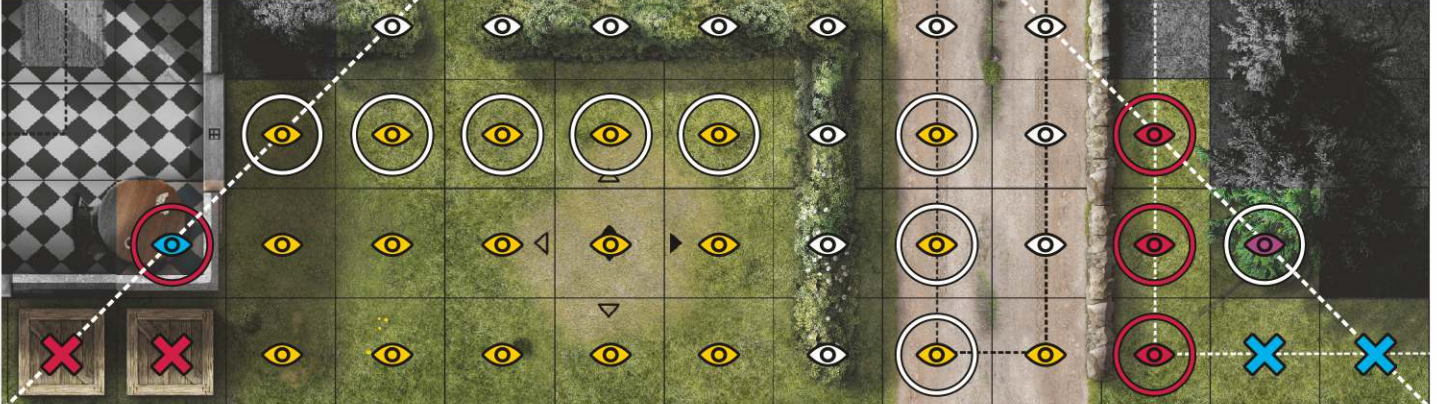
LINIA WZROKU - PRZYKŁADY

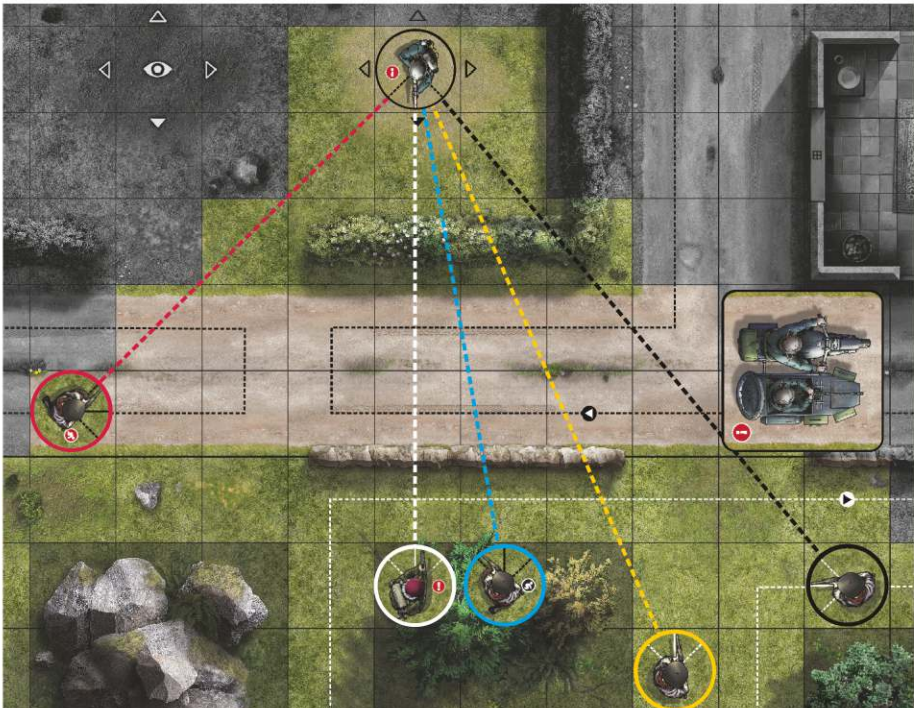
Aby ustalić, czy pole na planszy jest w LW od danego pola, wyznacz linię pomiędzy środkami pól używając narzędzia LW jak linijki. Jeśli linia ta przebiega przez pole blokujące LW (np. pola skaliste, pola leśne, pola zawierające ścianę budynku, niezaalarmowaną jednostkę Osi lub pojazd), wtedy LW jest zablokowane. Jeśli linia ta przebiega przez pole zawierające niską osłonę (niski mur, żywopłot, okno, skrzynię czy beczkę z paliwem), pole jest częściowo widoczne. Przypomnienie: częściowa widoczność blokuje LW do zwłok i kucającego Komandosa.






-  **W pełni widoczne** (nic nie blokuje LW).
-  **Częściowo widoczne** (żywopłot blokuje LW do zwłok i kucającego Komandosa).
-  **Częściowo widoczne** (żywopłot i okno blokują LW do zwłok i kucającego Komandosa).
-  **Niewidoczne** (ściana budynku blokuje LW).
-  Jeśli strzelec zaatakuje Komandosa stojącego na jednym z tych pól, należy zastosować modyfikator -2 za **twardą osłonę**.



-  **Częściowo widoczne** (niski mur blokuje LW do zwłok i kucającego Komandosa).
-  **Częściowo widoczne** (niski mur i pole leśne blokują LW do zwłok i kucającego Komandosa).
-  **Niewidoczne** (pola leśne blokują LW).
-  Jeśli strzelec zaatakuje Komandosa stojącego na jednym z tych pól, należy zastosować modyfikator -1 za **miękką osłonę**.





-  Kucający czerwony partyzant jest **widoczny** dla strzelca, ponieważ nic nie blokuje LW.
-  Jock jest **widoczny** dla strzelca, ponieważ stoi na polu leśnym.
-  LW od strzelca do niebieskiego partyzanta jest **zablokowane** przez żywopłot, niski mur i pole leśne, ponieważ Partyzant kuca.
-  LW od strzelca do żółtego partyzanta jest **zablokowane**, ponieważ pole leśne blokuje LW.
-  LW od strzelca do czarnego partyzanta jest **zablokowane**, ponieważ pole z pojazdem blokuje LW.

POMOC GRACZA

 TRYB SKRADANIA 
1. Faza Akcji
2. Faza Natarcia (1)
3. Faza Wydarzeń
4. Faza Ruchu Patroli
5. Faza Ataku
6. Faza Końcowa

 TRYB WALKI 
1. Faza Akcji
2. Faza Natarcia (1)
3. Faza Wydarzeń
4. Faza Ataku
5. Faza Końcowa

MODYFIKATORY ATAKU JEDNOSTEK OSI	
Krótki zasięg	+1
Miękka osłona	-1
Cel opuszczający LW	-2
Twarda osłona	-2
W budynku (CKM/moździerz)	-3

AKCJE (NA STOJĄCO)	
Ruch (1 Pole)	1
Bieg (3 Pola) 	2
Wspinaczka (1 Pole)	2
Atak	1
Ruch i Atak (1 Pole)	1
Celowanie	1
Obierz za cel	2
Strzał na ślepo	1
Kucnięcie	1
Podnoszenie	0
Odkładanie	1
Ruch i Odkładanie (1 Pole)	1
Odzyskanie sił	3
Wyjście z ukrycia	0

AKCJE (KUCAJĄC)	
Ruch (1 Pole)	1
Strzał na ślepo	1
Wstawanie	0
Wstawanie i Atak	1
Podnoszenie (przedmiot)	0
Odkładanie	1
Ruch i Odkładanie (1 Pole)	1
Odzyskanie sił	3
Wyjście z ukrycia	0

AKCJE (NIOSĄC OBIEKT)	
Ruch (1 Pole)	1
Odkładanie	1
Ruch i Odkładanie (1 Pole)	1

MIĘKKA OSŁONA	TWARDA OSŁONA
	

MODYFIKATORY ATAKU KOMANDOSÓW	
Krótki zasięg	+1
Celowany atak	+2
Atak na obrany cel	+2
Atak na ślepo	-2

JEDNOSTKA OSI	ZDROWIE	RUCH	PANCERZ	SPECJALNE	KRÓTKI/DŁUGI ZASIĘG	RZUT ATAKU
 Strzelec	1	4	-	-	4 / 8	
 Piechur szturmowy	1	4	-	-	4 / 8	
 Oficer	1	4	-	-	4 / 8	
 Sekcja moździerzowa	2	4	-	Moździerz (Duży rozrzut)	-	
 Motocykl	3	10	-	-	4 / 8	
 Transporter półgąsienicowy	5	8	Tak	LW do przodu i do tyłu	4 / 8	
 Kübelwagen	5	8	-	-	-	-
 Ciężarówka	6	8	-	-	-	-