

## 10. TEREN

*Zupełnie niezależnie od środków wyżywienia, które stanowią inną stronę tej sprawy, teren jest bardzo bliski i ściśle związany z działalnością wojenną, a mianowicie posiada bardzo decydujący wpływ na bitwę i to zarówno na jej przebieg, jak i na jej przygotowanie i wykorzystanie.*

- Carl von Clausewitz

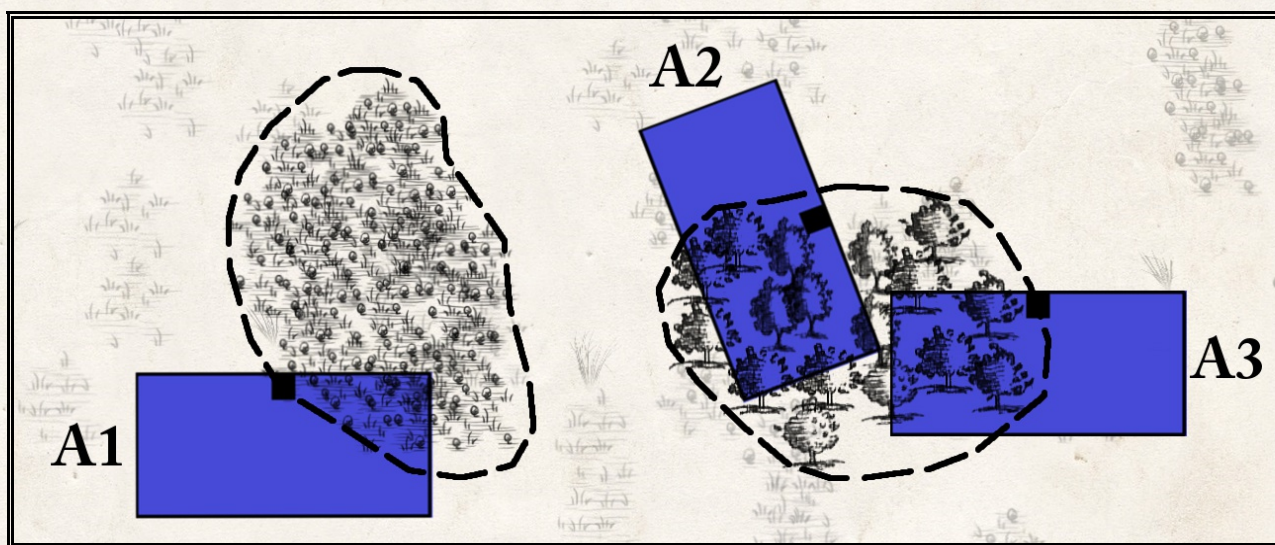
Ukształtowanie terenu odgrywa ogromną rolę w trakcie bitew, jest to szczególnie istotne z powodu mgły wojny, jaką wprowadzają do gry znaczniki patroli. Prawidłowe wykorzystanie właściwości terenu jest jednym z kluczy do zwycięstwa.

W grze tereny dzielimy na tereny zwykłe (obszarowe, jak np. lasy) oraz tereny linearne (drogi, rzeki itp.).

### 10.1 PRZEBYWANIE W OKREŚLONYM TERENIE

Podstawka (jednostka lub znacznik) przebywa w określonym terenie, jeśli znajduje się na nim ponad połowa jej powierzchni. W razie sytuacji spornej, gdy nie można rozstrzygnąć, na jakim z dwóch rodzajów terenu przebywa jednostka, przyjmujemy, że zajmuje ona teren mniej korzystny dla gracza, który nią kieruje.

W przypadku ruchu wpływ danego terenu na jednostkę zaczyna się w momencie zetknięcia jednostki z nowym rodzajem terenu.



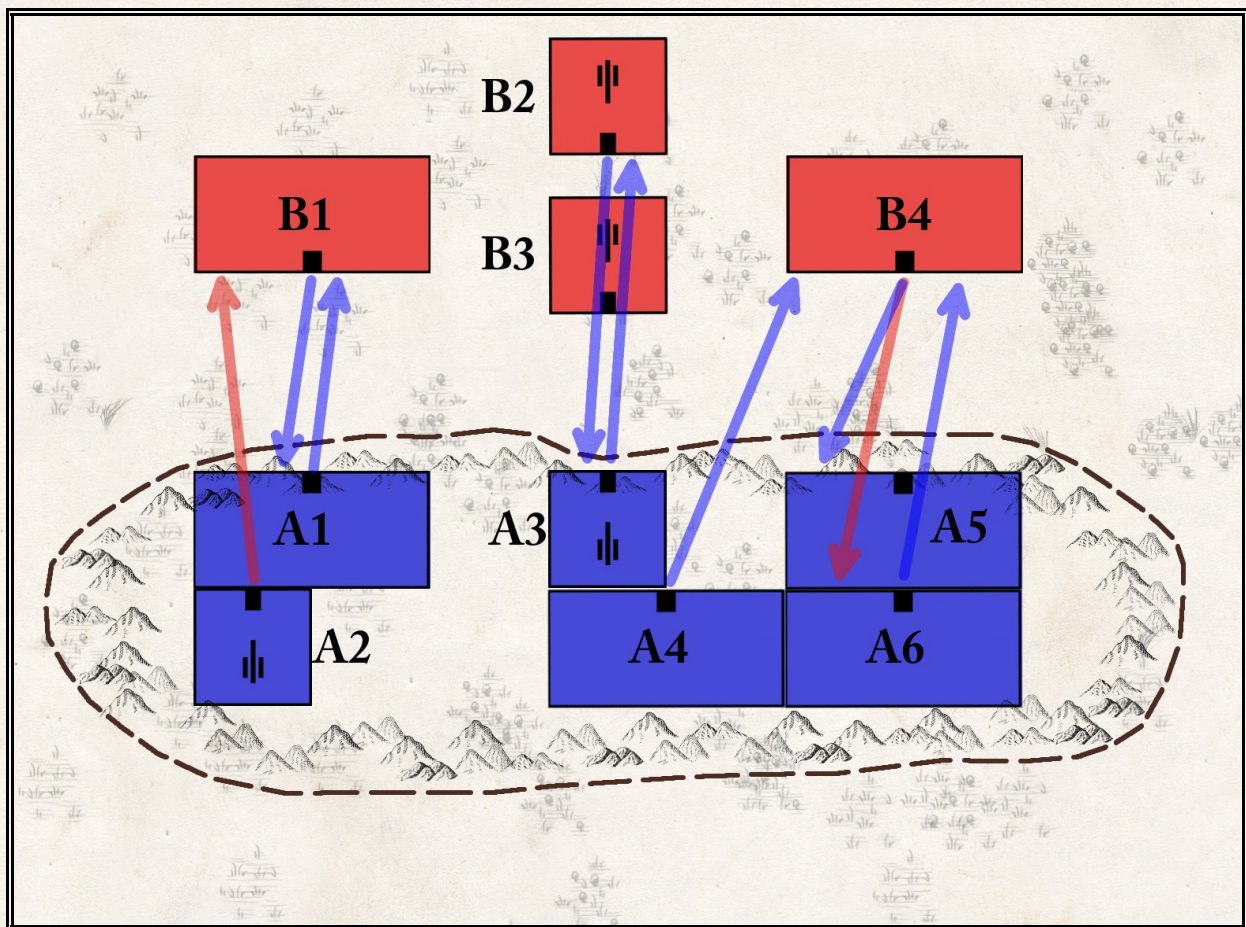
Il. 10.1a. Jednostka A1 przebywa większą częścią swojej powierzchni poza terenem trudnym, zatem traktujemy ją, jakby znajdowała się dalej na polu. Jednostka A2 znajduje się większą częścią swojej powierzchni w lesie, zatem traktujemy ją, jakby była w lesie. W przypadku jednostki A3 trudno określić w jakim terenie przebywa, jest to sytuacja sporna. W tym przypadku uznajemy, że znajduje się ona na otwartym terenie, który nie daje modyfikatora do morale - jest to mniej korzystny dla gracza teren.

## 10.2 WPŁYW TERENU NA WIDOCZNOŚĆ

Niektóre tereny ograniczają widoczność do 3 cali. Oznacza to, że wszystkie jednostki, które znajdują się dalej od krawędzi tego terenu niż 3 cale, będą niewidoczne. Również one nie będą widzieć oddziałów przeciwnika, które znajdują się poza tym terenem.

Tereny, które ograniczają widoczność, zawsze całkowicie blokują pole widzenia - wszystko, co znajduje się za takim terenem, będzie zawsze niewidoczne, nawet jeśli teren ma mniej niż 3 cale szerokości.

Zasłaniają pole widzenia: wzgórza, teren zabudowany, lasy, wrogie jednostki. Wymienione tutaj tereny zasłaniają pole widzenia nawet, jeśli jednostka gracza znajduje się na wzgórzu. Natomiast oddziały przeciwnika nie zasłaniają pola widzenia jednostkom stojącym na wzgórzu, jeśli stoją poza wzgórzem. Patrz też rozdział 2.3.



Il. 10.2a.

A1 i B1 widzą się wzajemnie.

A2 widzi B1, ale nie ma do niego pola ostrzału (zasłonięte przez A1), zaś B1 nie widzi A2.

A3 widzi się wzajemnie z B2 i B3. Są też w swoich polach ostrzału.

A4 i B4 widzą się wzajemnie.

A5 i B4 widzą się wzajemnie.

A6 widzi B4, ale B4 nie widzi A6, gdyż jest ono zasłonięte przez A5.

### 10.3 TABELE EFEKTÓW TERENU

Wpływ terenu na walkę jest zawarty w modyfikatorach walki i morale w rozdziale 9.

Typ terenu	Wpływ na ruch	Wpływ na widoczność	Wpływ na morale	Zasady specjalne
<b>Tereny zwykłe</b>				
Teren otwarty	-	-	-	-
Wzgórza	-	Zasłania pole widzenia - zobacz obok zasady specjalne	+2 dla jednostek stojących wyżej.	Wzgórze zapewnia modyfikatory jednostkom stojącym wyżej niż oddział przeciwnika (jeśli obydwie jednostki stoją na wzgórzu, uznaje się, że żadna z nich nie jest wyżej). Wszystko, co znajduje się za wzgórzem jest niewidoczne. Widoczność jednostek na wzgórzu jest wyjaśniona na Il. 10.2a. Znaczniki, które znajdują się za wzgórzem widzą i są widoczne na 6 cali.
Trudny teren	-3 cale	-	+1	Teren trudny to m.in. pola, sady, winnice itd.
Las	-3 cale	Jednostki: Widoczność w głąb lasu, z lasu i w lesie wynosi 3 cale. Znaczniki: Widoczność w głąb lasu, z lasu i w lesie wynosi 6 cali.	+2	Widoczność wynosi 3 cale, zatem jednostka znajdująca się bliżej skraju lasu niż 3 cale, będzie widoczna i będzie też widzieć jednostki poza lasem. Artyleria nie może wchodzić do lasu. Odepchnięcie artylerii do lasu oznacza jej automatyczne rozbicie. Artyleria stojąca na drodze w lesie nie może strzelać.
Teren zabudowany (TZ)	-3 cale	Jednostki: Widoczność w głąb TZ, z TZ i w TZ wynosi 3 cale. Znaczniki: Widoczność w głąb TZ, z TZ i w TZ wynosi 6 cali.	+2	Artyleria nie może wchodzić do TZ. Odepchnięcie artylerii w TZ oznacza jej automatyczne rozbicie. Artyleria stojąca na drodze w TZ nie może strzelać.
Teren niedostępny (nieprzekraczalny)	Nie można wejść	-	-	Jeżeli oddział w wyniku odepchnięcia, czy innego działania, zostanie zmuszony do wejścia w teren niedostępny to zostaje rozbity.

Typ terenu	Wpływ na ruch	Wpływ na widoczność	Wpływ na morale	Zasady specjalne
<b>Tereny linearne</b>				
Droga	Jednostki: +3 cale Znaczniki patrolu: +6 cali	-	-	<b>Jednostka</b> - gdy wykonuje zwykły ruch drogą, nie zahacza o żadne elementy terenu. Musi przejść po drodze minimum połowę swojego podstawowego ruchu (zaokrąglając w dół), aby otrzymać modyfikator +3 cale do ruchu. <b>Znacznik patrolu</b> - musi przejść po drodze 9 cali (przed uwzględnieniem modyfikacji za ruch po drodze), aby otrzymać modyfikator +6 cali do ruchu.
Most	Umożliwia przejście przez rzekę.	-	-	Działa jak droga. Na potrzeby ruchu przyjmujemy, że most ma szerokość 1 podstawki i długość taką, jak rzeka, nad którą jest przerzucony (wystające poza rzekę elementy mostu traktujemy tylko jako ozdoby).
Zagłębiona droga	*	-	+1	Przy ruchu wzdłuż działa jak zwykła droga. Ruch w poprzek: -3 cale.
Linia kolejowa	*	-	-	Jeżeli linia kolejowa przebiega przez teren ograniczający ruch, jednostka może poruszać się linią kolejową jak po drodze. Nie dostaje modyfikatora do ruchu, ale nie zużywa cali ruchu za przejście przez teren.
Linia kolejowa na nasypie	-3 cale	-	+2	Ruch wzdłuż linii jak w przypadku linii kolejowej. Ruch w poprzek: -3 cale.
Mury	-3 cale	-	+2	Artyleria i kawaleria odepchnięte na ten teren tracą poziom zwartości.
Płoty i żywopłoty	-3 cale	-	+1	
Fortyfikacje polowe	-3 cale	-	+2	
Strumień	-3 cale	-	+1 - nie dotyczy ostrzału artylerii	
Rzeka	Nie można wejść	-	-	Działa jak teren niedostępny. Można przekraczać tylko po mostach.

## 10.4 WALKA ZZA PRZESZKODY

Teren linearny w rodzaju murów, fortyfikacji polowych czy strumienia wpływa na morale jednostki tylko wtedy, gdy jednostka styka się całą swoją krawędzią z danym terenem.

**Przykład:** Jednostka piechoty Unii stoi za płotem, jej przednia krawędź przylega do tego płotu. Jeżeli zostanie ostrzelana lub zaatakowana z niechronionej strony (tj. z flanki lub od tyłu), to nie dostanie modyfikatora do morale.

