RUCH i TEREN

Za każdy Punkt Ruchu można przebyć 1”, za wyjątkiem ruchu do tyłu lub w dymie, gdzie jest to 0,5”. Dodatkowo jeśli podczas jednej akcji ruchu chcemy zmienić kierunek jazdy z do przodu na wsteczny albo na odwrót – musimy zapłacić dodatkowy 1 Punkt. Trudny teren wymaga wydania dodatkowych punktów:

TEREN LUB PRZESZKODA	DODATKOWE PUNKTY RUCHU		
	Gąsieni-cowe	Kołowe	Piechota
Budynki,zapory ppanc.	NIE	NIE	0
Rowy, wąwozy	1	1#	0
Wzniesienia, w górę	1	1	0
Trudne podłoże	2#	3#	0
Miękkie podłoże	2#	2#	1
Rzadki las, żywopłot	1#	1#	0
Gęsty las	NIE	NIE	1

* Dodatkowe warunki w zasadach # Możliwość unieruchomienia

UNIERUCHOMIENIE

Podczas jazdy po terenie zaznaczonym jako z możliwością unieruchomienia lub podczas rozjeżdżania lub taranowania pojazdów lub budynków. Test Unieruchomienia to rzut na podwojoną wartość Wyszkolenia z modyfikatorami:

MOD	STAN PORUSZAJĄCEGO SIĘ MODELU
- Klasa	Klasa pojazdu/budynku – za wyjątkiem lasu i rozjeżdżania (tam dodajemy klasę)
- OV Budynku	Materiał zawalonego budynku
- (Klasa wroga) x 4	Podczas rozjeżdżania wroga odejmujemy jego poczwórną klasę, a dodajemy własną.
-1	Ciągnie artylerię albo przyczepę
-1	Pojazd półgąsienicowy
-1	Zmiana wysokości (zjazd albo podjazd)
-2	Ruch do tyłu
-3	Pojazd kołowy
-3	Wjazd/wyjazd ze strumienia, rowu
-3	Ruch przez druty i inne podobne umocnienia
-3	Teren pokryty głębokim śniegiem lub błotem
-4	Każdy nieudany test na wygrzebanie.
-Wyszkolenie	Ruch przez las (tu dodaje się klasę)

Moment wykonania testu określa przeciwnik. Po zdanym teście wygrzebania pojazd może kontynuować ruch w tej samej akcji. Po unieruchomieniu akcja ruchu jest zakończona – podczas następnej trzeba najpierw przeprowadzić test na wygrzebanie się.

STRZAŁ BEZPOŚREDNI

1. **LINIIA WIDZENIA** – upewnić się, cel znajduje się na linii widzenia. i w możliwym kącie ostrzału broni.
2. **TEST TRAFIENIA** – Rzut Na: Wyszkolenie modyfikujemy o tryb strzelania (OM) i modyfikatory z poniższej tabeli. Odległość do celu mierzymy po deklaracji strzału. .

MOD	STAN STRZELAJĄCEGO
Modyfikator (OM123)	Z Tabel Uzbrojenia
+2	Kolejny strzał do tego samego celu [1]
+1	Strzelający jest Zmotywowany
-1	Strzelający jest Zdezorganizowany
-5	Przyparty lub Uszkodzony
MOD	**STAN CELU**
+/- ?	Modyfikator Obronny (DM) celu
-2 do –5	Cel wykonuje uniki [2]
-1	Cel porusza się [2]
-2	Cel w lekkiej osłonie lub kamuflażu[3]
-5	Cel za osłoną liniową
-8	Cel w ciężkiej osłonie, w dymie[4]
MOD	**ODLEGŁOŚĆ OD CELU**
+12 – x”	Cel do 9” w odległości x”
+2	Cel do 18”
+1	Cel do 24”
-1	Za każde 2” powyżej 24”

1 nie stosuje się dla rakiet i karabinów maszynowych
2 oba modyfikatory nie są kumulatywne, stosujemy jeden albo drugi
3 modyfikatory wynikające z zasłony, dymu i kamuflażu są kumulatywne
4 modyfikatory wynikające z samego dymu nie są kumulatywne

3. **RZUT NA TRAFIENIE** – Rzucamy K20 - jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy Rzutowi Na (TN), strzał trafia w cel. Wynik „1” oznacza trafienie krytyczne a „20” niewypał.
4. **RZUT NA ZABICIE** – Rzucamy K20 i sprawdzamy w Tabeli Efektów Trafień.

OM 123

Odczytywany z Tabel Uzbrojenia. W zależności od rodzaju ruchu:

- OM1 – nie wykonuje się żadnego ruchu w bieżącej aktywacji.
- OM2 – strzelający wykorzystał Ruch Dodatkowy w bieżącej aktywacji, ale stoi w miejscu w Akcji Standardowej.
- OM3 – strzelający wykona ruch w obu akcjach.

NIE oznacza że dany tryb strzelania nie jest możliwy dla pojazdu.

SZYBKOSTRZELNOŚĆ

- Zmiana celu wymaga poświęcenia 1 punktu Szybkostrzelności za wyjątkiem broni piechoty oraz karabinów plot. na pojazdach. Dla nich pierwsza zmiana celu jest darmowa.
- Weterani i Elita mają odpowiednio 1 lub 2 kości więcej do pierwszego Rzutu Na Trafienie.

TRAFIENIA KRYTYCZNE

- Jeśli na trafienie wypadnie „1”, cel jest trafiony krytycznie. Rzucamy raz jeszcze K20 na trafienie – jeśli trafienie, to cel otrzymał Duże Trafienie Krytyczne (+10 do siły obrażeń), jeśli nie, to Małe Trafienie Krytyczne (+5 do siły obrażeń).
- Nie stosuje się dla karabinów i broni maszynowej.

NIEWYPAŁY

- Jeśli wypadnie „20” na trafienie, to należy wykonać rzut K20:

K20	REZULTAT
1-10	Niewypał. Można strzelać dalej w następnej turze.
11-19	Zacięta broń. Trzeba usunąć zacięcie.
20	Wybuch – 1 trafienie i broń jest zniszczona

OGIEŃ POCISKAMI HE I DYMNYMI

- Miejsce uderzenia pocisków Odłamkowych HE i dymnych, które nie trafiły w cel określamy wg kostki po rzucie oznaczającym brak trafienia – wartości nieparzyste oznaczają 1” znoszenia, parzyste – 2”. Przy dystansach powyżej 24” wartości te mnożymy przez dwa, poniżej 9” dzielimy przez 2. Kierunek znoszenia pokazuje górny róg trójkąta na kostce.
- Przy strzelaniu bezpośrednim z HE do celu z ujemnym DM, możliwe jest znoszenie minimalne. Jeśli nie trafimy nie więcej niż o wartość tego DM, znoszenie ustawiamy tak by wzornik trafił dopiero drugim okręgiem w cel.
- Najmniejszy okrąg wzornika to trafienie z siłą HE FP lub HE OV, drugi okrąg to siła HE FP – 5, trzeci zaś siła HE FP – 10. Liczy się najsilniejszy okrąg, z którym styka się cel.

STRZAŁY Z BRONI MAŁOKALIBROWEJ

Ogień do pojazdów i struktur jest rozstrzygany jak ogień bezpośredni. Ogień do piechoty nie wymaga zaś rzutu na trafienie. Zamiast tego wykonuje się od razu rzut na Tabelę Uszkodzeń.

RZUTY NA EFEKT TRAFIENIA

PRZECIWKO POJAZDOM I STRUKTUROM

1. Wartość Siły Uderzenia = OV atakującego – DV celu
2. Przeciw strukturom używamy wartości HE OV.
3. Zmodyfikować Wartość Siły Uderzenia o wartości z poniższych tabel AP lub HE i wykonać rzut K20 na Tabelę Efektów Trafień

Zasięg do	AP < 3	AP 3 – 6	AP 7 – 14	AP > 14
2”	+1	+1	+2	+4
6”	0	+1	+1	+2
12”	-1	0	0	+1
24”	-4	-1	0	0
36”	NIE	-2	-1	-1
48”	NIE	-4	-2	-3
60”	NIE	NIE	-4	-6
72”	NIE	NIE	-8	-10

AP + 3 przy trafieniu w nieopancerzony cel.

PRZECIWKO PIECHOCIE

1. Wartość Siły Uderzenia = HE FP lub Siła Ognia broni piechoty.
2. Zmodyfikować Wartość Siły Uderzenia zgodnie z poniższą Tabelą i wykonać rzut 1K20 na Tabelę Efektów Trafień

MOD	WARUNKI
-1	Osłona liniowa pomiędzy miejscem upadku a celem
-2	Częściowe trafienie lub Ciężka osłona
+2	Cel porusza się
+4	Cel biegnie (np. Szarża Banzai, kawalerii)
+3	Przy trafieniu w nieopancerzony cel

MODYFIKATORY SIŁY OGNIA DO TABELI EFEKTÓW

MOD	WARUNKI
+4	Cel biegnie (np. Szarża Banzai, kawalerii)
+2	Cel porusza się
-2	Strzelający porusza się (analogicznie do OM2)
-2	Cel w lekkiej osłonie
-2	Cel zakamuflowany
-5	Strzał w ruchu (analogicznie do OM3)
-5	Strzelający jest Przyparty
-5	Cel za osłoną liniową
-8	Cel w ciężkiej osłonie lub w Dymie

SZANSE NA PRZEŻYCIE

- Gdy skutki ataku dotyczą piechoty w sposób pośredni (zniszczony pojazd lub budynek) testujemy przeżycie:

K20	Efekt
1	Model się ewakuuje z bonusową akcją
2-5	Model się ewakuuje w kierunku OD zagrożenia
6-15	Jak wyżej, z efektem Przygniecenie
16-19	Model zabity
20	Model zabity, dodatkowe –1 to testu morale

EFEKTY TRAFIEŃ

- **Unieruchomienie, Przygniecenie** – jednocześnie unieruchomienie do końca gry i Przygniecenie. Test Morale czy załoga nie opuści pojazdu. Po zdjęciu Przygniecenia pojazd może prowadzić ostrzał.
- **Przygniecenie (Suppress)** – podczas swojej aktywacji można tylko próbować zdjąć Przygniecenie. Test Zbierania, wynik 1 oznacza, że model ma ruch dodatkowy w tej turze.
- **Przyparcie (Pinned)** – strata akcji bonusowej oraz modyfikator – 5 do wszelkich rzutów, poza testem morale. Status Przyparcie jest usuwany po zakończonej aktywacji oddziału. Kolejne trafienie z efektem Przyparcie, przechodzi wtedy do stanu Przygniecenie.

WALKA BLISKA

- Trzeba wykonać jednocześnie szarżę (ruch dodatkowy) wraz z akcją ataku. Wyznaczamy wszystkie podstawki do ataku i przeprowadzamy test morale. Jeśli zdany – można szarżować, jeśli nie, podstawki tracą akcję standardową.
- **Szarża na piechotę:** wybiera się cele i dostawia do nich atakujące modele. Jeśli dystans szarży był zbyt daleki – atakujący zatrzymuje się po wykonaniu pełnego ruchu tracąc akcję standardową. Po zastosowaniu modyfikatorów dodajemy do Walki Wręcz K20 i wyższy wynik wygrywa – przegrany zdejmuje jedną podstawkę. Remis – wszystkie podstawki zostają w walce do następnej aktywacji.

MOD	STAN JEDNOSTKI
+ 2	Za szarżę do walki wręcz, cel pasażerem *
+ Walka Wręcz	Za każdy przyjazny model
+teren/2	Tylko dla obrońcy[1], Modyfikator trafienia terenu
-5	Przyparcie[2], Zdezorganizowanie[2]
-10	Przygniecenie[2], Złamanie [2]

[2] Modyfikatory te mogą się kumulować ze sobą

- **Szarża na pojazdy:** najpierw wybiera się wszystkie cele ataku, a potem po kolei dostawia do nich atakujących. Gdy cel był dalej niż 2”, robimy analogicznie jak przy ataku na piechotę. Jeśli atak doszedł do skutku, oznacza on trafienie z siłą OV 2 na górny pancerz pojazdu, modyfikowany o:

MOD	STAN JEDNOSTKI
-1	Pojazd poruszał się i nie jest Przygnieciony
+ 3	Atak w celu unieruchomienia
+ 5	Pojazd jest Otwarty (z górnym pancerzem DV = 0)
+ X	Dodatkowy ładunek z broni piechoty o sile X

- Atak w celu unieruchomienia – nie stosujemy modyfikatora za Pojazd Otwarty. Wynik trafienia w Tabeli traktujemy wtedy tylko jako unieruchomienie.
- Po ataku wycofujemy podstawkę o 1” od celu – zawsze w tą stronę, z której zaatakowały.

TABELA EFEKTÓW TRAFIEŃ

ATAK NA POJAZDY I STRUKTURY						ATAK NA PIECHOTĘ				
2 TRAFIENIA	1 TRAFIENIE	UNIERUCHOMIENIE PRZYGNIECENIE	PRZYGNIECENIE	BEZ EFEKTU	WARTOŚĆ SIŁY UDERZENIA	1 TRAFIENIE –1 MORALE	1 TRAFIENIE	PRZYGNIECENIE	PRZYPARCIE	BEZ EFEKTU
–	–	–	–	1–20	-10	–	–	–	–	1–20
–	–	–	–	1–20	-9	–	–	–	–	1–20
–	–	–	1	2–20	-8	–	–	–	–	1–20
–	–	–	1–2	3–20	-7	–	–	–	–	1–20
–	–	–	1–3	4–20	-6	–	–	–	1	2–20
–	–	–	1–4	5–20	-5	–	–	–	1–2	3–20
–	–	1	2–5	6–20	-4	–	–	–	1–3	4–20
–	–	1–2	3–6	7–20	-3	–	–	–	1–4	5–20
–	1	2–3	4–7	8–20	-2	–	–	1	2–5	6–20
–	1–2	3–4	5–8	9–20	-1	–	–	1–2	3–6	7–20
–	1–3	4–5	6–9	10–20	0	–	–	1–3	4–7	8–20
–	1–6	7–8	9–12	13–20	1	–	1	2–4	5–8	9–20
–	1–7	8–9	10–13	14–20	2	–	1–2	3–5	6–9	10–20
–	1–8	9–10	11–14	15–20	3	–	1–3	4–6	7–10	11–20
1	2–9	10–11	12–15	16–20	4	–	1–4	5–7	8–11	12–20
1–2	3–10	11–12	13–16	17–20	5	–	1–5	6–8	9–12	13–20
1–3	4–11	12–13	14–17	18–20	6	–	1–6	7–9	10–13	14–20
1–4	5–12	13–14	15–18	19–20	7	–	1–7	8–10	11–14	15–20
1–5	6–13	14–15	16–19	20	8	–	1–8	9–11	12–15	16–20
1–6	7–14	15–16	17–19	20	9	–	1–9	10–12	13–16	17–20
1–7	8–15	16–17	18–19	20	10	–	1–10	11–13	14–17	18–20
1–8	9–16	17–18	19	20	11	1	2–11	12–14	15–18	19–20
1–9	10–17	18–19	20	–	12	1–2	3–12	13–15	16–19	20
1–10	11–18	19	20	–	13	1–3	4–13	14–16	17–20	–
1–11	12–19	20	–	–	14	1–4	5–14	15–17	18–20	–
1–12	13–19	20	–	–	15	1–5	6–15	16–18	19–20	–
1–13	14–19	20	–	–	16	1–6	7–16	17–19	20	–
1–14	15–19	20	–	–	17	1–7	8–17	18–19	20	–
1–15	16–19	20	–	–	18	1–8	9–18	19	20	–
1–16	17–19	20	–	–	19	1–9	10–19	20	–	–
1–17	18–19	20	–	–	20	1–10	11–19	20	–	–