

BLIZTKRIEG COMMANDER KARTA REFERENCYJNA

FAZY

Zaplanowanego Ostrzału Artyleryjskiego – Reakcji – Dowodzenia – Walki
– Końcowa

FAZA ZAPLANOWANEGO OSTRZAŁU ARTYLERYJSKIEGO

- należy przeprowadzić zaplanowany wcześniej ostrzał artyleryjski i lotniczy

FAZA REAKCJI

- szarżowanie/ostrzał/unikanie najbliższego widocznego przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 20 cm
- przeciwnik może w kontr-reakcji przeprowadzić ostrzał lub unikanie
- jednostki zwiadu nawiązują połączenie z jednostkami dowodzenia

FAZA DOWODZENIA

Ruch – Rozstawienie – Ostrzał

Modyfikatory

- 1 za każdy kolejny rozkaz
- 1 za 20 cm odległości (poza ruchem po drodze/jednostkami zwiadu/ostrzałem pośrednim)
- 1 ruch w ciężkim terenie i dymie
- 1 ruch w kierunku przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 20 cm

WSPARCIE ARTYLERYJSKIE

Wsparcie artyleryjskie na rozkaz

- +1 wszystkie jednostki artylerii są samobieżne
- 1 za wydanie rozkazu każdym kolejnym 3 jednostkom
- 1 za wydanie rozkazu każdej kolejnej jednostce artylerii raketowej i morskiej
- 1 za wydanie rozkazu położenia zasłony dymnej

Odchylenie ognia artyleryjskiego

- Wykonaj rzut trzema kostkami sześciennymi i jedną kierunkową
- Odchylenie zwiększa się dwukrotnie w przypadku ognia raketowego na rozkaz

Strefa ostrzału

- 20 x 20 cm w przypadku jednostki artylerii lądowej
- 30 x 30 cm w przypadku jednostki 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

Wsparcie lotnicze na rozkaz

- 1 za wydanie rozkazu każdej kolejnej jednostce lotniczej
- 1 przeciwnik korzystał ze wsparcia lotniczego w ostatniej turze

Odchylenie ognia

- wykonaj rzut trzema kostkami sześciennymi i jedną kierunkową
- odchylenie zwiększa się dwukrotnie w przypadku ataku bombowego

Ogień przeciwlotniczy

- Wszystkie jednostki dowodzenia w odległości 20 cm od celu przeprowadzają atak
- Wszystkie jednostki artylerii przeciwlotniczej mające zasięg do celu przeprowadzają atak
- Trafienia na 6, jednostka lotnicza zostaje zestrzelona jeśli otrzyma ilość trafień równą jej wartości Trafień (Hits)
- Za każde trafienie należy wykonać rzut kostką – przy wyniku 6 jednostka lotnicza przerywa wykonywanie misji
- Wartość ataku jednostki lotniczej jest zmniejszana o 1 za każde trafienie

Strefa ostrzału

- 20 x 20 cm w przypadku szturmowców / bombowców nurkujących
- 30 x 30 cm w przypadku bombowców wysokopłapowych

Obliczanie efektów ataku lotniczego

- Wykonać rzut na trafienie każdej jednostki znajdującej się w strefie ataku
- Można wykonać 2 x rzut na trafienie przeciwko temu samemu celowi (nie w przypadku bombowców)

OSTRZAŁ

Modyfikatory

- +1 cel w połowie zasięgu broni
- +1 ostrzał flanki lub tyłów celu
- +1 jednostka pancerna prowadzi ostrzał nieopancerzonego celu znajdującego się nie dalej niż 20 cm

FAZA WALKI

Wartości ataku

12	Miotacze ognia	4	Piechota
6	Wojska inżynieryjne	3	Jednostki pancerne
5	Kawaleria	2	Inne jednostki

Modyfikatory

- +1 szarża
- +1 pościg
- +1 za każde 3 cm pościgu
- +1 jednostki piechoty/wojsk inżynieryjnych/kawalerii walczą z jednostkami pancernymi
- 1 przygniecenie ogniem
- 1 walka z przeciwnikiem na flance lub tyłach (kumulatywne)

Wynik walki

- Dodatkowe trafienie przeciwnika za każdą jednostkę wspierającą walkę
- Równa ilość trafień, obie strony odskakują od siebie (rzut 3 kostkami)
- Zwycięzca w walce może utrzymać pozycję, odskoczyć lub ścigać
- Przegrany w walce wycofuje się na odległość równą różnicy trafień

OKREŚLANIE TRAFIEŃ

- Jednostki w terenie otwartym trafiane na 4 +
- Jednostki w osłonie trafiane na 5+
- Jednostki w fortyfikacjach trafiane na 6
- Jednostki w pełni opancerzone trafiane na 6 (ogień pośredni)
- Jednostki pół-opancerzone trafiane na 5+ (ogień pośredni)
- Jednostki dowodzenia trafiane na 6 bez względu na okoliczności

- Niemożliwe uzyskanie trafień celów opancerzonych przy wartości ataku oznaczonej symbolem *
- Niemożliwe uzyskanie trafień celów nieopancerzonych przy wartości ataku oznaczonej symbolem #
- Niemożliwe uzyskanie trafień celów w pełni opancerzonych przy ostrzale pośrednim
- Wartość obrony zwiększa się o 1 przy trafieniu celu opancerzonego z flanki / od tyłu lub w wyniku ataku samolotów szturmowych / bombowców nurkujących

USZKODZENIA

- Wykonać rzut jedną kostką jeśli jednostka pancerna / dział przeciwzołgowych otrzymała w danej turze 4 lub więcej trafień
- 1 bez uszkodzeń
- 2 lub 3 podczas wykonywania rozkazu ruchu może się poruszyć najdalej o połowę swojej wartości ruchu
- 4 lub 5 podczas ostrzału zasięg broni zmniejszany jest o połowę i nie korzysta z żadnych bonusów
- 6 -1 do wartości dowodzenia podczas wydawania rozkazów

PRZYGNIECENIE OGNIEM

- Wykonać rzut jedną kostką za każde trafienie otrzymane w danym ataku
- Jednostka zostaje przygnieciona ogniem jeśli na jakiegokolwiek z kości wypadnie wynik wymagany do uzyskania trafienia

WYCOFANIE

- Tylko jeśli jednostka jest przygnieciona ogniem
- Wykonać rzut jedną kostką za każde trafienie otrzymane w danym ataku
- Suma wyników oznacza odległość wycofania oddalając się od najbliższego przeciwnika

FAZA KOŃCOWA

- Usunąć wszystkie znaczniki trafień
- Jednostki przygniecione ogniem w turze poprzedniego gracza odzyskują sprawność bojową
- Usunąć znaczniki zasłon dymnych

BLIZTKRIEG COMMANDER KARTA REFERENCYJNA

BONUSY DOWODZENIA (wyrzucone dwie 1)

Test Dowodzenia:	każda jednostka pod rozkazami może wykonać dwie akcje
Wsparcie artyleryjskie:	odchylenie ognia zmniejszone o połowę
Wsparcie lotnicze:	odchylenie ognia zmniejszone o połowę

OGIEŃ BEZPOŚREDNI ARTYLERII / DZIAŁ PIECHOTY

Lekkie (60 – 76 mm)	3/30
Średnie (100 – 122 mm, 25pdr, 4.5", 5.5")	4/30
Ciężkie (150 – 155 mm, 6", 7.2")	5/30

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

- 1 PRZERWAĆ OGIEŃ! Należy wykonać rzut jedną kostką, wynik określa wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje jednostka dowodzenia
- 2 OGIEŃ KRZYŻOWY! Trzy jednostki znajdujące się najbliżej jednostki dowodzenia zostają ostrzelane z wartością ataku 3
- 3 PRZEMIESZCZENIE! Jednostka dowodzenia przemieszcza się o połowę swojej wartości ruchu oddalając się bezpośrednio od najbliższego widocznego przeciwnika
- 4 WYCOFAĆ SIĘ! Wszystkie jednostki, które nie są przygniecione ogniem przemieszczają się o połowę swojej wartości ruchu oddalając się bezpośrednio od najbliższego widocznego przeciwnika *
- 5 OTWORZYĆ OGIEŃ! Wszystkie jednostki, które nie są przygniecione ogniem strzelają do najbliższego widocznego przeciwnika będącego w zasięgu broni
- 6 BRAC̄ ICH! Wszystkie jednostki, które nie są przygniecione ogniem i znajdują się w terenie otwartym przemieszczają się o połowę swojej wartości ruchu do najbliższego widocznego przeciwnika *

* Nie dotyczy jednostek okopanych oraz odprzodkowanych dział, jednostki takie pozostają w miejscu.

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
- 3 – 4 OGIEŃ PRZECIWBATTERYJNY! Należy wykonać rzut jedną kostką, wynik oznacza wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje każda jednostka artylerii, której wydano rozkaz ostrzału (artyleria ciągniona jest trafiana na 4+, artyleria samobieżna jest trafiana na 5+)
- 5 – 6 STRZELACIE DO SWOICH! Wszystkie jednostki artylerii, którym wydano rozkaz ostrzału atakują jednostkę przyjazną znajdującą się najbliżej oryginalnego celu

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
- 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 jednostkę przyjazną znajdującą się najbliżej oryginalnego celu

WYCOFANIE

- Jednostki zostają wyeliminowane jeśli są zmuszone do wycofania jednorazowo dalej niż 10 cm (nie dotyczy jednostek zwiadu)
- Jednostki okopane i odprzodkowane działa 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, kawalerii i nieopancerzone jednostki transportowe zostają wyeliminowane jeśli są zmuszone do wycofania na teren z zasiekami
- Jednostki wycofujące się przez teren z jednostkami przyjaznymi, zatrzymują się w kontakcie z nimi i powodują ich przygniecienie ogniem

SZARŻOWANIE

- Jednostki pancerne mogą szarżować tylko w terenie otwartym, chyba że przewożą jednostki piechoty lub wojsk inżynieryjnych
- Jednostki wysiadają z jednostek transportowych w chwili kontaktu z nieprzyjacielem i wszystkie trafienia zadane podczas szarży otrzymują jednostki transportowane, a nie jednostki transportu, którym były przewożone
- Jednostki dział ciągnionych, broni wsparcia piechoty i nieopancerzone jednostki transportowe nie mogą szarżować
- Jednostki mogą szarżować przez przeszkodę tylko jeśli rozpoczynają szarżę w kontakcie z tą przeszkodą

POŚCIG

- Jednostki piechoty i kawalerii nie mogą ścigać jednostek pancernych w terenie otwartym
- Jednostki broni wsparcia piechoty, dział ciągnionych oraz jednostki okopane nie mogą prowadzić pościgu
- Jednostki pancerne nie mogą być ścigane w terenie otwartym

UCIECZKA

- Jednostki zostają wyeliminowane jeśli są zmuszone do ucieczki na odległość większą niż 10 cm
- Jednostki zostają wyeliminowane jeśli są zmuszone do ucieczki przez teren zajęty przez wroga jednostki, teren nieprzekraczalny, pola minowe (oprócz pozornych) lub poza obszar gry
- Jednostki zostają wyeliminowane jeśli są zmuszone do ucieczki przez teren zajęty przez inną jednostkę zaangażowaną w walkę bezpośrednią
- Jednostki odprzodkowanych dział, okopanych jednostek pancernych i jednostki w fortyfikacjach zostają wyeliminowane jeśli będą zmuszone do ucieczki

TESTOWANIE EFEKTÓW 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;
- 7 Jednostka zostanie Przygnieciona ogniem (Suppress) jeżeli na jakiegokolwiek z kości wypadnie wynik równy bądź większy od wartości wymaganej do trafienia jednostki.
- 8 Jeżeli jednostka już jest „Przygnieciona ogniem”, każde trafienie będzie oznaczać konieczność wykonania dodatkowego rzutu kością w celu ustalenia odległości na jaką dana jednostka będzie musiała się wycofać, oddalając się bezpośrednio (w linii prostej) od atakującego przeciwnika.