

## ROZDZIAŁ 1

# MECHANIKA GRY

### **RZUTY KOŚCMI**

W grze Mein Panzer wszystkie rzuty opierają się na kości dwudziestościennej (nazywanej dalej k20). W wielu sytuacjach należy wykonać test k20 aby określić, czy podjęta czynność zakończyła się powodzeniem. Główną zasadą dotyczącą testów jest uzyskanie wyniku mniejszego lub równego wymaganej wartości (poziom trudności testu).

Powyższą zasadę najlepiej obrazuje uzyskanie wyników skrajnych tzn. 1 lub 20. Wynik „1” w wielu testach uznaje się za krytyczny sukces. Będzie on dla nas oznaczał wyjątkowo skuteczne trafienie, brak kar za poruszanie się w trudnym terenie itp. Tymczasem wynik „20” jest traktowany jako wyjątkowy pech: zacięcie się broni, załamanie się morale oddziału – to przykłady krytycznej porażki.

Aby rozgrywka przebiegała sprawnie i dostarczała rozrywki, gracze powinni się umówić między sobą co do wykonywania rzutów. Można przyjąć zasadę, że najpierw określamy jakie podejmujemy działania albo najpierw rzucamy kością. Wybór należy do graczy, należy jednak konsekwentnie trzymać się wyniku rzutu.

### **PRZYGOTOWANIE DO GRY**

#### **Krok 1 – Rozmieszczenie elementów terenu**

Obydwaj gracze powinni rozmieścić elementy terenu na polu gry. Prawdopodobnie będą w tym celu potrzebne jakieś drogi a może nawet rzeka. Inne możliwości to linie kolejowe, miasta, wzgórze itd.

Rozmieszczenie terenu powinno polegać na współpracy pomiędzy obydwoma graczami. Elementy terenu należy ułożyć tak, aby nie tylko dobrze wyglądały, ale żeby były również jednakowo dogodne dla obydwu stron.

Każdy z elementów terenu powinien być określony względem parametrów opisanych w późniejszych rozdziałach (czyli rodzaj terenu z tabeli ruchu, wielkości budynków i ruin, typ lasu itp.) by nie było wątpliwości podczas gry.

Każda ze stron powinna mieć również określone cele do osiągnięcia na planszy. Rzecz jasna w przypadku rozgrywania scenariuszy (historycznych lub stworzonych przez graczy) powyższe uwagi nie do końca będą mogły być respektowane. Tym niemniej sugerujemy aby organizując pole bitwy gracze współpracowali i nie faworyzowali którejs z stron.

Na sam koniec określamy kierunek i siłę wiatru (obowiązuje przez całą grę). Rzucamy k20, trójkąt kostki pokazuje kierunek wiatru, a jego siłę odczytujemy z tabeli:

Tabela 1.1: Siła wiatru

K20	Siła wiatru
1-6	0 (brak wiatru)
7-14	1
15-20	2

#### **Krok 2 – Wybór stron**

Najpierw określamy Strefy Wystawiania oraz Pole Walki. Przykładowo, na stole o szerokości 48” Strefy Wystawiania mogą mieć po 12” z obu stron, a Pole Walki będzie miało wtedy szerokość 24”. Oczywiście są to wartości przykładowe i gracze mogą traktować je dowolnie.

Następnie obydwaj gracze wykonują rzut 1K20 (kością 20-ścienną), przerzucając wyniki remisowe. Gracz, który otrzymał wynik mniejszy, może wybrać, w której Strefie Wystawiania rozpocznie rozstawianie swoich wojsk. Gracze mogą też po prostu uzgodnić, na której z Stref każdy z nich rozstawi swoje wojska. Gotowe scenariusze zwykle określają, gdzie i w jaki sposób gracze mają rozmieścić swoje siły.

Należy również ustalić Strefy Wejścia Odwodów. Będą to krawędzie pola bitwy z których będzie można wprowadzić jednostki pozostające w odwodzie. Zwykle znajdują się one w Strefie Wystawiania ale jeśli gracze się umówią inaczej może to być dowolna część krawędzi pola bitwy.

#### **Krok – 3 Zwiad i Obserwatorzy**

Gracze powinni zanotować na kartce (w sposób możliwie jednoznaczny), gdzie planują umieścić obserwatorów i pododdziały zwiadu. Obserwatora można umieścić w dowolnym miejscu na własnej połowie pola gry. Zwiad można wystawić w odległości do 6” od Strefy Wystawiania przeciwnika. Zwiad zawsze musi być wystawiony jako Ukryty i za zasłoną terenową (w miejscu niewidocznym dla przeciwnika). W przypadku gdy obaj gracze wystawią własne zwiady w tym samym miejscu (np. w lesie) gracz wystawiający się jako drugi nie może ustawić swoich modeli bliżej niż 2” od przeciwnika.

#### **Krok – 4 Rozstawienie sił**

Ostatnim krokiem jest rozmieszczenie sił. Gracze decydują którą z metod zastosują. Mogą równie dobrze wymyślić swoją metodę.

- Tradycyjna – Obaj gracze rzucają k20. Gracz który uzyskał niższy wynik wskazuje który z nich rozstawia się pierwszy. Następnie ustawiają na polu bitwy po jednym oddziale na przemian.
- Na oślep - W przypadku jej zastosowania, niezbędne będzie umieszczenie na środku stołu czegoś, co uniemożliwi graczom obserwację tego, co robi przeciwnik. Zasłona taka powinna być wysoka na tyle, aby gracze stojąc nie mogli podglądać przeciwnika ponad nią. Od chwili ustawienia zasłony, obydwie strony rozstawiają swoje siły w swoich Strefach Rozstawienia. Po zakończeniu rozstawiania przez obu graczy, zasłona jest usuwana i można rozpocząć grę.
- Rozstawienie Armiami - Obaj gracze rzucają k20. Gracz który uzyskał niższy wynik wskazuje który z nich rozstawia wszystkie swoje siły jako pierwszy.

Przed grą gracz może przeznaczyć do 50% sił na odwód. Te oddziały pozostają poza polem bitwy. W momencie gdy przypada nasza kolej na aktywowanie jednostki możemy do gry wprowadzić jeden z plutonów będących w odwodzie. Jest on liczony jako zwykła aktywacja. Należy ustawić wszystkie modele na krawędzi stołu będącego naszą Strefą Rozstawienia (lub na dowolnej innej krawędzi według wcześniejszych ustaleń). Każdy z tych modeli jest traktowany jakby był w ruchu i właśnie wjeżdża na pole bitwy. Dlatego też artyleria musi być holowana jeśli ma być użyta jako odwody.

### **PRZEBIEG TURY**

#### **Krok 1 – Przygotowanie Tury**

Zanim przystąpimy do aktywowania pierwszego oddziału musimy „uporządkować” pole bitwy.

- Dym – z każdej zasłony dymnej znajdującej się na stole zdejmujemy tyle znaczników dymu ile wynosi Siła Wiatru +1 (znaczniki zdejmuje gracz którego modele postawiły zasłonę). Następnie należy przesunąć każdą zasłonę dymną o odległość i zgodnie z kierunkiem ustalonej Siły Wiatru. Dym z modeli które wybuchły/otrzymały dwa trafienia nie jest usuwany.
- Oczekiwanie – wszystkie sprawne modele znajdujące się na polu bitwy automatycznie otrzymują status Oczekujących. Modele będące Przyparte, Przygniecione lub Rozbite nie mogą Oczekiwać.
- Transport – usuwamy modele reprezentujące transportery/ ciężarówki które zdecydowaliśmy się wycofać z pola bitwy.
- Brak dowodzenia – należy ustalić które z modeli znalazły się poza zasięgiem dowodzenia (Rozdział 7 Morale i Dowodzenie)

#### **Krok 2 – Odwody**

Każdy z graczy notuje na kartce czy wprowadza oddziały znajdujące się w odwodzie. Ilość i rodzaj jednostek powinien pozostać niewiadomy dla przeciwnika do momentu aż modele nie znajdą się na polu bitwy. Wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja gdy przeciwnik posiada rozpoznanie lotnicze. W takim wypadku musimy ujawnić liczbę i rodzaj jakie chcemy wprowadzić do gry w tej turze.

#### **Krok 3 – Inicjatywa**

Gracze wykonują rzut K20, przerzucając wyniki remisowe. Gracz, który otrzyma mniejszy wynik rzutu, decyduje po czyjej stronie jest Inicjatywa.

#### **Krok 4 – Aktywacje**

Gracz po którego stronie jest Inicjatywa jako pierwszy aktywuje dowolny ze swoich plutonów. Gdy zakończy działanie jednostką, drugi z graczy może teraz aktywować jeden swój pluton. Obaj postępują w ten sposób do momentu gdy jeden z nich nie będzie miał na polu bitwy żadnych nieaktywowanych oddziałów. W tym momencie drugi powinien aktywować po kolei pozostałe jednostki.

Po zakończeniu każdej aktywacji należy:

- wykonać testy morale – obaj gracze (o ile wynikły sytuacje wymagające takich testów)
- zaznaczyć status każdego aktywowanego modelu
- położyć znaczniki dymu w miejsce modeli które wybuchły

#### **Krok 5 – Zakończenie Tury**

Jeżeli obaj gracze aktywowali już wszystkie ze swoich jednostek uznaje się Turę za zakończoną i można przejść ponownie do pierwszego kroku. W przypadku gdy była to ostatnia tura ustalonego limitu gra kończy się.

### **TURA GRY**

Rozgrywka w Mein Panzer jest podzielona na Tury. Przeciętnie bitwa nie liczy więcej niż 6 do 8 tur, ale oczywiście gracze mogą się umówić inaczej. W przeciągu jednej Tury każdy z graczy będzie mógł aktywować wszystkie swoje modele i wykonać nimi pewne czynności.

W rzeczywistej bitwie wszystkie oddziały reagują i podejmują działania w jednym czasie. Bitwa toczona na makiecie wymaga jednak pewnego uporządkowania i określenia kolejności działań. Aby każdy z graczy mógł

wykonać pewne działania i zarazem można było zachować „równoczesność” działań turę podzielono na Aktywację.

## AKTYWACJA

Aktywacja jest to proces „uruchomienia” jednego plutonu znajdującego się na polu bitwy. Należy pamiętać, że w turze można aktywować każdy pluton tylko raz.

W momencie aktywowania plutonu wybieramy jeden model i wykonujemy nim dostępne dla niego Akcje (patrz niżej). Następny model możemy „uruchomić” dopiero po zakończeniu podjętych działań poprzednim modelem. Postępujemy w ten sposób aż do momentu gdy już aktywowaliśmy wszystkie modele w plutonie.

Wyjątkiem od tej zasady jest szarża piechoty, ostrzał wspólny oraz strzelanie ogniem osłonowym.

Jeśli nie chcemy jakimś modelem wykonywać akcji nie musimy tego robić. Jego akcje po prostu przepadają a model otrzymuje status Aktywowano. Na potrzeby zasad jest traktowany jakby się zatrzymał i nie poruszał w tej turze.

Na koniec Aktywacji należy zaznaczyć za pomocą żetonów status każdego modelu – patrz podrozdział Status i Żetony.

Aby zapobiec ewentualnym nieporozumieniom najlepiej aby gracze stosowali się do zasady: „**Zadeklarowanie akcji jest równoznaczne z jej wykonaniem**”. Jeśli więc zadeklarujemy ruch powinniśmy go wykonać, nawet jeśli okaże się, że znaleźliśmy się w polu ostrzału wrogiego modelu którego wcześniej nie zauważyliśmy. Podobnie, jeśli po obliczeniu szansy trafienia okaże się, że pocisk nie ma możliwości trafienia, strzał i tak został oddany. W Mein Panzer jak w prawdziwych bitwach konsekwencją nieprzemysłanych decyzji są straty czy wręcz przegrana.

## AKCJE

Modele z reguły posiadają po jednej akcji STANDARDOWEJ oraz jednej DODATKOWEJ. Każda z nich pozwala wykonać pewne określone działania. Przy każdej czynności podano w nawiasie typ akcji jaki należy użyć. W przypadku Akcji Złożonej oba typy (standardowa i dodatkowa) są używane równocześnie jako jedno działanie.

Zależnie od aktualnego statusu ich liczba i rodzaj akcji może zostać ograniczony.

Tabela 1.2: Rodzaje akcji:

STRZELANIE	
<b>Ostrzał Artyleryjski (Akcja Standardowa)</b>	Ostrzał Ogniem Pośrednim prowadzony przez artylerię. Patrz Rozdział 5 Artyleria.
<b>Akcja Strzału w trybie OM1 (Akcja Złożona)</b>	W czasie tej akcji pojazd może wystrzelić ze swojego uzbrojenia głównego lub dodatkowego, jednak nie z obydwu równocześnie. Jeśli pojazd jest uzbrojony w więcej niż jedną broń główną, może wystrzelić z nich wszystkich w jednej Akcji Strzału. Podobnie może wystrzelić z każdej broni będącej jego uzbrojeniem dodatkowym (w przypadku, gdy gracz zdecydował się prowadzić ostrzał z uzbrojenia dodatkowego). Jeśli pojazd ma karabiny maszynowe jako broń główną, może ich używać razem z karabinami będącymi uzbrojeniem dodatkowym. Oddając strzał w trybie OM1 model nie może wykonać ruchu w tej turze. Na potrzeby zasad jest traktowany jako nieruchomy cel. Pojazdy gaśnicowe i działa w pewnych wypadkach mogą wykonać obrót który nie jest traktowany jako ruch (Rozdział 2 Ruch i Teren).
<b>Akcja Strzału w trybie OM2 (Akcja Złożona)</b>	Model może równocześnie wykonać ruch (akcja ruch) i wystrzelić z broni głównej lub dodatkowej (na zasadach jak wyżej). Jest to połączenie akcji ruchu i strzału. Strzał można wykonać w dowolnym momencie tego ruchu. Przerywamy wtedy ruch, oddajemy strzał i następnie możemy kontynuować akcją ruchu. Modele które nie mają wartości OM2 nie mogą używać tego trybu strzału.
<b>Akcja Strzału w trybie OM3 (Akcja Standardowa)</b>	Model może równocześnie wykonać ruch (akcja ruch) i wystrzelić z broni głównej lub dodatkowej (na zasadach jak wyżej). Jest to połączenie akcji ruchu i strzału. Deklaracja strzału następuje w dowolnym momencie tego ruchu – patrz OM2. Model nadal może wykonać akcję dodatkową (o ile ją posiada). Ten typ akcji jest dostępny tylko dla niektórych modeli. Jeśli w Tabeli Uzbrojenia tryb OM3 nie jest podany model nie może skorzystać z tego typu akcji.
ATAK	
<b>Akcja Ataku (Akcja Standardowa)</b>	Atak modelu za pomocą miotacza ognia lub broni miotanej. Szczegółowo opisane w Rozdziale 4 Ogień Bezpośredni.
<b>Taranowanie (Akcja Standardowa)</b>	Akcja w której wykonujemy ruch połączony z próbą zniszczenia wrogiego modelu lub przeszkody przez próbę taranowania. Akcja dokładnie została opisana w Rozdziale 2 Ruch i Teren.

<b>Rozjeżdżanie przez pojazdy (Akcja Złożona)</b>	Akcja bezpośredniego ataku pojazdu przeciw piechocie będąca połączeniem akcji ruchu i ataku. Patrz Rozdział 8 Piechota.
<b>Atak na budynki i struktury (Akcja Standardowa)</b>	Model może próbować zniszczyć budynek, most, mur lub dowolną inną. Zasady dotyczące budynków szerzej zostały opisane w Rozdziale 10 Budynki.
<b>AKCJE PIECHOTY</b>	
<b>Walka Strzelecka Piechoty (Akcja Standardowa)</b>	Akcja prowadzenia ognia przez modele piechoty lub KMy. Szczegółowo opisana w Rozdziale 8 Piechota.
<b>Walka Bliska Piechoty, Szarża Piechoty na Pojazdy, Szarża Banzai, Szarża Kawalerii (Akcja Złożona)</b>	Szarża piechoty opisana szczegółowo w Rozdziale 8 Piechota
<b>Ogień Osłonowy (Akcja Standardowa)</b>	Specjalny typ prowadzenia ostrzału za pomocą broni piechoty i KMów. Patrz Rozdział 8 Piechota.
<b>Ostrzał Wspólny (Akcja Standardowa)</b>	Akcja prowadzenia ognia przez modele piechoty lub KMy. Szczegółowo opisana w Rozdziale 8 Piechota.
<b>INNE</b>	
<b>Wstrzelanie się (Akcja Standardowa)</b>	Akcja w której model dokładnie wstrzeliwuje się w niewielki obszar i tym samym ustala precyzyjnie namiary. Szczegółowo opisane w Rozdziale 4 Ogień Bezpośredni.
<b>Użycie generatora lub wydzielacza dymu (Akcja Standardowa)</b>	Akcja poświęcana na postawienie zasłony dymnej. Szczegółowo opisane w rozdziale 4 Ogień Bezpośredni.
<b>Akcja Przywracania (Akcja Standardowa)</b>	Akcja ta pozwala nam wykonać test Morale aby spróbować podnieść jego stan w jednostce. Tego typu akcji używamy również przy próbie zdjęcia statusu Przygniecenia z naszego modelu. Uwaga! Testy Morale wykonywane na koniec aktywacji nie są Akcją Przywracania. Wykonuje się je automatycznie (patrz Rozdział 7 Morale i Dowodzenie).
<b>Akcja Oczekiwania (Akcja Standardowa lub automatycznie na początku Tury)</b>	Pozwala zareagować na działania wrogiego modelu podczas aktywacji przeciwnika. Patrz wyżej - Podpunkt Oczekiwanie.
<b>Ukrycie się (Akcja Standardowa)</b>	Pozwala się ukryć. Szczegóły w Rozdziale 3 Linia Widzenia.
<b>Wykrywanie (Akcja Standardowa)</b>	Pozwala na podjęcie próby wykrycia modeli wroga posiadających status Ukryty. Szczegóły w Rozdziale 3 Linia Widzenia.
<b>Załadunek/Wyładunek (Akcja Standardowa lub Dodatkowa)</b>	Pozwala wejść lub opuścić pojazd transportowy. Szczegóły Rozdziale 9 Transport.
<b>Rozstawienie/Złożenie broni, Odprzodkowanie/Zaprzodkowanie działa (Akcja Standardowa lub Dodatkowa)</b>	Działa, moździerz, KMy piechoty i inna broń z OM2 równym „nie” wymagają rozłożenia przed oddaniem strzału. Po zakończeniu ognia jeśli chcemy taką broń przemieścić musi zostać złożona powtórnie do pozycji transportowej. Jeżeli model z moździerzem lub KMem posiada obie akcje jedną z nich może poświęcić na rozstawienie (akcja dodatkowa) zaś drugą na strzał w trybie OM1 (akcja standardowa). Działa także wymagają akcji Rozstawienie/Złożenie broni. Jeżeli były ciągnięte muszą zostać dodatkowo odczepione od ciągnika i ustawione na pozycji (odprzodkowanie). Kiedy takie działo ma zostać przygotowane do transportu musimy je złożyć i zaprzodkować. Ilość akcji jakie należy poświęcić na ustawienie i złożenie (ew. złożenie i zaprzodkowanie) działa jest szczegółowo opisana w Rozdziale 9 Transport. W turze w której działo zostanie rozstawione może oddać strzał, o ile jeszcze dysponuje akcją standardową (strzał w trybie OM1). Przykładowo ciągnik z działem klasy 3 w pierwszej akcji wykonuje ruch, a drugiej odprzodkowuje działo. W następnej turze musimy użyć jednej akcji na rozstawienie działa (akcja dodatkowa). Pozostaje nam akcja standardowa którą możemy użyć na oddanie strzału.

**Naprawa uszkodzenia (Akcja Złożona)**  
**Zaminowanie (Akcja Standardowa)**

Specjalny pojazd naprawczy może poświęcić dwie akcje na naprawę unieruchomionego modelu. Szczegóły patrz rozdział 9 Transport.

Akcja dostępna dla jednostek saperskich - patrz rozdział 10 Budynki.

**RUCH**

**Ruch (Akcja Standardowa lub Dodatkowa)**

Akcja ta pozwala modelowi przemieścić się maksymalnie na odległość określoną przez jego parametry podane w tabeli Uzbrojenia oraz Rozdziale 2 Ruch i Teren.

**Uniki (Akcja Złożona)**  
**Bieg (Akcja Złożona)**

Specjalna akcja ruchu w której model porusza się tak aby maksymalnie utrudnić trafienie w siebie. Akcja dokładnie została opisana w Rozdziale 2 Ruch i Teren.  
 Specjalna akcja ruchu w której piechota przemieszcza się bardzo szybko, ale też wystawia się na ogień przeciwnika. Akcja dokładnie została opisana w Rozdziale 2 Ruch i Teren.

**Czołganie (Akcja Standardowa lub Dodatkowa)**

Specjalna akcja ruchu piechoty. Patrz Rozdział 8 Piechota.

**Wygrzebanie (Akcja Standardowa lub Dodatkowa)**

Akcja w której model próbuje usunąć status Unieruchomienie (wynikający z jazdy w trudnym terenie). Akcja dokładnie została opisana w Rozdziale 2 Ruch i Teren.

**Popychanie (Akcja Standardowa lub Dodatkowa)**

Akcja wykorzystywana do przesunięcia wraku lub unieruchomionego modelu. Patrz Rozdział 2 Ruch i Teren.

**STATUS MODELU I ŻETONY**

W czasie gry wielokrotnie zmienia się sytuacja na polu bitwy. Modele są aktywowane, otrzymują trafienia, ukrywają się, oczekują itd. Ich stan zaznaczamy za pomocą odpowiednich żetonów. Na każdym z nich zapisano jaki aktualny status ma model.

Tabela 1.3: Status modeli

NAZWA	OPIS	ROZDZIAŁ
<b>Aktywacja</b>	Zaznaczamy nim modele które w tej turze zostały już aktywowane	R 1, Mechanika
<b>Aktywacja Ruch</b>	Jw. dla modeli które jedną z akcji poświęciły na ruch	R 1, Mechanika
<b>Przyparty</b>	Model traci akcję dodatkową, -5 do testów	R 6, Efekty Trafień
<b>Przygnieciony</b>	Model nie może wykonać innej akcji jak Zebranie się	R 6, Efekty Trafień
<b>Unieruchomiony na Stałe</b>	Model stracił możliwość ruchu	R 6, Efekty Trafień R 2, Ruch i Teren
<b>Unieruchomiony Tymczasowo</b>	Model stracił możliwość ruchu do momentu Wygrzebania się	R 2, Ruch i Teren
<b>Oczekiwanie</b>	Model Oczekuje w kierunku określonym strzałką	R 1, Mechanika
<b>Niewypał</b>	Zacięcie broni które trzeba usunąć	R 4, Ogień Bezpośredni
<b>Zdeterminowany</b>	Pluton ma wysoki stan morale, +1 do testów	R 7, Morale i Dowodzenie
<b>Dezorganizacja</b>	Pluton nie może poruszać się w stronę widocznego wroga, -1 to testów	R 7, Morale i Dowodzenie
<b>Złamany</b>	Pluton musi się wycofać, -3 do testów	R 7, Morale i Dowodzenie
<b>Rozbity</b>	Pluton ucieka w stronę najbliższej krawędzi	R 7, Morale i Dowodzenie
<b>Zmyłka</b>	Model zygzakuje, modyfikator trafienia -2 do -5	R 2, Ruch i Teren
<b>Brak Dowodzenia</b>	Model znajduje się poza zasięgiem dowodzenia dowódcy	R 7, Morale i Dowodzenie
<b>Namiar</b>	Namiar dla artylerii podany przez Obserwatora lub Dowódcę albo punkt wstrzelania działa. Literka na żetonie pozwala zanotować który namiar należy do danej jednostki.	R 5, Artyleria R 4, Ogień Bezpośredni

## OCZEKIWANIE NA POCZĄTKU TURY

Wszystkie modele nie będące Przyparte, Przygniecione lub Rozbite na początku Tury otrzymują automatycznie status Oczekiwania. Użycie tego trybu różni się od standardowych zasad. Model który użyje trybu Oczekiwania a nie był jeszcze aktywowany w tej turze traci wszystkie swoje akcje. W chwili w której zostanie aktywowany jego pluton, ten model jest traktowany jakby był już uruchomiony. Jeżeli wszystkie modele w plutonie użyły Oczekiwania cały pluton traktuje się jakby był już aktywowany – w tej turze nie można go już uruchomić.

## OCZEKIWANIE

Oczekiwanie pozwala modelowi zareagować w fazie aktywacji przeciwnika. We własnej aktywacji niejako „zamrażamy” akcję standardową (aktywacja tego modelu kończy się). Obserwuje on wyznaczony sektor i będzie mógł użyć tej akcji w chwili gdy w polu widzenia znajdzie się wroga jednostka. Koło naszego modelu kładziemy żeton Oczekiwania i określamy kierunek oraz sektor jaki obserwujemy.

Aby móc użyć Oczekiwania model przeciwnika musi być w Linii Widzenia oczekującego oraz w sektorze obserwacji wyznaczonym przez wzornik (dla modeli piechoty wynosi on 180°).

Jeśli powyższy warunek jest spełniony, możemy zareagować na akcję przeciwnika. Oczekujący model może wykonać tylko jedną z poniższych akcji standardowych:

- Strzał z Oczekiwania – jest to Akcja Strzału w trybie OM1
- Akcja Ataku
- Rozjeżdżanie, Taranowanie
- Rozjeżdżanie przez pojazdy
- Walka Strzelecka Piechoty
- Użycie generatora lub wydzielacza dymu
- Załadunek/Wyładunek

Moment w którym możemy przerwać aktywację przeciwnika zależy od akcji wrogiego modelu. Tabela 1.4 dokładnie opisuje kiedy deklarujemy użycie Oczekiwania (kolumna Deklaracja Oczekiwania) oraz kiedy Inicjatywa przechodzi na nasz model i możemy wykonać swoją akcję (kolumna Wykonanie Oczekiwania).

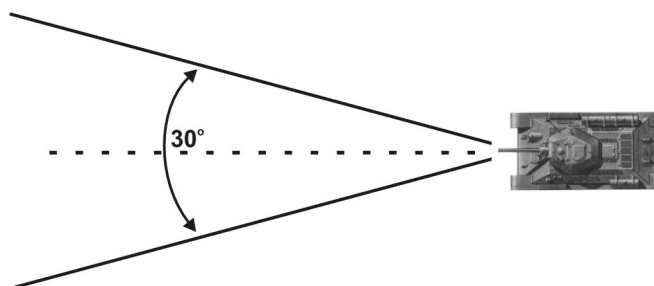
Model który zostanie Przyparty, Przygnieciony lub Rozbity natychmiast traci status Oczekiwania. Może się zdarzyć sytuacja w której między deklaracją a wykonaniem Oczekiwania model zmieni status. W takim wypadku akcja Oczekiwania przepada.

### Przykład 1

Model tankietki TKS deklaruje strzał. Niemiecki PzII postanawia użyć Oczekiwania. Ponieważ nie może przerwać akcji strzału przeciwnika musi poczekać aż wykona ją on do końca. Jeżeli TKS trafi niemiecki czołg i zostanie on Przygnieciony (lub Zniszczony) nie będzie miał już możliwości dokończyć swojej akcji Oczekiwania. W podobnej sytuacji, gdyby PzII został zniszczony i pluton spadł do poziomu morale Rozbity, pozostałe w nim modele stracą również status Oczekiwania.

### Przykład 2

Przeciwnik deklaruje ruch dwoma modelami T-34. Pierwszy przemieszcza się 3" i wjeżdża w nasze pole widzenia. Nie deklarujemy Oczekiwania więc przeciwnik rusza drugi czołg. Teraz postanawiamy zadeklarować Strzał z Oczekiwania. Możemy jednak strzelić tylko do drugiego modelu. Pierwszy już zakończył swoją akcję i nie możemy do niego wrócić.



**STREFA OCZEKIWANIA**

Tabela 1.4: Deklaracja i wykonanie Oczekiwania

<b>RODZAJ AKCJI WYKONYWANEJ PRZEZ PRZECIWNIKA</b>	<b>DEKLARACJA OCZEKIWANIA</b>	<b>WYKONANIE OCZEKIWANIA</b>
<b>STRZELANIE</b>		
<b>Ostrzał Artyleryjski Akcja Strzału w trybie OM1 Akcja Strzału w trybie OM2 Akcja Strzału w trybie OM3</b>	Po zadeklarowaniu strzału	Po zakończeniu akcji i wykonaniu wszystkich związanych z nią rzutów kością (ale przed testem Morale)
<b>ATAK</b>		
<b>Akcja Ataku, Rozjeżdżanie, Taranowanie , Rozjeżdżanie przez pojazdy, Atak na budynki i struktury</b>	Po zadeklarowaniu akcji ataku	W dowolnym momencie ruchu ale przed testami
<b>AKCJE PIECHOTY</b>		
<b>Walka Strzelecka Piechoty, Ogień Osłonowy, Ostrzał Wspólny</b>	Po zadeklarowaniu strzału	Po zakończeniu akcji i wykonaniu wszystkich związanych z nią rzutów kością (ale przed testem Morale)
<b>Szarża Piechoty na Pojazdy, Szarża Banzai, Szarża Kawalerii, Walka Bliska Piechoty</b>	Szczegółowo opisane w Rozdziale 8 Piechota	
<b>INNE</b>		
<b>Wstrzelanie się</b>	Po zadeklarowaniu strzału ale przed testem Wartości Trafienia	Po zakończeniu akcji i wykonaniu wszystkich związanych z nią rzutów kością (w testów Morale)
<b>Użycie generatora lub wydzielacza dymu</b>	Po zadeklarowaniu akcji	Po wykonaniu czynności związanych z postawieniem zasłony i rozmieszczeniu znaczników dymu
<b>Akcja Przywracania, Akcja Oczekiwania, Ukrycie się, Wykrywanie</b>	<b>Nie można użyć Oczekiwania</b>	
<b>Załadunek/Wyładunek</b>	Po zadeklarowaniu akcji ale przed jej zakończeniem	Gracz decyduje czy wykona Oczekiwanie gdy załoga/piechota jest jeszcze w pojeździe czy już po opuszczeniu go.
<b>Rozstawienie/Złożenie broni, Odprzodkowanie/Zaprzodkowanie działa</b>	W dowolnym momencie ruchu ale zanim przeciwnik wykona akcję kolejnym modelem	Przerywa akcję natychmiast po deklaracji
<b>RUCH</b>		
<b>Ruch, Ruch Ostrożny, Bieg , Popychanie, Wygrzebanie</b>	W dowolnym momencie ruchu ale zanim przeciwnik wykona akcję kolejnym modelem	Przerywa akcję natychmiast po deklaracji
<b>Czołganie</b>	<b>Nie można użyć Oczekiwania</b>	

## ROZDZIAŁ 2

# RUCH I TEREN

### PUNKTY RUCHU

Modelom w Tabelach Wyposażenia są przypisane dwie wartości ruchu: Ruch w Terenie (RT) oraz Ruch po Drodze (RD). W obydwu przypadkach podana wartość określa liczbę Punktów Ruchu (PR), jakie model może wykorzystać w każdej ze swoich Akcji Ruchu. Wartość „ciąg.” oznacza, że jest to broń ciągniona – patrz rozdział 9 Transport.

### TEREN CZYSTY I RUCH PO DRODZE

W terenie czystym model może przemieścić się o 1” na polu gry za każdy punkt Ruchu w Terenie (RT). Podobnie poruszając się po drodze model może przebyć 1” za 1 punkt Ruchu po Drodze (RD). Jednak aby skorzystać z możliwości rozwinięcia większej prędkości (RD), cała akcja ruchu musi przebiegać po drodze. Jeśli jakkolwiek część Akcji Ruchu odbywa się poza drogą, wówczas cała ta akcja jest traktowana jak ruch w terenie (RT).

### TEREN TRUDNY

Poruszając się w trudnym terenie model ponosi dodatkowy koszt w punktach ruchu. Tabela zamieszczona poniżej wymienia różne rodzaje terenu i ich wpływ na ruch. W chwili kiedy model wkracza, porusza się lub rozpoczyna ruch w takim terenie należy od aktualnej liczby punktów RT odjąć wartość podaną w tabeli. Dodatkowy koszt pokonania każdego obszarowego trudnego terenu ponosi się raz na akcję ruchu. Za pokonanie liniowej przeszkody płacimy za każdym razem. Przykładowo wjeżdżając do lasu płacimy dodatkowy 1 PR tylko raz w danej akcji. Ale już przekraczając dwa strumienie (liniowa przeszkoda) musimy wydać dodatkowe 4 PR.

Wartość „NIE” oznacza, że pojazd nie może w ogóle przemieszczać się po tego typu terenie. Wartość „0” oznacza, że ten typ terenu nie wymaga dodatkowego zużycia punktów ruchu. Pojazdy półgąsienicowe posługują się kolumną dla pojazdów kołowych.

Tabela 2.1: Teren Trudny

TEREN LUB PRZESZKODA	DODATKOWE PUNKTY RUCHU		
	GĄSIENICOWE	KOŁOWE	PIECHOTA
Ruch wsteczny lub w dymie / nocą	x2*	x2*	0
Drut kolczasty	1	NIE	4
Wały i fałdy ziemne	NIE (2*)	NIE (2*)	4 (1*)
Budynki, zapory ppanc.	NIE	NIE	0
Brody, strumienie	2#	2#	1
Rowy, wąwozy	1	1#	0
Wzniesienia, w górę	1	1	0
Strome wzniesienia	2#	2#	1
Strome spadki	1#	1#	0
Po szynach	0	1	0
Przez torowisko	1	2	0
Trudne podłoże	2#	3#	0
Piasek	2*#	2*#	1*
Miękkie podłoże	2#	2#	1
Bagno	NIE	NIE	2
Wejście do okopu	NIE	NIE	1
Wyjście z okopu	NIE	NIE	2
Zagajnik, las, żywopłot	1#	1#	0

\* Dodatkowe warunki określone w zasadach

# Możliwość unieruchomienia

#### Przykład

Model T -34 /43 posiada 6 punktów ruchu RT. Rozpoczyna ruch w terenie czystym i do granicy lasu musi przejechać 2”, na co zużywa 2 RT. Kolejny 1 RT zużywa dodatkowo za wjazd do lasu. Pozostają 3 RT które może wydać na przejechanie 3” w lesie.

Jeśli drugą akcją poświęci również na ruch, to ponownie poniesie dodatkowy koszt za poruszanie się w lesie.

#### Przykład 2

Staghound Mk I posiada 8 RT oraz 16 RD. Według Tabeli 2.1 Teren Trudny model musi wydać 2 RT, ponieważ rozpoczyna ruch będąc na piaszczystej plaży. Następnie pokonuje 3” i wjeżdża na drogę. Pozostałe 3 RT przeznaczają na ruch po drodze (nadal korzysta z wartości Ruchu w Terenie).



Drugą akcję może poświęcić na dalszy ruch. Jeśli w całości będzie on przebiegał po drodze, to korzysta z RD i może przejechać 16". Jeśli jednak będzie chciał w pewnym momencie zjechać z drogi to będzie korzystał z wartości RT, mimo że porusza się częściowo po drodze.

### **Rodzaje Terenu Trudnego**

**WAŁY I FAŁDY ZIEMNE (liniowy)**– Przykładem takich przeszkód są słynne „żywoploty” znajdujące się w Normandii. Mogą piętrzyć się do dużych wysokości i zarazem być bardzo szerokie. Te gęste i zwarte plątaniny ziemi, krzewów i drzew są efektem setek lat działalności rolniczej na tych samych działkach i oznaczają granice pomiędzy poszczególnymi polami. Pojazdy nie mogą przedostać się przez takie przeszkody, nawet piechota porusza się przez nie w żółwym tempie. Przeszkody takie na polu gry powinny być reprezentowane przez teren o wysokości przynajmniej 1-piętrowego budynku i całkowicie blokują linię widzenia pomiędzy jednostkami, które nie znajdują się w styczności z nimi. Daje twardy typ osłony.

**BRODY (liniowy)**– są płytszymi miejscami w korytach rzek, które mogą być pokonane przez pojazdy. Zdefiniowane przed bitwą brody powinny być oznaczone na polu gry.

**ROWY, WAŹWOZY (liniowy)**– Są to zagłębienia lub rowy ukształtowane przez człowieka, strumienie oraz inne naturalnie ukształtowane depresje. Mogą znajdować się wzdłuż dróg, u podnóża wzgórz albo w jakimkolwiek miejscu uzgodnionym przed grą. Daje twardy typ osłony.

**WZNIESIENIA (obszarowy)**– Ruch w górę wzniesienia wymaga zużycia dodatkowego 1 punktu ruchu.

**TRUDNE PODŁOŻE (obszarowy)**– Teren tego typu charakteryzuje się porozrzuconymi stosami kamieni, gęstwinami zarośli, rumowiskami, ruinami i innymi tego rodzaju elementami.

**PIASEK (obszarowy)**– Piaski zwykle będą znajdowały się na pustyniach i plażach. W większości przypadków te piaszczyste tereny będą określane jako Miękkie podłoże (jak poniżej), ale czasem piasek będzie mocno zbity. Ruch po obszarze o podłożu ze zbitego piasku jest równoznaczny ruchowi po drodze.

**MIĘKKIE PODŁOŻE (obszarowy)**– Różne warunki mogą mieć wpływ na miękkość podłoża. Najpowszechniejszymi rodzajami takiego podłoża są błota i śnieg. Innymi przykładami mogą być plaże, poldery, wydmy piaszczyste i mokradła.

**BAGNA (obszarowy)**– Bagna i moczary są terenami podmokłymi, które są zwykle porośnięte drzewami. Przebycie ich, gdy nie ma drogi, jest dla pojazdów nie przystosowanych do pływania niemożliwe.

**TERENY ZALESIONE (obszarowy), ŻYWOPLÓTY (liniowy)**– Wszystkie obszary lesiste są określane jako zagajniki i lasy. W zagajnikach roślinność poszycia jest mniejsza i można je całkiem łatwo przekraczać. W lasach poszycie jest gęste i bujne, a drzewa znajdują się blisko siebie.

### **Przeszkody i budowle**

**ZAPORY Z DRUTU KOLCZASTEGO (liniowy)**– Zwoje drutu kolczastego są przeszkodą nie do pokonania dla pojazdów kołowych. Pojazdy gąsienicowe, półgąsienicowe i piechota pokonując takie przeszkody używają zawartych w powyższej tabeli modyfikatorów.

**MOSTY** – Szczegóły są opisane w rozdziale 10 Budynki. Bariery mostu zapewniają lekką albo liniową osłonę modelom na moście, w zależności od konstrukcji mostu. Most kamienny zapewni liniową osłonę, podczas gdy otwarty most o konstrukcji metalowej kratownicy zapewni lekką osłonę.

**BUDYNKI (obszarowy)**– Zwykle skupione w miejscowościach, budynki mogą też znajdować się w miejscach odosobnionych. Szczegóły są opisane w rozdziale 10 Budynki. Dają twardą osłonę.

**ZAPORY PRZECIWPANCERNE** – Znane także jako pułapki przeciwczołgowe, są betonowymi przeszkodami zbyt dużymi i stromymi, aby pojazdy gąsienicowe mogły przedostać się przez nie. Ponieważ są również rozmieszczone blisko siebie, pojazdy nie mogą poruszać się między nimi. Dają twardą osłonę.

**DROGI** – Mogą być brukowane, utwardzone, bite, polne, itp.. Drogi biegnące ponad lub przez inne rodzaje terenu niwelują utrudnienia w ruchu związane z tymi obszarami.

**TOROWISKA (liniowe)**– Pojazdy gąsienicowe mogą poruszać się po torach tak jak po drogach dopóki pociąg nie będzie korzystał z tej samej linii w tym samym czasie. Przejeżdżanie w poprzek torów jest nieco trudniejsze z powodu wysokości szyn i podkładów. W miejscu skrzyżowania dróg i torów zazwyczaj przejazdy są specjalnie skonstruowane tak, aby można było przejechać ponad torami bez dodatkowych utrudnień. Nasyp kolejowy i podkłady dają twardą osłonę.

**MIASTA** – w grze powinny być reprezentowane przez zbiorowiska modeli budynków, z wyraźnie zaznaczonymi na polu gry ulicami. Należy określić stan nawierzchni i typ zabudowy. Duże, szerokie ulice należy traktować jak drogi. Wąska zabudowa nie ogranicza ruchu ale nie można korzystać z ruchu po drodze (RD). W zniszczonych miastach ulice będą traktowane jako trudne podłoże.

### **RUCH POJAZDÓW DO TYŁU I W DYMIE**

W przypadku ruchu pojazdów do tyłu lub w dymie koszt pokonania każdego 1" to 2 punkty ruchu. Wyższy koszt za ruch wsteczny i w dymie nie kumulują się wzajemnie (tj. jazda o 1" na „wstecznym” w dymie kosztuje 2 punkty ruchu).

## **OBROTY I SKRĘCANIE POJAZDÓW**

Pojazdy gaśnicowe jako jedyne mogą wykonać obroty w miejscu. Jeden obrót do 45° nie jest traktowany jako ruch (czyli obracający się pojazd wciąż strzela w trybie Strzał-Postój - OM1), ale jest traktowany jako widoczna akcja, więc można nań zareagować.

Pojazd gaśnicowy może wykonać w jednej akcji ruchu maksymalnie 2 darmowe obroty/skręty (każdy do 90°). Kolejne wymagają wydania dodatkowego 1 PR (obrot do 90°).

Dodatkowo pojazdy gaśnicowe będące w ruchu mogą zatrzymać się, wykonać obrót w miejscu (o dowolny kąt, należy jednak pamiętać o limicie darmowych obrotów/skrętów) i następnie poruszyć się dalej.

Pojazd półgaśnicowy może wykonać w jednej akcji ruchu maksymalnie 2 darmowe skręty (każdy do 45°). Kolejne wymagają wydania dodatkowego 1 PR (do 45°).

Pojazd kołowy nie ma darmowych skrętów - każdy obrót w ruchu do 45° kosztuje 1 PR.

Pojazdy półgaśnicowe i kołowe będące w ruchu mogą wykonać jednorazowo skręt o nie więcej niż 45°. Następnie muszą pokonać przynajmniej 1" w linii prostej zanim wykonają kolejny skręt. Nie mogą wykonywać obrotów w miejscu.

Działa nie posiadają punktów ruchu, mogą jednak wykonywać obroty w miejscu kosztem ruchu ich załogi. W transporcie zaś korzystają z PR pojazdu ciągnącego/ transportującego – Rozdział 9 Transport.

Działa ciągnięte klasy 1-3 mogą się obrócić w miejscu do 45° bez akcji ruchu (strzelają w trybie OM 1), zaś w akcji ruchu mogą się obrócić o 180°.

Działa klasy 4-6 mogą się obrócić do 90° w akcji ruchu.

Działa klasy 7-9 mogą się obrócić do 45° w akcji ruchu.

Obroty w akcji ruchu traktowane są jako strzał w ruchu (OM2), ale nieruchome przy wypatrywaniu. Działa o podstawie obrotowej mogą obracać się bez kosztów ruchu, i strzelają wtedy w trybie Strzał-Postój (OM1) – jednakże uwzględnione jest to w ich większym koszcie BWP.

Wieżyczki pojazdów mogą się obracać w dowolnym kierunku bez wpływu na ruch pojazdu. Piechota może wykonywać dowolnie skręty i obroty bez ograniczeń w PR.

## **UNIKI**

Łączymy obie akcje w jeden ruch sumując Punkty Ruchu z obu akcji. Na wykonanie manewrów poświęcamy od 2 do 5 PR. Za każdy PR wydany w ten sposób strzelanie do unikającego modelu ma modyfikator -1 do trafienia (zastępuje on modyfikator do trafienia za ruch, Tabela 4.3 Inne modyfikatory).

Nie można robić uników mając tylko jedną akcję, jak również strzelać w ruchu podczas takiej jazdy.

## **OPUSZCZANIE POJAZDU/DZIAŁA**

Pojazd lub działo może zostać opuszczone przez załogę w wyniku efektu trafienia Przygnięcie (Rozdział 6 Efekty Trafienia). W takim wypadku załoga może próbować wrócić do pojazdu/działa lub też kontynuować działania jako model piechoty. Oczywiście pojazd lub działo pozbawione załogi nie może wykonywać żadnych akcji.

Załoga może również opuścić/zająć pojazd wykorzystując akcję Wyładunku/załadunku.

Obsługa dział i moździerzy może opuścić stanowisko bez wykorzystywania akcji Wyładunku/załadunku. Aby przejąć działo model obsługi musi w akcji ruchu podejść do niego i dotknąć podstawki.

## **WRAKI**

Wraki pozostają do końca gry blokując Linie Widzenia i możliwość manewru. Wrak na drodze lub moście blokuje je całkowicie – wtedy tylko przepchanie może odblokować przejazd. Nawet jeśli pozostaje wystarczająca ilość miejsca do przejechania – trzeba wtedy korzystać z wartości Ruchu w terenie, a nie Ruchu po drodze.

## **UNIERUCHOMIENIE**

Pojazdy mogą zostać unieruchomione podczas jazdy po terenie zaznaczonym jako z możliwością unieruchomienia oraz podczas rozjeżdżania lub taranowania pojazdów albo budynków.

W powyższych sytuacjach testujemy Wyszkolenie zmodyfikowane o klasę pojazdu, zależnie od typu napędu jaki posiada pojazd. W wypadku niepowodzenia pojazd jest Unieruchomiony - nie może się poruszyć ani obrócić. Moment wykonania testu określa przeciwnik – jeśli tego nie zrobi wykonuje się go na koniec ruchu lub w chwili opuszczania terenu trudnego.

Model Unieruchomiony w wyniku efektu trafienia zostaje trwale uszkodzony. Aby móc się poruszać może zostać naprawiony tylko przez specjalny pojazd inżynierski. Modele takich pojazdów mogą zostać wprowadzone do gry po uprzednim ustaleniu przez obu graczy. Naprawa układu jezdnego wymaga poświęcenia 2 akcji.

Tabela 2.2: Unieruchomienie

<b>TYP NAPĘDU</b>	<b>TEST UNIERUCHOMIENIA</b>
Gaśnicowy	Wyszkolenie + 1/2 klasy modelu (zaokrąglone w górę)
Półgaśnicowy	Wyszkolenie
Kołowy	Wyszkolenie – klasa modelu

Poświęcając akcję ruchu model może próbować się wygrzebać (tylko raz na aktywację). Wykonuje kolejny test Unieruchomienia – jeśli się powiódł pojazd może poruszać się. W innym wypadku pozostaje nadal unieruchomiony.

Krytyczny sukces podczas testu Unieruchomienia oznacza brak ujemnego modyfikatora za teren podczas ruchu, zaś podczas próby wygrzebania model nie stracił akcji ruchu.

Krytyczna porażka oznacza trwałe unieruchomienie – model do końca gry nie może się poruszać ani obracać.

## ZASADY ROZSZERZONE

### TARANOWANIE

Modele pojazdów mogą próbować taranować inne pojazdy, działa lub ściany. Siła i efekty zależą od różnic w klasie wielkości i typie modeli. Próba taranowania wymaga wydania dodatkowego 1 PR. W poniższej tabeli należy porównać typy pojazdów (opancerzony i nieopancerzony) oraz klasy wielkości i wykonać odpowiednie testy.

Taranowanie podlega pewnym ograniczeniom:

- Pojazdy nieopancerzone nie mogą taranować pojazdów opancerzonych
- Model może wykonać tylko raz akcję Taranowania
- Ciągnik i holowane działo traktujemy jako jeden model (typ zależy od ciągnika). Do klasy ciągnika dodajemy połowę klasy działła (zaokrąglone w górę)
- Jeśli taranowany model posiada status Unieruchomiony lub Przygnieciony, to zostaje automatycznie zniszczony
- Ściany traktujemy tak samo jak modele opancerzone
- Po Taranowaniu trzeba wykonać test Unieruchomienia (patrz wyżej) dla obu pojazdów

Tabela 2.3: Taranowanie

TYPY MODELI		PRZEWAGA KLAS TARANUJĄC EGO	TESTY
Opancerzony	przeciw	4 i więcej	Pojazd taranowany wykonuje test Wyszkania. Niepowodzenie oznacza zniszczenie modelu
opancerzony			
Nieopancerzony	przeciw	3 i mniej	Pojazd taranowany wykonuje test Wyszkania. Niepowodzenie oznacza że oba modele otrzymują automatyczne trafienie. Atakujący uderza w cel z siłą równą klasie +1, sam zaś otrzymuje trafienie z siłą równą klasie celu
nieopancerzony			
Opancerzony	przeciw	3 i więcej	Pojazd taranowany wykonuje test Wyszkania. Niepowodzenie oznacza zniszczenie modelu. Działo zostaje automatycznie zniszczone
nieopancerzony			
Nieopancerzony	przeciw	2 i mniej	Pojazd taranowany wykonuje test Wyszkania (Działo automatycznie nie zdaje testu.). Niepowodzenie oznacza że oba modele otrzymują automatyczne trafienie. Atakujący uderza w cel z siłą równą klasie +2, sam zaś otrzymuje trafienie z siłą równą klasie celu
działom			
Opancerzony	przeciw działom	2 i więcej	Działo zostaje automatycznie zniszczone
		1 i mniej	Atakujący uderza w cel z siłą równą klasie +3, sam zaś otrzymuje trafienie z siłą równą klasie celu

### POPYCHANIE

Popychanie można wykonać tylko pojazdem o klasie równej bądź większej od popychanego. Można to robić tylko z przodu bądź z tyłu pojazdu popychającego. Popycha się o 1" ruchu na turę. Pojazdy inżynieryjne są przeznaczone do tych celów i mogą popychać pojazdy o 1 klasę większe od ich klasy T lub V (w zależności która jest większa), a pojazdy równe lub mniejsze od swojej klasy T lub V mogą popychać z prędkością 2" na turę.

## ROZDZIAŁ 3

# LINIA WIDZENIA

### **LINIA WIDZENIA**

Wielokrotnie w czasie gry będziemy chcieli wykonać jakąś akcję przeciwko wrogim modelom. Czy to będzie strzał do czołgu, czy też próba wykrycia zamaskowanego działa, musimy widzieć nasz cel. Aby to ustalić, należy wyznaczyć linię widzenia.

### **LINIA WIDZENIA JEST TO PEWIEN UMOWNY PROSTY ODCINEK PROWADZONY OD JEDNEGO DO DRUGIEGO MODELU.**

Wszystko, co ją przecina, wpływa na akcję, którą chcemy podjąć przeciw wrogemu modelowi. Brak linii widzenia oznacza, że nasz model nie może w żaden sposób zadziałać przeciwko wrogowi – po prostu go nie widzi.

Najłatwiej wyznaczyć linię widzenia przeciągając pomiędzy dwoma modelami nitkę lub używając wskaźnika laserowego (Zaleca się zachowanie ostrożności i postępowanie wg instrukcji obsługi. Zaświecenie laserem w oczy może spowodować uszkodzenie wzroku!). Linia widzenia biegnie od środka jednego, do widocznej części drugiego modelu.

Przy ustalaniu Linii Widzenia dla strzału należy poprowadzić prostą linię od lufy strzelającego modelu do środka celu.

### **POLE OSTRZAŁU**

Zależnie od rodzaju modelu lub mocowania broni, zmienia się pole ostrzału.

Piechota może się ostrzeliwać 360° dookoła siebie.

Bronie pojazdów zamocowane w wieżyczkach oraz działa i km plot mają pole ostrzału 360°.

Broń zamocowana na pojazdach nieruchomo, karabiny maszynowe pojazdów, różnego rodzaju działa (o ile nie jest to opisane inaczej w Tabeli Uzbrojenia) mają pole ostrzału ograniczone do 30° (wzornik: pole ostrzału) w stronę, w którą są wycelowane (zwykle do przodu).

### **WPŁYW TERENU NA LINIĘ WIDZENIA**

Tak jak w rzeczywistości pewne formy ukształtowania terenu utrudniają lub uniemożliwiają obserwację i wykrycie wrogich modeli. Poniżej wymieniono najczęściej spotykane typy terenu wraz z opisem ich wpływu na linię widzenia. Oczywiście gracze mogą wykorzystać inne rodzaje terenu. Przed grą powinni ustalić ich wpływ na przebieg gry, tak aby nie było nieporozumień w jej trakcie.

Tereny leśne – można je podzielić na dwa typy:

**Zagajnik** to obszar o szerokości do 2", porośnięty drzewami. Jeżeli między naszym modelem a celem znajduje się tylko jeden zagajnik, możemy przez niego strzelić. Drzewa są tak rzadko ustawione, że nie przesłaniają Linii Widzenia, jedynie utrudniają strzał. Modele stojące w zagajniku lub za nim korzystają z zasłony miękkiej -2.

**Las** przesłania Linie Widzenia i nie można przez niego strzelać. Modele znajdujące się do 1" od krawędzi korzystają z zasłony miękkiej i są widoczne. Modele znajdujące się dalej niż 1" od krawędzi są niewidoczne dla modeli poza lasem, zaś w lesie Linia Widzenia jest ograniczona do 1".

Strzelając z lasu w żaden sposób nie mamy utrudnionego strzału.

**Rumowiska** – są to obszary pokryte zniszczonymi budynkami, gruzowiskami, kraterami po bombach i pociskach. Tylko modele piechoty mogą wkraczać na teren gruzowisk. Pojazdy mogą podjąć taką próbę po teście Unieruchomienia (zasady dodatkowe z rozdziału Ruch i Teren). Ponadto, modele korzystają z zasłony liniowej, jeżeli przynajmniej 1/2 modelu znajduje się na wyznaczonym obszarze. Rumowiska blokują Linie Widzenia do 1" od krawędzi. Oznacza to, że model znajdujący się więcej niż 1" od krawędzi jest niewidoczny dla innych modeli. Na obszarze gruzowiska Linia Widzenia jest ograniczona do 1".

**Wzgórza** – ponieważ wzgórza mają nieregularne kształty czasami trudno określić Linie Widzenia. Najlepiej spojrzeć z perspektywy modelu.

Model stojący na wzgórzu ma lepsze pole widzenia i tym samym większą szansę trafienia. Otrzymuje on modyfikator +2 do trafienia (patrz tabela 4.3: Inne modyfikatory – wartość trafienia), musi jednak znajdować się przynajmniej 1" ponad powierzchnią pola walki lub 2" liczone w górę od krawędzi stoku. Powyższa zasada nie ma zastosowania w sytuacji gdy cel jest zasłonięty od góry (las, wewnątrz budynków, w ruinach w których istnieją części piętra zasłaniają model, itp) lub również znajduje się na wyższej pozycji.

**Krzewy** – nie zasłaniają Linii Widzenia, ale utrudniają trafienie jeżeli cel znajduje się w/za krzewami. Gracze mogą ustalić przed grą, że przez bardzo gęste skupiska krzewów nie można strzelać (np. żywopłoty)

**Okopy, leje** - przeszkody znajdujące się poniżej wysokości gruntu nie utrudniają strzału, mimo, że ich odwzorowanie na makiemie może być wypukłe.

**Murki, stopy kamieni** – nie blokują Linii Widzenia pod warunkiem, że są mniejsze od celu i ten chociaż minimalnie wystaje spoza nich.

**Okna, drzwi, otwory** – nie blokują Linii Widzenia, jeżeli piechota zajęła pozycje strzeleckie – patrz Rozdział 10 Budynki

**Ruiny** – zniszczone, pojedyncze budynki, nie blokują linii widzenia, jeżeli widzimy przez nie cel.

Pojazdy blokują linię widzenia, niezależnie od tego, czy są własne czy przeciwnika, „żywe” czy nie. Piechota nie blokuje linii widzenia pojazdom, ale nie można poprzez własną piechotę strzelać z KM.

W każdej chwili można sprawdzić linię widzenia, lecz nie można mierzyć zasięgów.

### WYBÓR CELU

Model może strzelać ogniem bezpośrednim do każdego widocznego modelu poza pewnymi wyjątkami:

- maksymalny zasięg strzału wynosi 72”

- strzelając pomiędzy przeszkodami tworzącymi wąski „tunel” (przeszkody oddalone od siebie mniej niż 1”) należy wcześniej zdać test Wyszkożenia. Nieudany test traktujemy jako oddanie niecelnego strzału

- nie można strzelać do Dowództwa, chyba że jest pierwszym widocznym celem – patrz rozdział 7

## ZASADY ROZSZERZONE

### UKRYWANIE

Często będziemy chcieli aby nasze modele pozostały niewidoczne dla wroga. Ukryty model nie może być celem żadnego ataku wroga – bezpośredniego, pośredniego, szarży piechoty, itd.

Model, który wykonuje akcję Ukrywanie nie może znajdować się bliżej niż 2” od wrogiej jednostki.

Piechota powyżej 24” od wrogiego modelu jest automatycznie ukryta – niezależnie, czy korzysta z zasłony czy nie. Jeżeli model piechoty znajduje się bliżej niż 24” musi korzystać z jakiegokolwiek osłony aby móc się ukryć.

Działa i pojazdy muszą pozostawać niewidoczne dla wroga aby móc się Ukryć – nie mogą pozostawać na Linii Widzenia jakiegokolwiek wrogiego modelu.

**Gdy powyższe warunki są spełnione, możemy Ukryć nasz model poświęcając akcję standardową.**

Wyjątkiem od tych zasady jest sytuacja gdy gracze się umówią lub scenariusz przewiduje wystawienie modeli już ukrytych. Wtedy taki model musi rozpocząć grę w osłonie i automatycznie zyskuje status Ukryty.

Ukryte modele nie mogą się poruszać. Dopuszczalne są jedynie obroty dział i pojazdów gąsienicowych. Czołgająca się piechota nie traci statusu Ukryty. Modele mogą strzelać bez utraty Ukrycia z dystansu powyżej 20” (najbliższy wrogi model w Linii Widzenia nie może być bliżej niż 20”). Dla piechoty i km-ów odległość wynosi 12”.

### WYKRYWANIE

Gdy chcemy zaatakować Ukryty model musimy najpierw go Wykryć. Jeżeli powiedzie nam się akcja wykrywania pozycja modelu staje się jawna dla wszystkich jednostek danej strony i należy zdjąć znacznik Ukryty. Automatyczne wykrycie następuje w promieniu 2” od naszego modelu, nie potrzebujemy używać żadnej akcji ani wykonywać rzutów.

Wykrywać może dowolna ilość modeli w plutonie. We wskazanym miejscu kładziemy wzornik Wykrycia. Cyfry na wzorniku odpowiadają ilości wykrywających modeli. Im większa ilość wykrywających, tym większa powierzchnia wzornika.

**W celu Wykrycia wrogiego modelu/modeli testujemy zmodyfikowane Wyszkożenie. Wynik poniżej lub równo zmodyfikowanej wartości Wyszkożenia oznacza wykrycie modelu/modeli znajdujących się pod wzornikiem.**

Modele będące pod wzornikiem, ale które nie są w Linii Widzenia żadnego z wykrywających modeli, nie tracą statusu Ukryty.

Tabela 3.1: Modyfikatory Wykrywania

Odległość	Do 2”	Do 5”	Do 10”	Do 15”	Do 20”	Do 25”	Do 30”	Do 35”	Do 40”	Do 50”	Do 60”	Powyżej +60”
<b>Modyfikator</b>	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-12	-16	-20

MODYFIKATOR	STAN UKRYTEGO MODELU
0, -2, -5, -8	Zasłona
+5 lub +10	Strzelał lub strzelał z broni ze strumieniem gazów wylotowych (niekumulatywne)
+/-	Modyfikator obronny celu (DM)
-5	Obserwator lub snajper

MODYFIKATOR	STAN JEDNOSTKI WYKRYWAJĄCEJ
-2	Poruszająca się piechota
-4	Poruszający się pojazd
+2	Za każdy dodatkowy model wykrywający
+5	Obserwator lub Zwiad

## ROZDZIAŁ 4

# OGIEŃ BEZPOŚREDNI

Strzelanie Ogniem Bezpośrednim ma miejsce wtedy, kiedy model widzi cel w linii prostej i nie korzysta z namiarów podawanych przez inne modele. Większość modeli może strzelać ogniem bezpośrednim. Wyjątkiem jest ostrzał artyleryjski opisany w rozdziale 5 oraz walka strzelecka piechoty i strzelanie z użyciem karabinów maszynowych opisanych w rozdziale 8.

### **FAZY STRZELANIA OGNIEM BEZPOŚREDNIM**

Prowadzenie ognia bezpośredniego składa się z czterech głównych faz:

#### **Faza I – linia widzenia**

Ustalenie, czy model widzi cel, do którego chce strzelać.

#### **Faza II – deklaracja strzału**

Wskazujemy, który z naszych modeli będzie strzelał, określamy co będzie celem naszego ataku, deklarujemy użycie rodzaju amunicji.

#### **Faza III – wartość trafienia**

Ustalamy Wartość Trafienia (Odległość, Zaslona oraz Inne Modyfikatory) i wykonujemy rzut k20. Po zmierzeniu odległości nie można zmienić celu bądź zrezygnować ze strzału – wykonanie tej czynności zobowiązuje nas do zakończenia akcji strzału, nawet jeśli nie mamy szansy trafić bądź uszkodzić celu.

#### **Faza IV – określenie efektów trafienia**

Sprawdzenie jakie efekty spowodował celny strzał. Efekty Trafienia wraz z Tabelą można znaleźć w rozdziale 6 Efekty Trafienia.

### **FAZA I – LINIA WIDZENIA**

Ustalamy czy cel do którego chcemy strzelić znajduje się na Linii Widzenia. Szczegółowe zasady dotyczące LW są opisane w rozdziale 3.

### **FAZA II – DEKLARACJA STRZAŁU**

Wskazujemy, który z naszych modeli będzie strzelał, określamy co będzie celem naszego ataku, deklarujemy użycie rodzaju amunicji.

### **FAZA III - WARTOŚĆ TRAFIENIA**

W celu określenia czy trafiliśmy musimy ustalić *Wartość Trafienia (WT)* a następnie wykonać test za pomocą 1k20. **Wynik niższy bądź równy WT oznacza trafienie, wyniki powyżej oznaczają pudło.** Aby otrzymać WT do Wyszkożenia oddziału dodajemy odpowiednie modyfikatory opisane poniżej.

#### **Ustalenie Wartości Trafienia**

Na WT składa się kilka czynników, oddających realizm pola walki. Pierwszym i najważniejszym jest Wyszkożenie. Jego wartość będzie naszą bazową wielkością. W najprostszej sytuacji, gdzie żaden model się nie poruszył i wszystkie modyfikatory wynoszą zero, rzucamy po prostu kostką i musimy uzyskać wynik mniejszy bądź równy Wyszkożeniu aby trafić wrogi model. Oczywiście, takie sytuacje są bardzo rzadko spotykane. Kolejne czynniki to: odległość, teren i zasłona, ruch, celność działa, itd.

**Wartość Trafienia to Wyszkożenie powiększone/pomniejszone o odpowiednie modyfikatory ujęte w trzech poniższych podrozdziałach: Odległość, Teren i Zaslona oraz Inne Modyfikatory.**

#### **ODLEGŁOŚĆ**

Wartość Trafienia modyfikuje przede wszystkim odległość od celu. Poniższa tabelka pokazuje modyfikatory WT zależne od odległości.

Tabela 4.1: Modyfikatory zasięgu (odległość zaokrąglamy w górę)

Odległość	Do 2"	Do 5"	Do 10"	Do 15"	Do 20"	Do 25"	Do 30"	Do 35"	Do 40"	Do 50"	Do 60"	Powyżej +60"
Modyfikator	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-12	-16	-20

Odległość mierzymy od kadłuba własnego modelu do kadłuba wrogiego modelu.  
W przypadku piechoty lub dział zawsze mierzymy od/do krawędzi podstawki.

## ZASŁONA

Niektóre przeszkody terenowe (np. budynki, niektóre lasy bądź wzgórza) całkowicie przesłaniają Linie Widzenia, inne zaś utrudniają strzał.

W pierwszej kolejności określamy zasłonę w jakiej znajduje się nasz cel. Ważne jest ustalenie w jakiej części model jest widoczny. Na modelu będącym celem kładziemy wzornik Strefy Rażenia. W ten sposób ustalamy w którą część modelu będziemy strzelać. Jeżeli więcej niż połowa tej strony modelu jest zasłonięta przez przeszkodę będzie on korzystał z Zasłony.

Należy pamiętać, że niektóre modele mają różnie ustawioną broń i czasami aby oddać strzał będą musiały się wychylić zza zasłony o więcej niż 50%. Dotyczy to głównie pojazdów, które mają nieruchomą broń umiejscowioną w osi pojazdu.

Jeżeli pomiędzy modelem a celem do którego strzelamy znajduje się Twarda przeszkoda terenowa i zasłania go mniej niż 50% ale więcej niż 25%, strzelający otrzymuje modyfikator do trafienia -2 (na Linii Widzenia). Nie ma on zastosowania dla przeszkód miękkich. Tu jest zawsze wymagane aby cel był zasłonięty w przynajmniej 50%.

## Typy zasłon

W zależności od rodzaju przeszkody rozróżniamy trzy typy zasłon: lekką (miękką), liniową (twardą) i ciężką (twardą).

**Zasłona lekka (miękką):** modyfikator -2. Przynajmniej 1/2 modelu musi być zasłonięta przez przeszkodę miękką. Do tego rodzaju przeszkód możemy zaliczyć krzewy, drzewa, stogi siana, itp. Nie stanowią one przeszkody dla pocisku, więc nie musimy strzelać do widocznej części pojazdu, wystarczy, że znamy jego pozycję. Zasłona miękka jedynie utrudnia przeciwnikowi dokładne wycelowanie.

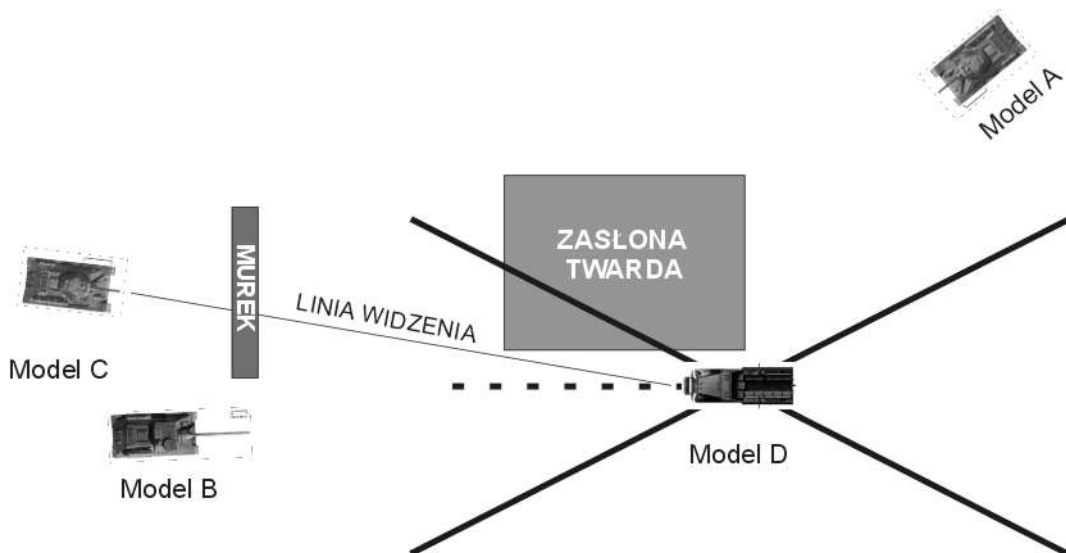
**Zasłona liniowa (twarda):** modyfikator -5. Przynajmniej 1/2 modelu jest za przeszkodą twardą, czyli taką która daje solidną ochronę. Twarde przeszkody to mury, narożniki budynków, nasypy kolejowe, okopy, itp. W takim wypadku już nie wystarczy wiedzieć gdzie mniej-więcej znajduje się przeciwnik. Ochrona, jaką daje mu liniowa zasłona, powoduje, że trzeba trafić w wystającą część modelu, inaczej niż w przypadku zasłony miękkiej.

**Zasłona ciężka (twarda):** modyfikator -8. Praktycznie tylko niewielki fragment modelu jest widoczny. Ten typ zasłony można uzyskać tylko w niektórych rodzajach terenu takich jak: okopy piechoty, okopane pozycje dział lub czołgów, pozycje strzeleckie w ruinach budynków.

W przypadku, gdy więcej niż 1/2 modelu jest widoczna, nie zyskuje on żadnej zasłony. Jego pozycja jest zbyt odsłonięta, aby w jakimkolwiek stopniu utrudnić strzał. Nadal jednak przeszkoda która znajduje się na Linii Widzenia i może wpłynąć na trudność trafienia.

Modyfikatory za Zasłonę sumują się ze sobą i z modyfikatorami za teren znajdujący się na Linii Widzenia. Przykładowo, jeśli między naszym modelem a celem znajdują się dwa skupiska krzewów i murek musimy je wszystkie zsumować, co daje modyfikator -6 (-2 za każdą przeszkodę). Dodatkowo należy do tego dodać Zasłonę, jeśli cel z jakiegokolwiek korzysta. Oczywiście nadal obowiązuje Linia Widzenia.

Wyjątkiem od tej zasady są zagajniki. Więcej niż jeden zagajnik przesłania Linie Widzenia.



Na przykładowym rysunku modele A, B i C będą strzelać do D. Model A znajduje się w Strefie Bocznej. Pojazd D jest w ponad 50% zasłaniany przez twardą przeszkodę (np. budynek), wobec czego zyskuje zasłonę Liniową. Model A dostaje modyfikator -5 do trafienia.

Model B znajduje się w przedniej Strefie pojazdu D. Jego pole ostrzału nie jest w żaden sposób ograniczone.

Model C strzela przez murek - modyfikator „na linii widzenia -2”. Należy jeszcze ustalić czy róg budynku daje osłonę modelowi D. Prowadzimy Linie Widzenia pomiędzy modelami – od lufy działa do środka celu. Budynek

zasłania przednią część pojazdu, ale mniej niż połowę, więc pojazd D nie zyskuje dodatkowej zasłony. Jednak nadal róg budynku przeszkadza w strzale – korzystamy z modyfikatora „Na Linii Widzenia” i wynosi on -2. W sumie Model C otrzymuje modyfikator do trafienia -4.

Tabela 4.2: Modyfikatory za teren i zasłonę

TYP TERENU	TYP ZASŁONY/ MODYFIKATOR	PRZESZKODA NA LINII WIDZENIA	UWAGI
Krzewy, zarośla, żywopłoty, mosty z kratownicami	Miękka/ Lekki -2		Cel musi być zasłonięty więcej niż 50%, zarówno dla zasłony jak i „na Linii Widzenia”
Murki, stopy kamieni, nasypy kolejowe, wały ziemne, rogi budynków, ściany, mosty kamienne, ruiny, niewielkie wzniesienia Okna, drzwi, otwory w ścianach, rowy	Twarda/ Liniowy -5	-2	
Leje, rowy, zagłębienia terenu	Twarda/ Liniowy -5	Nie zasłania Linii Widzenia	Zagłębienia terenu w żaden sposób nie zasłaniają Linii Widzenia, nawet jeśli odwzorowanie na makiecie jest wypukłe
Okopy, okopane pozycje strzeleckie, otwory strzelnicze w bunkrach	Twarda/ Ciężki -8	---	
Lasy	Miękka/ Lekki -2 (do 1” w głąb)	Brak Linii Widzenia	
Zagajniki	Miękka/ Lekka -2 (do 2” w głąb)		Można przestrzelić jeśli zagajnik jest węższy niż 2”
Rumowiska	Twarda/ Liniowy -5 (do 1” w głąb)	Brak Linii Widzenia	

### INNE MODYFIKATORY

Tabela 4.3: Inne modyfikatory – wartość trafienia

MOD	ATAKUJĄCY
OM 123	Tabela Uzbrojenia
+2	Wyższa pozycja (wzgórze, piętro budynku)
+2	Kolejny strzał do tego samego celu, wstrzelanie w punkt
+1	Zmotywowany
-1	Zdezorganizowany
-3	Złamany
-5	Przyparty lub Uszkodzony

MOD	CEL ATAKU
+/-	Modyfikator obrony, klasa budynku x2
-2 do -5	Uniki (nie kumuluje się z zasłoną)
-1	Porusza się (nie sumuje się z unikami)
-2	Kamuflaż (sumuje się z zasłoną)
-5	Dym (model zakryty co najmniej w 1/2, sumuje się z zasłoną)
-8	Dym (cały model w/za dymem, sumuje się z zasłoną)

OM 1,2,3 – Modyfikatory wynikające z celności i trybu strzelania, odczytywane z Tabeli Uzbrojenia. Dokładny opis znajduje się w Rozdziale 1 Mechanika Gry

Wyższa pozycja – atakujący znajduje się wyżej niż cel, np. na szczycie wzgórza, na piętrze budynku – patrz rozdział 3 Linia Widzenia

Kolejny strzał do tego samego celu – jeśli strzelający się nie poruszył od ostatniego strzału i oddaje kolejny strzał do tego samego, nieruchomego celu

Wstrzelanie w punkt – cel porusza się w obrębie 1” od punktu wstrzelania się, patrz niżej

Zmotywowany, Złamany, Przyparty, Uszkodzony – modyfikatory wynikające ze stanu jednostki lub modelu

Modyfikator obrony (DM) – odczytywany z Tabeli Uzbrojenia

Porusza się – bierze się pod uwagę ostatnią wykonaną akcję modelu

Dym – model całkowicie zasłaniany przez dym uzyskuje dodatkową zasłonę o wartości -8. W przypadku, gdy dym zasłania co mniej niż 1/2 modelu modyfikator wynosi -5.



### Faza III - EFEKTY TRAFIENIA

Sprawdzenie jakie efekty spowodował celny strzał. Efekty Trafienia wraz z Tabelą można znaleźć w rozdziale 6 Efekty Trafienia.

#### **KRYTYCZNE TRAFIENIE I NIEWYPAŁ.**

Wynik 1 przy rzucie na trafienie traktujemy jako krytyczne trafienie w jakiś wyjątkowo newralgiczny punkt. Wykonujemy wtedy dodatkowy rzut i określamy bonus do siły. W sytuacji, gdy drugi rzut również oznacza trafienie siła wzrasta o 10, w przeciwnym przypadku o 5.

Wynik 20 traktujemy jako niewypał. Wykonujemy powtórny rzut i konsultujemy go z tabelką 4.4. Krytyczne trafienie i niewypał można uzyskać strzelając z każdego rodzaju broni poza bronią z tabeli piechoty i karabinami maszynowymi.

Tabela 4.4: Trafienie krytyczne i niewypał

I RZUT	II RZUT	REZULTAT
1	Trafiony	siła x2
1	Nie trafiony	siła x1,5
1	20	Nie trafiony
20	1 - 10	Niewypał. Można strzelać w następnej turze
20	11 – 19	Zacięcie. Trzeba je usunąć (poświęcając obie akcje - automatycznie lub poświęcając akcję standardową – po zdany teście Wyszkolenia)
20	20	Wybuch. Pojazd otrzymuje 1 trafienie i broń główna, z której oddano strzał, jest zniszczona

#### **KRAŃCOWE WARTOŚCI**

Wartość Trafienia 0 lub mniej oznacza automatyczne pudło. Mimo tego należy wykonać rzut k20 w celu sprawdzenia czy nie nastąpił Niewypał.

Wartość Trafienia 20 lub więcej oznacza, że cel zostaje automatycznie trafiony. Jednak musimy wykonać rzut k20 aby sprawdzić, czy nie nastąpiło Krytyczne Trafienie lub Niewypał.

## ZASADY ROZSZERZONE

#### **ZNOSZENIE POCISKÓW ODŁAMKOWYCH I DYMNYCH**

Jeśli taki pocisk nie trafi, spada w pobliżu celu. Kierunek znoszenia wskazuje górny róg trójkąta, w który jest wpisana cyfra na k20.

W przypadku gdy Wartość Trafienia wynosi 0 i mniej pocisk nie dolatuje do celu. Przyjmujemy, że okazał się niewybuchem i nie może wyrządzić żadnych szkód.

Tabela 4.5: Znoszenie

ODLEGŁOŚĆ STRZAŁU	ZNOSZENIE		ZNOSZENIE RAKIETY	
	Parzyste	Nieparzyste	Parzyste	Nieparzyste
Do 10"	1"	0,5"	2"	1"
11 – 20"	2"	1"	4"	2"
Powyżej 20"	4"	2"	8"	4"

#### **MIOTACZE OGNI**

Strzelając z miotacza ognia obowiązują nieco inne zasady niż przy Ogniu Bezpośrednim:

- nadal obowiązuje Linia Widzenia
- nie wykonujemy testu Wartości Trafienia. Model znajdujący się w zasięgu jest automatycznie trafiony. Należy jednak wykonać rzut k20, wynik 20 oznacza Niewypał.
- każdy model miotacza w Tabeli Uzbrojenia, w kolumnie Inne, ma podany maksymalny zasięg, na jaki można oddać strzał. Na wzornikach są one zaznaczone i opisane w calach.
- piechota i pojazdy mają osobne wzorniki miotacza ognia
- miotacz ognia zawsze trafia w górny pancerz pojazdów
- Tabela Efektów Trafienia pozostaje bez zmian

Strzelając z miotacza ognia można wybrać dwa różne tryby strzału:

- strzał bezpośredni – jeden model w zasięgu zostaje trafiony z maksymalną siłą podaną w Tabeli Uzbrojenia dla danego typu miotacza
- strzał obszarowy - wszystkie modele znajdujące się choć częściowo pod wzornikiem zostają automatycznie trafione. Siła OV HE i OV FP jest zmniejszana o 5.

## **BROŃ MIOTANA (KOKTAJL MOŁOTOWA)**

Obowiązują takie same zasady jak przy Ogniu Bezpośrednim. Bronią miotaną można trafić tylko jeden model. W przypadku Koktajlu Mołotowa trafiony pojazd otrzymuje uszkodzenie od ognia i jest trafiany w górny pancerz.

## **ZASŁONY DYMNE**

Niektóre pojazdy są wyposażone w urządzenia lub amunicję wytwarzające dym. Ten parametr określa rodzaj tego typu wyposażenia znajdującego się na pojeździe (kolumna Zasłona Dymna (SK)). Dym nie blokuje Linii Widzenia, tylko znacznie utrudnia obserwację i prowadzenie celnego ostrzału.

### *G Pocisk dymny*

Nie posiada ładunku wybuchowego zamiast tego generuje zasłonę dymną. Użycie pocisku dymnego jest traktowane jako Akcja Strzału w trybie OM1, OM2 lub OM3. Dokładny opis generowania zasłony dymnej znajduje się powyżej (zasady znoszenia) oraz w Rozdziale 5 Artyleria.

### *D Wydzielacz dymu*

Model wytwarza zasłonę dymną która przykrywa go całkowicie, nawet jeśli jest dłuższy niż wzornik. Użycie wymaga Akcji Standardowej.

### *N Wydzielacz dymu z granatami*

Traktujemy jak Wydzielacz Dymu D, ale dodatkowo ma możliwość jednoczesnego miotania granatów o sile 8 HE FP na 1" w dowolną stronę. Model będący celem granatu jest trafiany automatycznie. Należy jednak wykonać rzut k20. Wyniki 1 i 20 są traktowane jako krytyczne trafienie i niewypał – patrz wyżej. Użycie wymaga Akcji Standardowej.

### *M Moździerz dymny*

Jak Wydzielacz dymu D, tylko o zasięgu strzału 4". Trafienie następuje automatycznie. Użycie wymaga akcji standardowej.

### *P Generator Dymu*

Wymaga akcji standardowej do rozpalenia świecy. W akcji dodatkowej model może się poruszyć i postawić zasłonę dymną. Na trasie przejazdu modelu, na każdym przejechanym 1" należy położyć jeden wzornik dymu. Świeca generuje maksymalnie 5 wzorników i gaśnie w tej turze. Jeżeli model się nie poruszy to należy położyć na nim 2 wzorniki dymu. Jednorazowego użytku.

## **WSTRZELANIE SIĘ**

Każdy model wyposażony w działo może wykorzystać akcję standardową na wstrzelanie się. Po zdany m teście wyszkolenia może wybrać jeden punkt na polu bitwy. Musi on być w Linii Widzenia i w zasięgu broni. Model nie może się poruszyć (tryb strzelania OM1) ani strzelić do innego obiektu. Cel, który znalazł się nie dalej niż 1" od tego punktu jest trafiany z dodatkowym modyfikatorem +2. Dotyczy to również trybu Oczekiwania. Model może być wstrzelany tylko w jeden punkt naraz.

## **SZYBKOSTRZELNOŚĆ (ROF)**

Modele posiadające ROF 2 lub więcej mogą wystrzelić dwa lub więcej razy w ciągu jednej akcji strzału. Jeśli strzelamy do różnych celów musimy poświęcić 1 punkt ROF na zmianę celu. Oznacza to, że tylko modele z ROF 3 lub więcej mogą ostrzelać dwa różne cele. Piechota oraz karabiny maszynowe pierwszą zmianę celu wykonują bez poświęcania dodatkowego punktu ROF.

### *Przykład*

Niemiecki moździerz automatyczny 5cm ma wartość ROF 5. Może ostrzelać 3 cele. Na pierwszy cel „zużyje” 1 ROF, następny punkt na pierwszą zmianę celu, kolejny na strzał do drugiego celu, czwarty na drugą zmianę celu i wreszcie ostatni na ostrzelanie trzeciego celu.

## **POZIOM WYSZKOLENIA**

Weterani oraz elitarne jednostki wyniosły cenne doświadczenia z różnych pól bitewnych i tym samym charakteryzują się większą skutecznością w walce z przeciwnikiem.

Model wyszkolony na poziomie weteran rzuca dodatkową kością na trafienie i wybiera korzystniejszy wynik. Modele na poziomie Elitarnym otrzymują dwie dodatkowe kości.

Modele posiadające ROF większy niż 1 otrzymują dodatkowe kości tylko dla pierwszego strzału.

## ROZDZIAŁ 5

# ARTYLERIA

### WSTĘP

Ogień Pośredni może być prowadzony jedynie przez działa (w tym działa samobieżne i artylerię raketową) oraz moździerze oznaczone „\*” w Tabeli Uzbrojenia. Artyleria powinna być zgrupowana w baterię i mieć wyznaczony centralny punkt. Ogień pośredni jest prowadzony tylko za pomocą amunicji HE.

### FAZY STRZELANIA OGNIEM POŚREDNIM

Prowadzenie ognia pośredniego składa się z trzech głównych faz:

#### Faza I – wyznaczenie celu

Wskazujemy punkt na który podamy namiar. Musi on się znajdować w Linii Widzenia Obserwatora, dowódcy baterii lub modelu podającego namiar. Określamy ułożenie wzornika.

#### Faza II – znoszenie

Określamy na ile dokładnie został podany namiar i czy nastąpiło zniesienie.

#### Faza III – ostrzał

Określamy miejsca trafień pocisków i rozstrzygamy Efekty Trafień.

### Faza I - Wyznaczenie celu

Podanie namiaru jest akcją złożoną i wymaga poświęcenia całej aktywacji modelu wzywającego.

W polu widzenia modelu kładziemy znacznik namiaru. Następnie określamy w którą stronę będzie ułożony wzornik. Zanim położymy go na polu bitwy należy wskazać która strzałka (znajdująca się na krawędzi) będzie skierowana w stronę środka naszej baterii.

Uwaga! W przypadku gdy model chce podać namiar na punkt będący bliżej niego niż 5” musi zdać test Morale pomniejszonego o siłę HE FP (lub HE OV jeśli jest to pojazd opancerzony). Jeśli test się nie powiódł namiar nie zostaje podany i aktywacja tego modelu kończy się.

Środek wzornika (cyfra 1) powinien znaleźć się na znaczniku namiaru.

### Faza II - Znoszenie

Po ułożeniu wzornika należy wykonać test Znoszenia – rzucamy k20 i sprawdzamy wynik w poniższej tabeli. Dokładność z jaką trafi artyleria zależy od odległości. Odległość mierzymy od znacznika do modelu podającego namiar.

Tabela 5.1 Namiar Artyleryjski

ODLEGŁOŚĆ	W CELU			ZNIESIENIE		ZNIESIENIE (raketowa)	
	Bazowe	Weteran	Elita	parzyste	nieparzyste	parzyste	nieparzyste
1 – 10”	1 – 10	1 – 13	1 – 15	1”	0,5”	2”	1”
11 – 20”	1 – 5	1 – 8	1 – 10	2”	1”	4”	2”
Powyżej 20”	1 – 2	1 – 5	1 - 7	4”	2”	8”	4”

Krytyczny pech (wynik rzutu 20) – odległość na jaką znosi wzornik należy pomnożyć przez 2.

Jeżeli wynik rzutu mieści się w przedziale określonym przez kolumnę „W celu” namiar został dokładnie podany i możemy przejść do kolejnej fazy. W innym wypadku namiar był niedokładny i należy przesunąć wzornik. Kierunek znoszenia wskazuje górny róg trójkąta, w który jest wpisana cyfra na k20. Odległość na jaką znosi wzornik ostrzału określa wynik rzutu k20, zależnie czy był parzysty czy nieparzysty.

Jeżeli bateria jest na poziomie wyszkolenia wyższym niż Regularne, podający koordynaty Obserwator lub Dowódca baterii ma większą szansę na prawidłowe podanie namiaru.

W sytuacji kiedy namiar podaje model nie będący Obserwatorem lub dowódcą baterii należy wykonać rzut k20 i wynik skonsultować z tabelą 5.2.

Tabela 5.2 Wezwanie artylerii – inne jednostki

k20	REZULTAT WEZWANIA
1-10	Wszystko OK. Namiar podany.
11-19	Niedokładne namiary – znoszenie jest 2 razy większe (kumuluje się z Pechem z Tabeli 5.1.
20	Nieporozumienie. Bateria za namiar przyjęła położenie jednostki wzywającej (namiar nie jest znoszony, wzywający model znajduje się pod środkiem wzornika).

### Faza III - Ostrzał

Dla każdego działa/moździerza rucamy po kolei tyle razy k20 ile wynosi jego ROF. Na wzorniku każde pole jest określone cyfrą od 1 do 19 - wyniki rzutu wskazują miejsce upadku pocisku. Dla każdego wyniku 20 sprawdzamy czy nie nastąpiło zacięcie broni (Tabela 4.4: Trafienie krytyczne i niewypał).

Efekty trafień modeli znajdujących się pod polami w które miało miejsce trafienie są rozstrzygane na zasadach trafień amunicją HE (Rozdział 6 Efekty Trafień).

### STREFA OSTRZAŁU

Piechota oraz nieopancerzone modele w promieniu 1,5" od środka każdego trafionego pola zostają automatycznie Przyparte. Jeśli już posiadały ten status nie zostają Przygniecione. Artyleria raketowa ma większą siłę rażenia, promień strefy ostrzału wynosi 3".

### OBSERWATOR I BATERIA

W większości wypadków namiary podaje Obserwator. Nie jest on jednak przypisany do konkretnej baterii tylko do sztabu. Dlatego może podać namiar dla jednej, dowolnej baterii.

Jednostka która otrzymała już koordynaty nie może zmienić celu. Artyleria jest aktywowana razem z Obserwatorem. Jeśli inna jednostka podaje namiary, atak Ogniem Pośrednim należy rozstrzygnąć dopiero w momencie aktywowania artylerii.

Obserwatorów obowiązują poniższe zasady:

- Rozstawienie – mogą zostać rozstawieni na początku gry na własnej połowie pola bitwy (o ile scenariusz nie przewiduje inaczej)
- Kamuflaż – pieszy model Obserwatora pozostaje zawsze w Ukryciu (jeśli korzysta z zasłony) i jest on wypatrywany z modyfikatorem -5. Jeśli porusza się pieszo nie traci statusu Ukryty.
- Przyparcie – Obserwator będący Przyparty może podać namiar lecz jest on automatycznie znoszony.

### ZASIĘG STRZAŁU

Niektóre rodzaje artylerii mają podany w Tabeli Uzbrojenia maksymalny zasięg ostrzału – nie dotyczy on jednak znoszenia, a tylko odległości na jaką można bazowo ustawić znacznik namiaru. Ogień pośredni ma minimalny dystans ostrzału: 10" jeśli broń nie ma podanego dystansu maksymalnego, albo 1/5 podanego zasięgu maksymalnego, zaakraglając w górę.

### ARTYLERIA RAKIETOWA

Zasady Ognia Pośredniego są nieco inne dla artylerii raketowej.

- w II fazie zniesienie określamy dla każdego modelu osobno
- Strefa Ostrzału wynosi 3"
- zniesienie pocisków jest większe – tabela 5.1

### DZIAŁA JAKO CEL

Przy strzelaniu do dział celem może być również jego obsługa (za wyjątkiem ognia ppanc). Ogień pociskami odłamkowymi może razić jednocześnie obsługę i działo, analogicznie jak pojazdy nieopancerzone. Jeśli zginęła tylko załoga, działo może być obsługiwane tylko przez załogę innego działo (np. jeśli zostało zniszczone ogniem ppanc. a załoga przeżyła), ale tylko z tej samej jednostki/baterii. By obsługiwać działo, załoga musi do niego podejść i dotknąć podstawki.

Podczas obliczania strat (np. do testu morale) bierzemy pod uwagę tylko liczbę sprawnych (czyli również z załogą) dział przed i po ostrzale.

Modele obsługi będące Przyparte muszą zdać test Zbierania się (bez wpływu na Morale) aby móc strzelać w tej turze.

### ZASŁONA DYMNA

W przypadku strzelania zasłoną dymną dla każdego działo/moździerza należy rzucić tylko jeden raz. Po określeniu miejsca trafień cała strefa pomiędzy punktami zostaje wypełniona dymem.

Przy stawianiu zasłony dymnej wynik 20 na k20 traktuje się jako Niewypał (tabela 4.4)

## ZASADY ROZSZERZONE

### ARTYLERIA PUŁKOWA

Artyleria poza stołem reprezentuje wsparcie artyleryjskie na poziomie pułku i wyższym. Działa na zasadzie zwykłej artylerii za wyjątkiem dostępności – wezwana nie zawsze może przyjść z odpowiedzią. Przed ustaleniem namiaru należy wykonać rzut k20 i wynik sprawdzić w poniższej tabeli. Namiar może podać dowolny model na zwykłych zasadach (patrz wyżej).

Tabela 5.3 Wezwanie artylerii pułkowej

k20	REZULTAT WEZWANIA
1-15	Wszystko OK. Ogień pośredni podczas aktywacji.
16-19	Bateria zajęta na innym odcinku frontu. Sprawdź w następnej turze.
20	Bateria została zniszczona przez wroga.

### JEDNOSTKA NASŁUCHOWA

Jeśli nie jest to zaznaczone inaczej w schematach organizacji wojsk, składa się z ciężarówki lub innego pojazdu, podstawki piechoty oraz podstawki dowódcy i wchodzi w skład dowództwa kompanii. Kosztem Akcji Standardowej lub Akcji Oczekiwania jednostka taka może przeprowadzić test nasłuchu. Test wykonuje się standardowo na Wyszkolenie z modyfikatorami z poniższej tabeli.

Tabela 5.4 Modyfikatory nasłuchu

MOD	WARUNEK
-3	Bateria ukryta – tylko dla rozpoznania lotniczego
+5	Bateria w zasięgu do 10"
0	Bateria w zasięgu do 20"
-3	Bateria w zasięgu do 30"
-6	Bateria w zasięgu do 40"
-9	Bateria w zasięgu powyżej 40"
+1	Za każdą turę strzału z danego stanowiska
+2	Za użycie wyposażenia nasłuchowego
+3	Za zwiad lotniczy

Jeśli test jest pomyślny umieść wzornik w środku wrogiej artylerii i wykonaj test na znośność – traktując to jako aktualny namiar. Ostrzału dokonuje dowolna własna jednostka artylerii w turze, w której jednostka nasłuchowa dokonała pomyślnego namiaru.

### NAMIAR NA ŚLEPO

Może się zdarzyć, że wróg, który był w polu widzenia obserwatora albo samej baterii wycofał się za wzgórze lub budynek. W takim wypadku może zostać położony namiar poza polem widzenia pola widzenia, między 2" a 6" za przeszkodą. Takiego namiaru nie można przesuwac w następnych rundach.

## ROZDZIAŁ 6

# EFEKTY TRAFIEŃ

### EFEKTY TRAFIEŃ

W chwili, gdy udało nam się trafić w cel należy określić jakie efekty wywołało trafienie. W grze Mein Panzer występuje kilka rodzajów amunicji. Zależnie od typu wystrzelonego pocisku i rodzaju opancerzenia możemy uzyskać różne efekty trafienia.

#### OKREŚLENIE EFEKTÓW TRAFIENIA

Aby dowiedzieć się, jaki skutek wywołało nasze trafienie musimy postępować według poniższych kroków:

##### Faza I - siła ognia

Na podstawie typu użytej amunicji określamy Siłę Ognia

##### Faza II - pancerz

Określamy wartość pancerza

##### Faza III - siła uderzenia

Określenie efektów trafienia (tabela efektów trafienia)

### FAZA I - SIŁA OGNIA

Poniżej wymieniono i opisano typy amunicji spotykanej w Mein Panzer. Należy odnaleźć odpowiedni opis amunicji i określić Siłę Ognia.

#### Rozdaje amunicji i broni

Wyróżniamy następujące typy amunicji:

AP – przeciwpancerna

HT – kumulacyjna

HE – odłamkowa; wartość OV jest używana przeciw pojazdom, zaś FP przeciw piechocie

Karabiny piechoty oraz broń maszynowa mają określoną siłę przeciw piechocie. W wypadku, gdy strzelamy z takiej broni do pojazdów lub dział używamy wartości Strzał Ppanc i jest ona traktowana jako strzał z amunicji AP. Jeżeli strzelamy do modelu piechoty należy zastosować się do zasad opisanych w Rozdziale 8 Piechota.

#### Amunicja AP

Siła Ognia amunicji przeciwpancernej zmienia się w zależności od odległości z jakiej strzelamy. Taka amunicja jest najbardziej skuteczna na bliskich dystansach.

Amunicji AP nie można używać przeciw piechocie ani obsłudze dział, można natomiast strzelać do samego działa.

Poza zwykłą amunicją AP jest możliwość wyposażenia modeli w amunicję specjalną (APCB, APCR, APDS, APHE, HVAP). W Tabelach Uzbrojenia, w kolumnie „inne” jest podany typ, siła ognia oraz koszt takiej amunicji.

Tabela 6.1: Modyfikatory siły AP

ODLEGŁOŚĆ do	AP 2 i mniej	AP 3- 6	AP 7 - 14	AP 15+
2"	+1	+2	+2	+4
5"	0	+1	+1	+2
10"	-1	0	0	+1
15"	-2	-1	0	0
20"	-3	-1	0	0
30"	NIE	-2	-1	-1
40"		-3	-2	-3
50"		NIE	-3	-4
60"			-4	-6
60"+			-8	-10

Wartość NIE oznacza, że na tym dystansie amunicja AP jest nieskuteczna.

W przypadku uzyskania trafienia krytycznego najpierw stosujemy modyfikatory za odległość strzału, a dopiero potem dodajemy bonusy do siły. Oznacza to, że na dużych odległościach słabsza amunicja AP nie będzie mogła wyrządzić żadnych szkód, nawet w wyniku krytycznego trafienia.

Modele nieopancerzone otrzymują trafienie z Siłą +3.

### **Amunicja HT**

Jest to amunicja kumulacyjna, a jej siła nie jest modyfikowana przez zasięg. Tego rodzaju pocisków nie można używać przeciw piechocie ani obsłudze dział, można natomiast strzelać nimi do samego działa.

### **Amunicja HE**

Jest to amunicja odłamkowa, jej siłę określają dwie wartości: OV używana przeciw pojazdom oraz FP używana przeciw piechocie.

Siła Ognia amunicji HE zależy również od tego czy miało miejsce trafienie bezpośrednie (udany test Wartości Trafienia), czy też pocisk zniósł. W przypadku trafienia bezpośredniego wartość Siły Ognia będzie taka jak w Tabeli Uzbrojenia. W innym wypadku Siłę będzie modyfikować okrąg, w którym znalazł się model oraz ewentualne przeszkody. Zasady dotyczące znoszenia pocisków odłamkowych opisano w rozdziale 4.

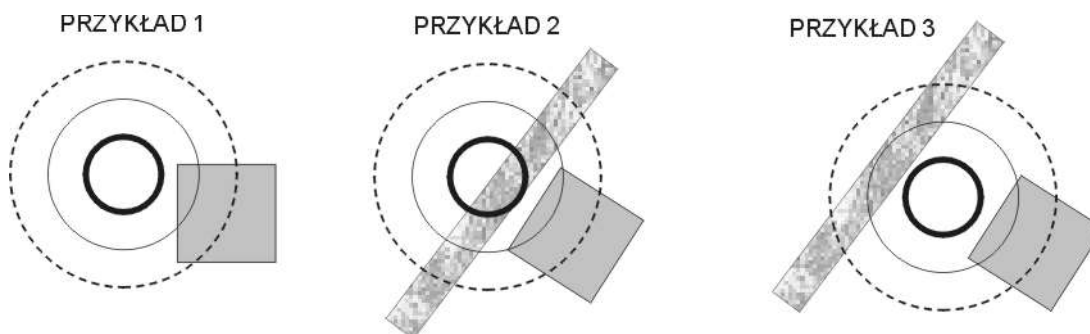
### **Modyfikatory Siły Uderzenia HE dla piechoty:**

Należy ustalić pod którym okręgiem znajduje się model piechoty. Liczy się zawsze najmniejszy okrąg, pod jakim znalazła się podstawa, nawet jeśli zachodzi na nią minimalnie. Pierwszy okrąg oznacza trafienie z pełną siłą, drugi zmniejsza ją o -5, a trzeci o -10.

W przypadku, gdy pomiędzy środkiem wzornika Pocisków Odłamkowych a modelem piechoty znajduje się Zaslona należy zmniejszyć Siłę Ognia. W przypadku gdy model piechoty jest chroniony z każdej strony przyjmuje się, że zawsze korzysta z zasłony. Dla zasłony liniowej modyfikator wynosi -1, dla ciężkiej -2. Zaslona miękka nie daje żadnej ochrony.

Ponadto łatwiej razić poruszającą się piechotę. Siła Ognia wzrasta o +2 gdy piechota się porusza oraz o +4 gdy biegnie (lub jest poruszającą się kawalerią).

Przykład



W pierwszym przykładzie model piechoty znajduje się częściowo pod drugim kręgiem, wobec tego Siła Ognia zostanie zmodyfikowana o -5.

W drugim przykładzie pomiędzy modelem piechoty a środkiem wzornika znajduje się mur. Siła Ognia zostanie pomniejszona o -5 (drugi krąg) i dodatkowo o -1 (zasłona liniowa). W sumie modyfikator wyniesie -6.

W trzecim przykładzie pocisk wybuchł pomiędzy modelem a murem i piechota nie może skorzystać z zasłony.

### **Modyfikatory Siły Uderzenia HE dla pojazdów i dział:**

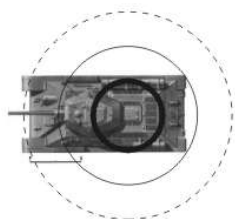
Nieco inaczej niż u piechoty jest modyfikowana siła HE przeciw pojazdom. W sytuacji, gdy cały środkowy okrąg znajduje się na modelu trafiamy z pełną siłą, jeżeli zaś model znalazł się tylko częściowo pod pierwszym bądź drugim okręgiem zmniejszamy siłę o -2. Trzeci okrąg nie ma zastosowania przy trafieniu amunicją HE w pojazd.

Podobnie jak u piechoty osłona również modyfikuje Siłę Ognia: liniowa o -1, ciężka o -2.

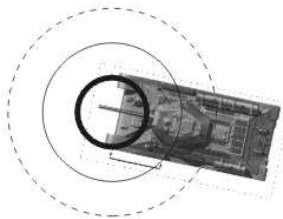
Przy trafieniu pojazdu nieopancerzonego Siła Ognia wzrasta o +3.

Przykład

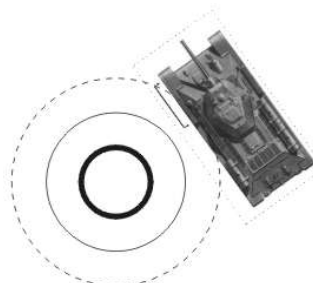
PRZYKŁAD 1



PRZYKŁAD 2



PRZYKŁAD 3



W pierwszym przykładzie czołg otrzyma trafienie z maksymalną siłą, ponieważ cały środkowy okrąg znajduje się na pojeździe.

W drugim przykładzie Siła Ognia zostaje zmodyfikowana o -2, ponieważ model znalazł się tylko częściowo pod środkowym okręgiem. Trafienie ma miejsce w przednią Strefę pojazdu.

W trzecim przykładzie model znalazł się poza polem rażenia pocisku – trzeci okrąg nie ma wpływu na pojazdy.

**Modyfikatory Siły Ognia HE dla piechoty transportowanej na pojazdach:**

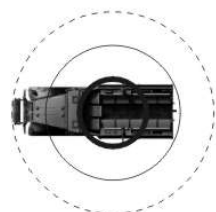
Jeżeli pojazd otrzymał trafienie bezpośrednie, transportowana piechota otrzymuje trafienie z pełną siłą HE FP.

W przypadku, gdy miało miejsce trafienie częściowe (wzornik Pocisków Odłamkowych) trafienie jest rozpatrywane z modyfikatorami HE dla piechoty (drugi okrąg HE FP -5, trzeci -10). Ponadto piechota transportowana w pojazdach nieopancerzonych zyskuje osłonę liniową (Siła Ognia -1), w opancerzonych – ciężką (Siła Ognia -2).

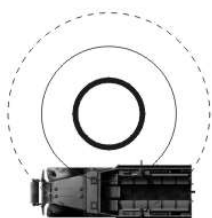
Podczas Ostrzału Artyleryjskiego może się zdarzyć, że środek wzornika znajdzie się dokładnie w centrum modelu. Jeżeli jest to pojazd otwarty (górny pancerz równy jest 0) lub nieopancerzony to Siła Ognia wzrasta o +3, a transportowana piechota traci wszelką osłonę.

Przykład

PRZYKŁAD 1



PRZYKŁAD 2



PRZYKŁAD 3



W pierwszym przykładzie miało miejsce bezpośrednie trafienie. Zarówno model jak i transportowana piechota otrzymuje trafienie z maksymalną siłą. Gdyby był to ostrzał artyleryjski to Siła dodatkowo wzrasta o +3.

W drugim przypadku model otrzyma trafienie z siłą -2, zaś transportowana piechota -7 (-5 za drugi okrąg i -2 za opancerzone burty pojazdu – osłona ciężka).

W trzecim przykładzie model jest poza zasięgiem rażenia (trzeci okrąg), zaś piechota otrzymuje trafienie z siłą -12 (-10 za trzeci okrąg i -2 za burtę pojazdu).

Tabela 6.2: Modyfikatory siły amunicji HE

	PIECHOTA	POJAZDY
<b>Środek</b>	HE FP	HE OV
<b>I okrąg</b>	HE FP -5	HE OV -2
<b>II okrąg</b>	HE FP -10	---
Osłona liniowa	-1	-1
Osłona ciężka	-2	-2
Nie opancerzony	---	+3
Cel porusza się	+2	---
Cel biegnie	+4	---



## FAZA II – PANCERZ

W tym kroku określamy wartość pancerza trafionego celu. Piechota nie posiada pancerza. Jeśli pancerz ostrzeliwanego pojazdu ma od strony ataku (np. z boku) wartość „0”, to trafienie takie jest uznawane za trafienie w cel nieopancerzony. Pojazdy, których górny pancerz wynosi „0” traktujemy jako otwarte.

### **Pancerz**

Każdy model (poza piechotą) ma określony Pancerz. Za pomocą wzornika Strefa Rażenia określamy która część pojazdu została trafiona – przód, tył lub bok.

Trafienie w górny pancerz możemy uzyskać tylko przy bezpośrednim trafieniu Ostrzałem Artyleryjskim (środkowy okrąg wzornika Ostrzał Artyleryjski znajduje się w centrum modelu), przy ostrzale z miotacza ognia lub w wypadku szarży piechoty na pojazd.

Przy trafieniu pociskiem HE może się zdarzyć, że zniesie pocisk i wzornik obejmie dwie strefy pancerza. W takim wypadku trafienie następuje w tą stronę, którą wzornik objął w największym stopniu. Ma to tylko zastosowanie przy zniesieniu, trafienie bezpośrednie ma miejsce w przód/tył/bok, niezależnie od strefy rażenia pocisków odłamkowych.

## FAZA III – SIŁA UDERZENIA

### **Siła Uderzenia**

Siłę, z jaką razimy nasz cel, ustalamy na podstawie Siły Ognia (ustalonej w kroku I) oraz Pancerza celu. Na niektóre typy amunicji będzie miał wpływ dystans z jakiego strzelamy, na inne osłony jakie daje teren naszemu celowi.

**Od SIŁY OGNI (AP, HT, HE OV) odejmujemy PANCERZ celu (za wyjątkiem piechoty). Otrzymana różnica jest wartością SIŁY UDERZENIA. Może ona przyjąć wartości dodatnie lub ujemne.**

**SIŁA OGNI – PANCERZ = SIŁA UDERZENIA**

## FAZA IV – OKREŚLENIE EFEKTÓW TRAFIENIA

W Tabeli Efektów Trafień odnajdujemy wiersz z wartością Siły Uderzenia (dodatnią bądź ujemną) i rzucamy k20. Uzyskany wynik rzutu odnajdujemy w odpowiedniej kolumnie, zależnie czy trafienie dotyczy piechoty (kolumny po prawej) czy też pojazdu (kolumny po lewej). Każda kolumna ma przypisany określony Efekt Trafienia.

### **Opis Efektów Trafień:**

Przyparcie – model piechoty traci akcję dodatkową oraz otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich

testów oprócz morale. Ponadto traci status Oczekiwania. Status Przyparcia jest zdejmowany po zakończonej aktywacji. Przyparta podstawka piechoty, która zostanie ponownie przyparta kolejnym atakiem przechodzi w stan Przygnieciony.

Przygniecenie – model podczas swojej aktywacji może tylko próbować zdjąć znacznik Przygniecenia.

Poświęca obie akcje i wykonuje test Zbierania Się. Wyrzucenie 1 oznacza zdany test i możliwość wykonania akcji dodatkowej, zaś wyrzucenie 20 powoduje utrzymanie statusu Przygnieciony i spadek morale o jeden poziom dla całego plutonu (nie więcej niż o jeden poziom w tej aktywacji).

Unieruchomienie, Przygniecenie – pojazd jest unieruchomiony do końca gry, a załoga Przygnieciona.

Należy wykonać test Morale czy załoga nie opuści pojazdu. Przy zdany teście załoga pozostaje w pojeździe ze znacznikiem Przygnieciony, po nieudany - załogę (podstawka piechoty) stawiamy do 1” od pojazdu i kładziemy przy niej znacznik Przygnieciony.

Jeżeli wynik testu wynosi 1 oznacza to, że załoga naprawiła awarię układu jezdnego ale status Przygniecenie pozostaje. Wynik 20 oznacza trwałe uszkodzenie, zaś załoga opuszcza pojazd i ucieka z pola walki. Model do końca gry jest traktowany jako wrak.

Po zdjęciu znacznika Przygniecenie przez załogę pojazd może prowadzić ostrzał (o ile załoga pozostała w pojeździe).

1 trafienie – jeśli model ma Wytrzymałość (DR) 2 lub więcej – jest Uszkodzony i Przygnieciony, jeśli

Wytrzymałość 1 – zniszczony. Przewożony transport musi wykonać test Przeżycia.

Piechota która otrzyma 1 trafienie jest eliminowana.

1 trafienie, -1 Morale – piechota jest eliminowana, a pluton otrzymuje kumulacyjny modyfikator -1 do Morale.

Dwie podstawki wyeliminowane w ten sposób dają -2 do testu morale za straty, itd.

2 trafienia – jeśli model ma Wytrzymałość (DR) 3 lub więcej – jest Uszkodzony i Przygnieciony, jeśli

Wytrzymałość 2 – zniszczony. Gdy model ma Wytrzymałość (DR) 1 – eksploduje i dymi do końca gry. Należy położyć na nim znacznik dymu. Jeżeli przewoził piechotę, zostaje ona automatycznie wyeliminowana.

Zniszczone modele przesłaniają Linie Widzenia. Działa lub pojazdu które straciły załogę nie bierze się pod uwagę podczas ustalania aktywacji i traktuje się je jako zniszczone. W obrębie jednego plutonu załoga z uszkodzonego lub zniszczonego pojazdu lub działa może korzystać z innego sprawnego pojazdu

Tabela 6.3: Efekty Trafień

ATAK NA POJAZDY I STRUKTURY					WART OŚĆ SIŁY UDERZ ENIA	ATAK NA PIECHOTĘ				
2 USZKODZENIA (MODEL PŁONIE)	1 USZKODZENIE	UNIERUCHOMIENIE I PRZYGNIECENIE	PRZYGNIECENIE	BEZ EFEKTU		1 USZKODZENIE -1 MORALE	1 USZKODZENIE	PRZYGNIECENIE	PRZYPARCIE (-5 DO TESTÓW)	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	-	-

## ROZDZIAŁ 7

# DOWODZENIE I MORALE

### ZASIĘG DOWODZENIA

Zasięg Dowodzenia jest to maksymalny dystans na jaki modele w plutonie mogą się od siebie oddalić i nadal pozostawać w kontakcie. Dowódca ma większy Zasięg Dowodzenia ale musi nim obejmować wszystkie modele w swoim plutonie.

Na początku aktywacji należy sprawdzić Zasięg Dowodzenia (zarówno pomiędzy modelami jak i dowódcą a resztą plutonu). Modele pozostające poza zasięgiem tracą Akcję Dodatkową.

Zasięg dowodzenia wynosi 2" plus modyfikator z Wyszkożenia. Jednostki zwiadu posiadają zasięg dowodzenia 4" ± modyfikator z wyszkolenia (łącznie z dowódcą). Bronie wsparcia jak KMy, moździerze, miotacze ognia, bronie ppanc. piechoty posiadają zasięg dowodzenia (2" ± modyfikator) x 10. Nie ma on jednak zastosowania podczas transportu – wtedy podstawki wsparcia mają standardowy zasięg dowodzenia.

Tabela 7.1 Zasięg dowodzenia

POZIOM WYSZKOŻENIA	BEZ PRZESZKOŻENIA	REKRUT, REGULARNY	WETERAN	ELITARNE
Jednostki podstawowe	3"	4"	5"	6"
Bronie wsparcia: KMy, moździerze, miotacze ognia, bronie ppanc. piechoty	30"	40"	50"	60"
Zwiad	5"	6"	7"	8"
D. Plutonu	9"	12"	15"	18"
D. Kompanii	Wyszkożenie -2	Wyszkożenie	Wyszkożenie +2	Wyszkożenie +4
D. Batalionu	(Wyszkożenie -1") x5	Wyszkożenie x5	(Wyszkożenie +1") x5	(Wyszkożenie +2") x5

### ŁAŃCUCH DOWODZENIA

DPI powinno być w zasięgu dowodzenia DKomp, te zaś w zasięgu dowodzenia DBat.

Niektóre plutony nie mają DKomp i podlegają od razu DBat – w łańcuchu pomijamy wtedy szczebel DKomp. W takim przypadku DBat musi być obecne na polu bitwy. Jeżeli go jednak nie ma to pluton ten jest podporządkowany któremuś z obecnych na polu bitwy DKomp.

Oddziały będące Poza Dowodzeniem DKomp. i DBat nie mogą otrzymywać od nich rozkazów ale nie tracą akcji dodatkowej.

#### Szczeble dowodzenia

**DPI** – dowódca plutonu. Posiada go każdy pluton.

**DKomp** – dowództwo kompanii. Można je wystawić mając więcej niż połowę stanu danej kompanii na polu bitwy.

**DBat** – dowództwo batalionu. Można je wystawić mając więcej niż połowę stanu batalionu.

### POZA DOWODZENIEM

Modele które na początku aktywacji znajdują się poza Zasięgiem Dowodzenia (własnym jak i dowódcy) otrzymują status Poza Dowodzeniem i tracą Akcję Dodatkową. Nadal są aktywowane razem z plutonem, jednak na potrzeby Morale i Zbierania się są traktowane jako osobny Pododdział – posiadają własny status do momentu powrotu w Zasięg Dowodzenia. Wyjściowy stan Morale odpowiada statusowi oddziału.

Jeżeli kilka modeli znajduje się Poza Dowodzeniem ale pomiędzy nimi jest zachowany Zasięg Dowodzenia są traktowane jako jeden Pododdział.

W momencie w którym model będący Poza Dowodzeniem przyłącza się powtórnie do plutonu natychmiast uzyskuje jego status. W przypadku gdy jednostka została rozdzielona na kilka pododdziałów, za główny status Morale przyjmuje się aktualny stan DPI.

Oddziały będące Złamane lub Rozbite nie mogą się dzielić na Pododdziały. Nie dotyczy to modeli które zostały Unieruchomione. W sytuacji gdy część plutonu wraz z dowódcą opuści pole walki, każdy Pododdział z wyższym stanem Morale staje się nowym plutonem. Należy wyznaczyć dowódcę i traktować go jako osobną aktywację.

#### Przykład

Dwa modele Shermanów oddalają się od plutonu aby zaatakować wroga z flanki. Początkowy status morale to „Pewnie”. Na początku aktywacji znajdują się Poza Dowodzeniem. W wyniku wymiany ognia jeden z modeli zostaje zniszczony. Drugi wykonuje test Morale z modyfikatorem -4 za stratę połowy stanu (obydwa na początku aktywacji były we wzajemnym Zasięgu Dowodzenia i są traktowane jako Pododdział). Test się nie powiódł i ich stan spada do „Zdezorganizowanego”. W momencie kiedy wejdą w Zasięg Dowodzenia plutonu ich stan podniesie się automatycznie do poziomu plutonu – czyli w tej sytuacji „Pewny”.

## AKCJE DOWÓDCZE

Jest to akcja standardowa dostępna DKomp. lub DBat. Jeśli dowództwo posiada więcej niż jeden model, tylko jeden z nich może wykonać jedną taką akcję. Akcje dowódcze działają na jednostki w Zasięgu Dowodzenia. Można je wykonać tylko na jednym podległym plutonie w Zasięgu Dowodzenia i mają one wpływy tylko na tą jednostkę.

**Test Zebrania:** – pozwala wykonać test Zebrania podległego plutonu (pod uwagę jest brana wartość Zbierania się Dowództwa wydającego rozkaz). Niezależnie od wyniku, pluton może nadal zostać Aktywowany na zwykłych zasadach. Dowódca Plutonu może również wydać rozkaz Zebrania się. Należy pamiętać, że pluton może w turze tylko raz podjąć próbę Zebrania się.

**Dodatkowy ruch:** +1 PR podczas bieżącej aktywacji, po zdany teście Wyszkożenia dowództwa. Piechotę traktujemy wtedy jak w biegu. Modyfikator nie dotyczy specjalnej akcji Bieg.

**Namiary na wykrywanie:** +4 do wykrywania, po zdany teście Wyszkożenia dowództwa.

## STRATY

Strata DKomp lub DBat oznacza status Poza Dowodzeniem dla wszystkich podległym mu oddziałów do momentu ustanowienia nowego dowództwa. Strata DPI oznacza tylko minusy do testu morale – nowy DPI ustanawiany jest automatycznie przez gracza.

Gdy plutony zostały wystawione bez DKomp, jego obowiązki przejmuje jeden z DPI, ale z modyfikatorem -5 do akcji dowódczych dla innych plutonów swojej kompanii.

## USTANOWIENIE NOWEGO DOWÓDZTWA

Po stracie DBat, jeden z podległych mu DKomp raz na turę może po zdany teście Wyszkożenia przejąć obowiązki DBat. Analogicznie, po stracie DKomp jeden z podległych mu DPI może go zastąpić po zdany teście Wyszkożenia. Jednakże DPI nie może zastąpić DBat.

## DOWÓDZTWA JAKO CEL

Dowództwa nie mogą być celem ostrzału lub niamiaru, jeśli przed nim bliżej wroga jest inny nieuszkodzony i ruchomy model o takim samym lub mniejszym stopniu osłony (mniejszy modyfikator). Trwa to do momentu dopóki Dowództwo nie zostanie rozpoznane, lub będzie bliżej niż 6" od przeciwnika.

Rozpoznanie Dowództwa to Test Wykrycia z dodatkowym modyfikatorem (tabela 3,1). Można go przeprowadzić tylko raz na turę dla jednego Dowództwa. Dowództwo jest też automatycznie rozpoznawane z odległości 6" i mniejszej. Dowództwo pozostaje rozpoznane aż do Ukrycia się lub zejścia z Linii Widzenia oddziałów przeciwnika.

## POZIOMY MORALE

Tabela 7.2 Poziomy morale

STAN JEDNOSTKI	MOD (wszystkie testy)	UWAGI
Zmotywowany	+1	
Pewny (standard)	0	
Zdezorganizowany	-1	Nie może poruszać się w stronę widocznego wroga, zdany test Zebrania się podnosi stan do Pewnego
Złamany	-3	Akcję Dodatkową musi poświęcić na wycofanie się (może wycofywać się tyłem). Dowódca musi wykorzystać Akcję Standardową na próbę Zebrania się.
Rozbity	-5	Oddział musi wykorzystać wszystkie akcje na ucieczkę z pola bitwy po najkrótszej drodze (automatycznie odwraca się). Może zostać zebrany tylko przez dowództwo wyższego szczebla.

## TESTY MORALE I ZEBRANIA

**Test morale** jest wymagany, gdy jednostka utraci model albo gdy jest w odległości do 6" od Złamanej lub Rozbitej sojuszniczej jednostki. Pojazdy nie testują morale od Złamanej lub Rozbitej piechoty.

Test wykonuje się na koniec bieżącej aktywacji lub aktywacji powodującej Złamanie lub Rozbicie. Test ten polega na rzucie K20 i porównaniu wyniku z wartością Morale jednostki, zmodyfikowanej zgodnie z tabelą 7.2. Zdanie testu oznacza brak zmiany w poziomie morale tej jednostki. Test nieudany oznacza zmniejszenie poziomu morale o 1.

Przy wyniku rzutu „1” morale podnosi się zaś o dodatkowy poziom (tylko tak można osiągnąć poziom Zmotywowanie).

Przy wyniku „20”, poziom morale zmniejsza się o dodatkowy poziom.

Tabela 7.3 Modyfikatory morale

MOD	STAN JEDNOSTKI
-1	Zdezorganizowanie
-3	Złamanie
-4	Dowódca jednostki wyeliminowany tym atakiem
-4	Strata połowy swoich podstawek w tym ataku
+1	Zmotywowanie

**Test Zebrania** pozwala spróbować podnieść poziom morale oddziału. Polega na rzucie K20 i porównanie jego wyniku z Wartością Zbierania danej nacji (z uwzględnieniem modyfikatora za aktualny stan jednostki). Test zakończony pozytywnie podnosi morale jednostki o 1 poziom, niepowodzenie zaś nie wywołuje żadnych zmian.

Wynik „1” podnosi morale o dodatkowy poziom.

Wynik „20” powoduje spadek morale o kolejny poziom. Test Zebrania przez DPI morale kończy aktywację plutonu.

Test Zebrania kończy aktywację plutonu.

### **INNE ZASADY**

Brak Zasięgu Dowodzenia i Linii Widzenia powoduje podział oddziału na podjednostki z osobnym morale. Podczas połączenia oddziału lub wejścia w Linie Widzenia podjednostek przyjmuje się morale tej części plutonu w której znajduje się jego dowódca. Podjednostki będące Złamane lub Rozbite nie tracą akcji dodatkowej wykorzystując ją na ucieczkę.

- Status Złamanie/Rozbicie znosi statusy Przygniecenie dla wszystkich modeli w oddziale.
- Ostatni model w oddziale musi, co turę zdać test morale by dysponować akcją dodatkową.
- Jeśli pojazd został uszkodzony lub unieruchomiony, należy wykonać test morale dla jego załogi. Porażka oznacza opuszczenie wozu. 20 oznacza ucieczkę na stałe załogi, 1 – naprawę uszkodzeń. Umieść model załogi ze znacznikiem Przygniecenie za pojazdem.

### **TESTY WARTOŚCI MORALE LUB ZBIERANIA SIĘ KTÓRE NIE ZMIENIAJĄ POZIOMU MORALE JEDNOSTKI**

Sytuacje takie to:

- kontratak na rozjeżdżający pojazd
- ostrzał artyleryjski prowadzony przez Przyparte modele
- podanie namiaru artyleryjskiego na pozycję bliższą niż 5”

## ROZDZIAŁ 8

# PIECHOTA

### WALKA PIECHOTY

Zasady walki z użyciem karabinów i broni maszynowej przeciwko piechocie różnią się od zasad prowadzenia Ognia Bezpośredniego. W sytuacji gdy celem ataku staje się model piechoty, bardziej od celności liczy się siła ognia broni. Poniższe zasady dotyczą walki w sytuacji gdy model piechoty atakuje inną piechotę lub sam stał się celem ataku za pomocą broni maszynowej (wszelkiego rodzaju) oraz sytuacji gdy walczy z pojazdami z użyciem karabinów i granatów.

Poniżej przedstawiono wszystkie możliwe formy ataku piechoty.

#### Walka strzelecka

Model piechoty jest ostrzeliwany przez inną piechotę lub model wyposażony w broń maszynową. W sytuacji gdy ma miejsce walka strzelecka nie rzucamy na trafienie. Model piechoty będący celem ataku jest automatycznie trafiany. W Tabeli Uzbrojenia odnajdujemy Siłę Broni zależną od odległości z jakiej jest prowadzony ostrzał. Następnie należy zmodyfikować Siłę Broni według tabeli 6.1. Uzyskana wartość będzie Wartością Siły Uderzenia odczytywaną w Tabeli Efektów Trafienia (Rozdział 6 Efekty Trafień).

Tabela 8.1: Modyfikatory Siły Uderzenia karabinów i broni maszynowej

MOD	STAN ATAKUJĄCEGO
-2	Strzelający porusza się (tryb OM 2)
-5	Strzelający Przyparty
-5	Strzelający porusza się i strzela (tryb OM 3)

MOD	STAN OSTRZELIWANEGO
+4	Cel biegnie
+2	Cel porusza się
-2	Cel ma status Ukryty
-2	Cel w lekkiej osłonie (miękką)
-5	Cel w liniowej osłonie
-8	Cel w ciężkiej osłonie
-8	Cel w dymie

#### Szarża Piechoty - Walka bliska

Ma miejsce wtedy gdy jeden lub więcej modeli piechoty szarżuje na pozycję wrogiej piechoty. Celem szarży piechoty mogą być wrogie modele piechoty jak również załoga pojazdów nieopancerzonych i otwartych, a także piechota transportowana w otwartych pojazdach, tzn. nie posiadających górnego pancerza.

Walkę Bliską rozstrzygamy w kolejnych krokach:

##### 1. Szarża.

Dowódca plutonu musi poderwać swoich ludzi do ataku na wrogie pozycje i rzucić do ataku wprost na ogień karabinów i broni maszynowej wroga. Jeżeli morale okaże się za niskie żołnierze nie dotrą do walki wręcz, zostaną przygwożdżeni ogniem i atak się załamie.

W pierwszej kolejności wybieramy które podstawki będą brały udział w ataku. Należy jasno określić które modele będą walczyć przeciwko sobie. Nie ma ograniczenia co do ilości modeli biorących udział w starciu.

Przykładowo cały pluton złożony z 6 modeli może zaatakować jeden wrogi model. Zapewne do walki nie dotrą wszystkie modele z powodu braku miejsca. Mimo tego można zadeklarować taką szarżę. Modele biorące udział w szarży muszą należeć do jednego plutonu i każdy musi dysponować dwoma akcjami. Obie akcje zostaną użyte do wykonania Walki Bliskiej, więc w przypadku gdy modelowi nie powiedzie się z jakiegokolwiek powodu atak, akcje zostaną stracone. Modele Przyparte lub Przygnięcione nie mogą szarżować. Uwaga! Nie wolno mierzyć wcześniej odległości dzielącej modele.

##### 2. Test morale.

Wykonujemy JEDEN test na morale dla wszystkich modeli biorących udział w szarży.

##### 3. Odparcie szarży.

Modele piechoty będące celem szarży, mogą wykorzystać status Oczekiwania aby spróbować odeprzeć atak lub wycofać się 1". W przypadku próby odparcia ataku należy wykonać test Wyszkożenia. Jeśli się powiedzie mogą ostrzelać szarżującą piechotę na zasadach Walki Strzeleckiej (na dystansie 2"). Celem ostrzału mogą być tylko modele szarżujące na Oczekującego. Atakujące modele Przyparte lub Przygnięcione w wyniku odparcia szarży nie mogą się poruszyć i nie biorą udziału w Walce Wręcz.

##### 4. Ruch.

Jeżeli test morale się nie powiódł, wszystkie modele muszą zostać przesunięte do przodu, jednak tak aby nie stykały się z podstawkami wrogiej piechoty. Jeżeli nie ma na tyle miejsca pozostają na swoich pozycjach. Jeśli test się powiódł, należy przesunąć szarżujące modele o 4", według wcześniejszej deklaracji

ataku. W ten sposób powstaną grupki walczących modeli. W przypadku gdy odległość jest większa lub nie ma miejsca, model należy i tak przesunąć, lecz nie weźmie on udziału w Walce Wręcz.

#### 5. **Walka Wręcz.**

Gdy atakujący znajdują się dostatecznie blisko, obrzucają wroga granatami, ostrzeliwiają na bezpośrednim dystansie i rzucają się do walki wręcz. Walka w każdej z powstałych grup jest rozstrzygana osobno.

Strony starcia w obrębie jednej grupy sumują wartość Walki Bliskiej (WB) modeli i modyfikują o wartości podane w poniższych tabelach (8.2 i 8.3). Otrzymana w ten sposób suma jest określana jako Walka Wręcz.

Tabela 8.2: Modyfikatory Walki Bliskiej - Atakujący

MOD	STAN JEDNOSTKI
+2	Za szarżę
+2	Atak na pasażera lub załogę (pojazd nie opancerzony lub transport na czołgu)
0	Atak na pasażera lub załogę (pojazd opancerzony)
-5	Zdezorganizowanie
+/-	Modyfikatory WB wynikające z wyszkolenia

Tabela 8.3: Modyfikatory Walki Bliskiej – obrońca

MOD	STAN JEDNOSTKI
+1	W lekkiej zasłonie (miękka)
+3	W liniowej zasłonie
+4	W ciężkiej zasłonie
+4	W dymie
-5	Przyparcie, Zdezorganizowanie (kumulują się ze sobą)
-10	Przygnięcie, Złamanie (kumulują się ze sobą)
+/-	Modyfikatory WB wynikające z wyszkolenia

Wszystkie modyfikatory są stosowane dla każdego modelu biorącego udział w starciu. Przykładowo, jeśli po jednej stronie szarżą dwa modele to do ich sumy WB dodajemy +4 za szarżę (+2 za każdy model).

#### 6. **Rozstrzygnięcie.**

Każda ze stron starcia wykonuje rzut k20 i od otrzymanej wartości Walki Wręcz odejmuje wynik rzutu. Następnie należy porównać ze sobą otrzymane wartości. Strona która uzyskała niższą wartość przegrywa i musi usunąć jeden model z walczącej grupy (według własnego wyboru). W przypadku gdy obie strony uzyskają tę samą wartość żadna z nich nie ponosi strat.

Walka toczy się do momentu aż wszystkie modele jednej strony zginą lub uciekną w wyniku nie zdanego testu morale.

Uzyskanie wyniku rzutu 1 tylko przez jedną ze stron oznacza dla niej automatyczne zwycięstwo. Podobnie wynik 20 traktujemy jako automatyczną porażkę. W przypadku uzyskania przez obie strony wyniku 1 (lub 20) żadna z nich nie uzyskuje automatycznego zwycięstwa lub porażki. Należy walkę rozstrzygnąć według powyżej zasady (od sumy WB odejmujemy uzyskany wynik rzutu i porównujemy uzyskane liczby).

#### **Szarża na pojazd**

Modele piechoty mogą atakować pojazdy z bezpośredniej odległości przy użyciu granatów, ładunków wybuchowych, min magnetycznych, itp.

Szarżę na pojazd rozstrzygamy w kolejnych krokach:

##### 1. **Szarża.**

Atakujący w pierwszej kolejności wskazuje które modele piechoty będą szarżować oraz musi wskazać wszystkie cele. Modele biorące udział w szarży muszą należeć do jednego plutonu i każdy musi dysponować dwoma akcjami. Obie akcje zostaną użyte do wykonania szarży na pojazd, więc w przypadku gdy modelowi nie powiedzie się z jakiegokolwiek powodu atak, akcje zostaną stracone.

Modele Przyparte lub Przygnięte oraz bronie wsparcia takie jak LKM, KM, CKM i WKM oraz snajperzy nie mogą szarżować. Uwaga! Nie wolno mierzyć wcześniej odległości dzielącej modele!

##### 2. **Odparcie szarży.**

Modele pojazdów będące celem szarży, które mają status Oczekiwania (i są skierowane w odpowiednią stronę) oraz są wyposażone w broń maszynową mogą spróbować odeprzeć atak. Oczekujący model musi wykonać test Wyszkolenia. Jeśli się powiedzie może on ostrzelać szarżującą piechotę na zasadach Walki Strzeleckiej (na dystansie 2"). Celem ostrzału mogą być tylko modele szarżujące na Oczekującego.

Atakujące modele które zostaną Przyparte lub Przygnięte nie mogą poruszyć się i zaatakować pojazdu.

##### 3. **Ruch.**

Szarżujące modele należy przesunąć 4" w kierunku wroga. Jeżeli odległość była większa model nie może wykonać ataku.

#### 4. Atak na pojazd.

Określamy Siłę Uderzenia dla każdego z atakujących modeli. Bazowo wynosi ona OV 2. W przypadku gdy atakujący decyduje się unieruchomić pojazd zamiast próbować go zniszczyć Siła Uderzenia równa jest OV 5.

Następnie Siłę modyfikujemy według poniższej tabeli i odejmujemy wartość pancerza górnego pojazdu. Otrzymaną Wartość Siły Uderzenia konsultujemy z Tabelą 6.3 Efekty Trafień. W przypadku próby unieruchomienia wyniki 1 lub 2 trafienia oznaczają Unieruchomienie/Przygnięcie.

Tabela 8.4: Modyfikator siły przeciw pojazdom

MOD	STAN JEDNOSTKI
+5	Pojazd otwarty (górnny pancerz DV 0), nie dotyczy próby unieruchomienia
-1	Pojazd się porusza i nie jest Przygnięty
+X	Ładunek wybuchowy/mina o sile X

#### 5. Wycofanie.

Piechota po wykonaniu ataku musi poruszyć się 1" w dowolnym kierunku od celu.

##### **Ogień osłonowy**

Służy do przyparcia ogniem wrogiej piechoty, załogi dział i nieopancerzonych pojazdów wroga. Wymagany jest test Wyszkożenia by strzelać w ten sposób. Zasięg bazowy ognia osłonowego to ostatni przedział zasięgu broni z Siłą Ognia większą od 0, ale nie więcej niż 12". Zasięg ten jest skracany poprzez osłonę piechoty/celu o odległość w calach równą modyfikatorowi osłony, ale nie mniej niż do 2". Przykładowo bazowy zasięg 12" jest skracany do 10" dla celów za lekką osłoną, do 7" za osłoną liniową i do 4" za osłoną ciężką.

Powierzchnia wzornika ognia osłonowego zależy od sumy wartości Szybkostrzelności podstawek użytych – ogień ten można łączyć dla podstawek będących w zasięgu dowodzenia, za każdą kolejną podstawkę otrzymuje się tylko +1 Szybkostrzelności. Modele leżące co najmniej w 50% pod markerem otrzymuje status Przyparty, jeśli tylko taki mogą mieć (opancerzone pojazdy są nań niewrażliwe).

##### **Ostrzał wspólny**

Modele piechoty mogą koncentrować ogień na wspólnym celu aby zwiększyć skuteczność ognia. Po zdany teście Wyszkożenia dwa lub więcej modeli piechoty może zsumować Siłę Ognia. Nie może ona jednak przekroczyć 10, wyższe wartości przyjmujemy po prostu jako 10. Ilość strzałów jest równa najmniejszemu ROF.

Jeżeli test był nie zdany modele nie tracą akcji standardowej. Należy ich ataki rozliczyć tak, jakby każdy model strzelał osobno.

Przykładowo dwa rosyjskie KB mają cel w odległości 5". Ich siła ognia na tym dystansie to 4. Prowadząc ogień wspólny, zamiast dwóch strzałów z Siłą Ognia 4 liczymy jeden z Siłą Ognia 8 – oczywiście po zdany teście Wyszkożenia.

#### **ROZJEŹDŻANIE PRZEZ POJAZDY**

Akcja Rozjeżdżania jest próbą zniszczenia modelu piechoty poprzez najechanie na niego i przyduszenie go ogniem karabinów maszynowych.

Opancerzone pojazdy o klasie 3 lub więcej, wyposażone przynajmniej w jeden karabin maszynowy mogą próbować Rozjeżdżać model piechoty. W tym celu muszą wykonać akcję ruchu, przejeżdżając przez pozycję piechoty. Za każdy model piechoty znajdujący się na drodze Rozjeżdżający musi wydać dodatkowy 1 PR (punkt ruchu).

Następnie wykonuje on test Wyszkożenia na każdy rozjeżdżany model. Jeżeli test był zdany piechota zostaje zniszczona, w przeciwnym wypadku podstawka piechoty usuwa się o 1" w bok z trasy po której porusza się pojazd.

Model piechoty posiadający status „Oczekiwanie” może próbować wykonać Unik lub Kontratak.

**Akcja Uniku** polega na wykonaniu testu Wyszkożenia. Jeśli został zdany, model piechoty unikną zniszczenia i jest odsuwany o 1" w bok z trasy rozjeżdżającego pojazdu. Pojazd nie może w tej aktywacji ponownie próbować rozjechać tego modelu piechoty.

**Akcja Kontrataku** wymaga pomyślnego zdania testu Morale z modyfikatorem -3. Jeśli się powiodł, model piechoty atakuje pojazd według zasad Szarży na Pojazd oraz unika zniszczenia. W przypadku gdy test Morale się nie powiodł model piechoty zostaje zniszczony niezależnie od wyniku testu Wyszkożenia rozjeżdżającego.

#### **SNAJPER**

Snajper jest traktowany jak Zwiad, może działać tylko w ukryciu. Snajper może być wykrywany dopiero po pierwszym strzale i dodatkowo jest on wypatrywany z modyfikatorem -5 (tabela 3.1).

Snajper może strzelać do dowódców bez ograniczeń wyboru celów. Ogień snajpera traktujemy wyjątkowo – może zabić tylko Przygnięte cele, pozostałe może najwyżej Przygnięć. Wyjątkiem są podstawki pomocnicze i wsparcia piechoty. Atak na nie rozlicza się wg normalnych zasad.

Snajper nie może wzywać ognia artyleryjskiego.



## **BIEG**

Model piechoty poświęcając obie akcje może wykonać ruch na maksymalną odległość 6". Bieg musi się odbywać w terenie czystym, choć model może dowolnie zmieniać kierunek w którym się porusza. Biegający model nie może wykonać żadnej innej akcji poza ruchem.

## **CZOŁGANIE**

Model piechoty zamiast wykonać zwykły ruch może czołgać się. Pojedyncza akcja ruchu jest wtedy ograniczona do 1" (ale nigdy nie może być mniejsza niż 1"). Na potrzeby zasad Walki Strzeleckiej model jest traktowany jakby się nie poruszał i nie otrzymuje ujemnego modyfikatora -2 lub -5 (tabela 8.1). W przypadku gdy czołgający się model piechoty jest celem Strzału Bezpośredniego traktuje się go jakby wykonał akcję ruchu i zmienił pozycję.

## **RZUT NA PRZEŻYCIE**

Piechota może być narażona na pośrednie skutki ataku nie skierowanego bezpośrednio w nią. Gdy model piechoty znajdzie się w jakiegokolwiek z wymienionych poniżej sytuacji należy wykonać rzut k20 i skonsultować go z poniższą tabelą:

- Wybuch pojazdu transportującego piechotę
- Zawalenie się piętra budynku na lub pod którym znajdował się model piechoty
- Pojazd transportujący piechotę strzela z działa

Tabela 8.5: Rzut na przeżycie

<b>K20</b>	<b>EFEKT</b>
1	Model ewakuuje się do 2" od zagrożenia i może wykonać Akcję Dodatkową
2 - 5	Model ewakuuje się do 2" od zagrożenia
6 - 15	Model ewakuuje się do 2" od zagrożenia i ma status Przygnieciony
16 - 19	Model zostaje zniszczony
20	Model zostaje zniszczony, pluton do którego należał otrzymuje modyfikator -1 do testu Morale

W przypadku zniszczenia tylko jednego z dwu pojazdów (dla pojazdów o pojemności 0,5), wykonuje się test przeżycia z modyfikatorem minus 1.

## **ZASADY ROZSZERZONE**

### **LINIA OGNIA**

Karabiny maszynowe mogą użyć odmiany ognia osłonowego zwanej linią ognia, o zasięgu 12". Wymagany jest test Wyszkożenia by strzelać tego rodzaju ogniem. Polega ona na tym, że każda podstawka na tej linii otrzymuje trafienie z modyfikatorem -3 i nawet jeśli wyjdzie z tego bez szwanku zawsze otrzymuje status Przyparcie.

### **SZARŻA BANZAI (TYLKO JAPONIA)**

Jest to specyficzna forma ataku japońskiej piechoty. Szarża trwa do chwili gdy w polu widzenia nie będzie żadnej piechoty wroga lub atak załame się.

Wskazujemy Grupę Bojową która będzie szarżować. W jej skład mogą wejść wszystkie modele piechoty z tej aktywacji poza modelami wsparcia (KMy, moździerze, itd.). Następnie wykonujemy jeden test Morale dla wszystkich modeli w Grupie. Jeśli nie powiódł się, modele tracą akcję standardową i nie mogą wykonać Szarży Banzai.

Każdy szarżujący model porusza się biegiem (akcja Bieg, ruch 6") w stronę widocznego wroga i musi wejść do Walki Bliskiej jeśli to tylko możliwe. Jeżeli najbliższy model jest już związany walką wręcz można kontynuować szarżę w kierunku kolejnego modelu wroga. Piechota w szarży Banzai nie może strzelać.

Podczas szarży Banzai piechota jest niewrażliwa na testy morale chyba że poniesie 50% lub więcej strat bieżącego składu szarżującej jednostki. Efekt Przygniecenia i Przyparcia podczas ostrzału piechoty w Szarży Banzai jest pomijany.

Modele Oczekujące muszą w pierwszej kolejności zdać test Morale. Jeśli się nie powiódł nie mogą strzelać do szarżujących.

Walka Bliska jest rozstrzygana w podobny sposób jak zwykła szarża piechoty (podpunkt Walka Bliska). Wykonujemy kolejne kroki z uwzględnieniem podanych poniżej dodatkowych zasad:

1. Szarża – bez zmian
2. Test morale – Nie wykonuje się testu Morale – został on już przeprowadzony przy deklaracji szarży Banzai. Modele wykonujące szarżę poruszają się 3" zamiast 2".
3. Odparcie szarży – modele Oczekujące muszą zdać test Morale aby móc wykorzystać Oczekiwanie
4. Walka Wręcz – bez zmian
5. Rozstrzygnięcie – bez zmian

Jeśli po zwycięskim zakończeniu Walki Bliskiej nie ma w Linii Widzenia innego przeciwnika, jest to koniec szarży Banzai i oddział aktywuje się normalnie. Koniec Szarży Banzai następuje także w wypadku gdy szarżujący oddział osiągnie stan Zdezorganizowany, Złamany lub Rozbity.

Piechota, załogi dział i załogi pojazdów nieopancerzonych będące celem Szarży Banzai muszą na koniec każdej tury wykonywać test morale jeśli szarżująca jednostka znajduje się bliżej niż 10". Test ten wykonuje się tylko raz na turę dla każdej jednostki, niezależnie od ilości szarżujących grup.

Przykład

Atakujący wskazuje 5 modeli które wykonają Szarżę Banzai. Następnie testuje Morale – test się powiódł więc może z nich utworzyć Grupę Bojową i wykonać szarżę. Wszystkie modele biegną w stronę widocznego wroga i pokonują dystans 6".

Dwa z zaatakowanych modeli Oczekują, lecz zanim będą mogły zareagować muszą zdać morale. Tylko jeden z nich zdaje test. W wyniku ostrzelania ze statusu Oczekiwania szarżująca grupa traci jeden model. Nie podlega ona jednak zasadom morale – straciła mniej niż 50% stanu szarżującej grupy (strata 1 z 5-ciu modeli). Na koniec tury broniąca się jednostka wykonuje test morale ponieważ znajduje się bliżej niż 12" od szarżujących modeli. Test się nie powiódł i morale obrońcy spada do poziomu Zdezorganizowany.

W następnej turze Grupa Bojowa zostaje zaktywowana i kontynuuje Szarżę Banzai. Ponieważ modele znajdują się blisko wroga atakujący decyduje się wejść do Walki Bliskiej. Wskazuje atakujących i przesuwając modele o 3". Nie musi już testować morale jak przy zwykłej szarży – zrobił to już na początku Szarży Banzai.

Teraz należy rozstrzygnąć Walkę Bliską na zwykłych zasadach (podpunkt Walka Bliska). Szarżujący stracił jeszcze dwa modele, obrońca zaś został całkowicie zniszczony. Szarżujący musi wykonać test morale – liczebność spadła o połowę (zginęły 2 z 4 modeli). Jeśli test będzie zdany Szarża Banzai może być kontynuowana w kolejnych turach, o ile w Linii Widzenia szarżujący znajduje się jeszcze jakoś wroga piechota.

## **SZARŻA KAWALERII**

Oddział Kawalerii może wykonać szarżę podobną do szarży Banzai.

Szarżę wykonuje cały pluton. Wykonujemy jeden test Morale dla wszystkich szarżujących modeli. Jeśli nie powiódł się, modele tracą akcję standardową i nie mogą wykonać Szarży Kawalerii.

Każdy szarżujący model porusza się 8" (kosztem obu akcji) w stronę widocznego wroga i musi wejść do Walki Bliskiej jeśli to tylko możliwe. Jeżeli najbliższy model jest już związany walka wręcz można kontynuować szarżę w kierunku kolejnego modelu wroga. Szarżująca Kawaleria nie może strzelać.

Jeśli Kawaleria poniesie straty będąc w Szarży wykonuje test Morale. Jeśli spadnie do poziomu Zdezorganizowany może kontynuować szarżę. Poziom Rozbity i Złamany powoduje załamanie się szarży – nie może być ona kontynuowana. Modele Oczekujące muszą w pierwszej kolejności zdać test Morale. Jeśli się nie powiódł nie mogą strzelać do szarżujących.

Walka Bliska jest rozstrzygana w podobny sposób jak zwykła szarża piechoty (podpunkt Walka Bliska). Wykonujemy kolejne kroki z uwzględnieniem podanych poniżej dodatkowych zasad:

1. Szarża – bez zmian
2. Test morale – Nie wykonuje się testu Morale. Modele wykonujące szarżę poruszają się 4" zamiast 2".
3. Odparcie szarży – modele Oczekujące muszą zdać test Morale aby móc wykorzystać Oczekiwanie
4. Walka Wręcz – modyfikator za szarżę wynosi +4 zamiast +2, Polska kawaleria w 39r otrzymuje modyfikator za szarżę +5
5. Rozstrzygnięcie – bez zmian

Piechota, załogi dział i załogi pojazdów nieopancerzonych będące celem Szarży Kawalerii muszą na koniec każdej tury wykonywać test morale jeśli szarżująca jednostka znajduje się bliżej niż 10". Test ten wykonuje się tylko raz na turę dla każdej jednostki, niezależnie od ilości szarżujących grup.

## **KOMISARZE NKWD (TYLKO ZSRR)**

W składzie dowództwa kompanii jedna podstawka reprezentuje Komisarzy. Dodatkową zdolnością Komisarzy jest to, że gdy w promieniu 10" oraz w Linii Widzenia własna jednostka nie zda testu morale osiągając status Złamanie, Komisarze strzelając w plecy własnych żołnierzy motywują oddział do walki. Rezultat sprawdzamy w tabeli:

Tabela 8.6: Komisarze NKWD

K20	Efekt
1	Poziom Morale podnosi się o jeden poziom
2 – 10	Dodatkowy test Morale oddziału z modyfikatorem +3
11 – 17	Jak wyżej, plus jedna podstawka z oddziału ginie
18 – 19	Jedna podstawka ginie a oddział atakuje Komisarzy
20	Dwie podstawki giną, a oddział atakuje Komisarzy

Gdy oddział atakuje Komisarzy, do momentu wejścia do Walki Bliskiej wszystkie swoje akcje poświęca na ruch w stronę Komisarzy. Walka ta odbywa się na standardowych zasadach. W przypadku zwycięstwa oddziału ma on dodatkowy test Morale z modyfikatorem +3.

Dodatkowo, Komisarze uczestnicząc w Walce Bliskiej dodają wszystkim pozostałym podstawkom +1 do testu Morale (także przy testowaniu czy do Walki Bliskiej dojdzie) jak i + 1 do Walki Wręcz.

## ROZDZIAŁ 9

# TRANSPORT

### ROZMIESZCZENIE MODELI

Podczas transportu modele piechoty powinny być umieszczone obok pojazdów w których są przewożone.

Modele piechoty zajmują 1 klasę transportu pojazdu. Modele wsparcia (KMy, moździerz, snajper, obserwator, dowódca) zajmują tylko 0,5 klasy. Model piechoty może być transportowany dwoma pojazdami z pojemnością 0,5, jeśli są między sobą w odległości dowodzenia. Jeśli wtedy zostanie zniszczony jeden z pojazdów, w teście na przeżycie wartości 1-5 również oznaczają przygnięcie.

Przykładowo ciężarówka z klasą transportu 2 może zabrać 2 podstawki podstawowe, 4 podstawki pomocnicze/wsparcia lub 1 podstawową i 2 pomocnicze/wsparcia. Na jeepa z klasą transportu 0,5 wejdzie podstawka pomocnicza lub wsparcia, podstawowa zaś wymaga dwu takich pojazdów.

### AKTYWACJE, ZAŁADUNEK/WYŁADUNEK, ODPRZODKOWANIE/ZAPRZODKOWANIE

Wyładunek i załadunek piechoty odbywa się w promieniu 2" od środka transportu, zaś odprzodkowanie/zaprzodkowanie dział w promieniu 1". Moździerz traktujemy jak modele piechoty.

Piechota lub działa wraz ze środkiem transportu są liczone jako jeden model. Posiadają wspólne akcje, aż do następnej aktywacji po wyładunku lub odprzodkowaniu.

W sytuacji kiedy załadunek lub zaprzodkowanie było pierwszą akcją obu modeli, to będą one dysponowały jeszcze jedną akcją.

Przykładowo jeżeli czołg przewożący piechotę na pancerzu użył pierwszą akcją na wyładunek, to oba modele dysponują jeszcze po jednej akcji w tej aktywacji. Jeśli jednak wykonał ruch to wyładunek będzie ostatnią akcją dla obu modeli. Podobnie podczas załadunku. Ciężarówka podjeżdża na 2" do piechoty. Ta wykonuje akcję załadunku i kończy aktywację. Wprawdzie piechota dysponuje jeszcze jedną akcją (załadunek był pierwszą) lecz ciężarówka użyła już obie akcje i nie może dysponować trzecią.

Po zakończeniu transportu dział należy odprzodkować od pojazdu, a następnie je rozłożyć. Zależnie od wielkości dział czynności te zajmują określoną ilość akcji:

Tabela 9.1: Rozłożenie/złożenie broni

Klasa	Odprzodkowanie/ zaprzodkowanie	Rozstawienie/ złożenie	Łącznie
1	brak	1	1
2 - 3	1	1	2
4 - 6	1	2	3
7 - 9	2	3	5

Działa klasy 1 nie wymagają akcji na odprzodkowanie/zaprzodkowanie.

### TRANSPORT NA POJAZDACH PRZYSTOSOWANYCH

Takie pojazdy (posiadające wartość P w charakterystykach klasy sprzętu) mogą swobodnie prowadzić ogień podczas przewożenia piechoty z własnego uzbrojenia. Dodatkowo jeśli są Odkryte (górnym pancerz 0), piechota także może prowadzić ostrzał (za wyjątkiem broni ze strumieniem gazów odrzutowych). OM używany jest wg statusu pojazdu (strzał i ruch lub tylko strzał), także dla ognia przewożonej piechoty. Broń wymagająca rozstawienia, musi być również rozstawiona na pojeździe by mogła strzelać. Wyładunek takiej broni również wymaga jej złożenia.

### TRANSPORT NA POJAZDACH NIEPRZYSTOSOWANYCH

Desant czołgowy, zwłaszcza u Rosjan, był bardzo popularny. Pojemność takiego pojazdu określa połowa jego klasy wielkości (V) zaokrąglana w dół. Pojazd nieprzystosowany do przewożenia piechoty może zacząć ostrzał, jednakże powoduje to konieczność opuszczenia go przez piechotę wg rzutu na przeżycie, z wyjątkiem wyniku 16-19, które tu oznacza tylko Przygnięcie. Dodatkowo taka piechota traci akcję dodatkową. W trakcie bitwy nie ma możliwości załadunku piechoty na pojazd nieprzystosowany.

### WYCOFANIE TRANSPORTU

Po dokonaniu wyładunku lub odprzodkowania można zadeklarować wycofanie ciężarówek lub transporterów. Nie są one już traktowane jako część plutonu i nie mają wpływu na morale oddziału. Na koniec tury należy je usunąć z pola bitwy.

### **OSTRZAŁ PIECHOTY**

Bronie piechoty – nie można atakować indywidualnie podstawek pasażerów – wyznacza się je losowo. W otwartych nieopancerzonych pojazdach piechota w posiada lekką osłonę, jeśli jest pancierz – liniową.

Atak na pojazd amunicją ppanc. – po zniszczeniu pojazdu piechota robi test przeżycia. Jeśli pojazd wybuchł piechota zostaje automatycznie zniszczona.

Atak na pojazd amunicją odłamkową – patrz rozdział 6 Efekty Trafień – Amunicja HE.

### **OSTRZAŁ CIĄGNIONYCH DZIAŁ**

Bronie piechoty – można wybrać co będzie celem ataku: załoga, działo czy środek transportu. W otwartych nieopancerzonych pojazdach załoga w posiada lekką osłonę, jeśli jest pancierz – liniową.

Atak amunicją ppanc. – po zniszczeniu pojazdu działo pozostaje sprawne jeżeli na k20 wypadnie 1 – 10. Jeśli pojazd wybuchł działo zostaje automatycznie zniszczone.

Atak na pojazd amunicją odłamkową – zarówno pojazd jak i działo otrzymują trafienie z tą samą siłą. Załoga i obsługa są trafiane na zasadach opisanych w rozdziale 6 Efekty Trafień – Amunicja HE.

### **BRONIE CIĄGNIONE**

Możliwości związane z ciągnięciem przez pojazd innego pojazdu (działa, naczepy) określa parametr T ciągnika który musi być równy lub większy od klasy V modelu ciągnionego.

Zaprzęg konny może ciągnąć działa większe niż Klasa 1, za każdy punkt klasy powyżej tracąc 1 Punktów Ruchu. Do większych dział (>K4) można dołączać kolejne zaprzęgi.

Przy ciągnięciu wartość Ruchu Terenowego. Jeżeli jest ona większa niż 4, traktujemy ją jakby była równa 4. Wartość Ruchu Drogowego ograniczona jest do 7. Wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja gdy parametr T ciągnika jest dwa razy większy od klasy ciągnionego modelu. W takim przypadku ciągnik korzysta z pełnej wartości PR.

### **PRZEPYCHANIE DZIAŁ**

Rozłożone działa można przepychać kosztem ruchu obsługi. Działa klasy 1 i 2 mogą być przepychane przez obsługę o 1" na akcję, działa klasy 3 i 4 można przepychać o 1" na dwie akcje. Klasy 5 i większe muszą zostać złożone i zaprzodkowane aby móc je przemieścić.

### **POJAZDY NAPRAWCZE**

Pojazd naprawczy może usunąć Unieruchomienie z dowolnego modelu. Musi on znajdować się nie więcej niż 0,5" od uszkodzonego pojazdu i poświęcić dwie akcje na usunięcie Unieruchomienia. Naprawiony model może zostać aktywowany w tej turze wraz ze swoim plutonem, o ile oczywiście już to nie zostało zrobione.

# BUDYNKI I STRUKTURY

## KLASA BUDOWLI I MOSTÓW

Budynki oraz inne struktury mają w Mein Panzer swoje parametry określające ich wpływ na pole walki.

Tabela 10.1 Parametry budowli

POWIERZCHNIA	KLASA	MT	WYTRZYMAŁOŚĆ					
			Lepianka	Drewno	Cegła	Kamień	Beton	Beton zbrojony
Do 1	1	+2	1	2	3	4	5	7
Do 3	2	+4	2	4	6	8	10	14
Do 6	3	+6	3	6	9	12	15	21
Do 10	4	+8	4	8	12	16	20	28
Do 15	5	+10	5	10	15	20	25	35
Do 21	6	+12	6	12	18	24	30	42
Do 28	7	+14	7	14	21	28	35	49
Do 36	8	+16	8	16	24	32	40	56

### Powierzchnia

Oblicza się ją na podstawie powierzchni podstawy budynku wyrażonej w calach. Do powierzchni parteru dodajemy za każde piętro 1/2 wartości, a za poddasze 1/3 powierzchni podstawy budynku. Rezultat porównujemy w poniższej tabelce, z której odczytujemy klasę.

### Wartość obronna („pancerz”) WO

Zależy od materiałów z których wykonany jest budynek i jest odpowiednikiem pancerza u pojazdów.

Tabela 10.2: Wartość obronna

MATERIAŁ	WARTOŚĆ OBRONNA
Cieńka blacha, lepianka	0
Drewno	1
Cegła	2
Kamień	3
Beton, stal	4
Zbrojony beton	6

### Modyfikator trafienia (MT)

Podwojona klasa budynku. Modyfikator ten wpływa na szanse trafienia w budynek – im wyższy Modyfikator Trafienia tym większy bonus do trafienia.

### Wytrzymałość budynku (WYT)

Liczba obrażeń potrzebna do oberwania się stropów a potem zawalenia się budynku, liczymy ją wg wzoru  $W = K \times (WO + 1)$  (zaokrąglając w górę).

### Pojemność budynków

Określa ją klasa budynku – w jednym jej punkcie mieszczą się 2 podstawki piechoty lub 1 punkt klasy pojazdów czy broni ciągnionej. Innymi słowy suma klas pojazdów plus klas zajętych przez piechotę nie może być większa niż klasa budynku.

Przykładowo w budynku K3 zmieści się 6 podstawek piechoty, albo 4 podstawki piechoty i działko ppanc. o klasie 1, albo 1 działko ppanc. o klasie 3.

### PORUSZANIE W BUDYNKACH

Piechota wchodzi do budynku przez drzwi bez dodatkowych kosztów. Wejście przez okna i pomiędzy piętrami to koszt 1 PR.

Pojazdy i broń ciągniona mogą wjeżdżać przez bramy lub wybite przejścia o wielkości odpowiadającej ich klasie (patrz niżej).

Model piechoty może prowadzić ostrzał z jednego okna lub otworu. Działa i pojazdy wymagają wybicia większych otworów aby prowadzić ostrzał.

## WALKI W BUDYNKACH

Piechota wchodząca do budowli musi określić czy zajmuje pozycje bojowe przy oknach i drzwiach czy też kryje się w środku budynku.

Modele na pozycjach bojowych mogą strzelać i być celem ostrzału oraz korzystają z ciężkiej zastłony.

Modele znajdujące się w środku budowli mogą zostać zaatakowane tylko przez szarżę piechoty. Szarżująca piechota nie musi widzieć modeli wroga. Przyjmuje się, że atakuje budynek próbując wdrzeć się przez okna i drzwi. Zasięg szarży jest liczony do otworów w budowlu.

Modele piechoty znajdujące się wewnątrz budynków mogą prowadzić między sobą tylko Walkę Bliską. Rozstrzyga się ją tak samo jak szarżę piechoty z pominięciem kroków od 1 do 4.

Modele które zostaną Złamane lub Rozbite w wyniku ataku na ich pozycje, muszą opuścić zajmowany budynek.

## STRZELANIE DO BUDYNKÓW

Przy prowadzeniu ognia pociskami odłamkowymi przeciw budynkom korzystamy z parametru: HE OV. Wynik rzutu na trafienie „1” traktujemy jako trafienie krytyczne. Należy wykonać ponowny test trafienia. Jeśli się powiódł budynek otrzymuje 2 dodatkowe uszkodzenia. Jeśli się nie powiódł zostaje zadane 1 dodatkowe uszkodzenie. Trafienie krytyczne w budynek jest możliwe do uzyskania tylko dla amunicji odłamkowej.

W przypadku ostrzału budowli z amunicji AP Siła Ognia wynosi –1 dla dział, zaś - 3 dla broni piechoty.

Od Siły Ognia odejmujemy WO budynku i w ten sposób otrzymujemy Siłę Uderzenia którą porównujemy w Tabeli Efektów Trafień (tabela 6.3). Następnie rzucamy k20 i uzyskany wynik rzutu odnajdujemy w kolumnie dla pojazdów. Uzyskany Efekt Trafień porównujemy z poniższymi opisami i określamy ilość uszkodzeń zadanych budowli.

**2 trafienia** – ilość uszkodzeń zależy od materiału z jakiego wykonana jest budowla. Wartości mniejsze od 1 traktujemy jak 1 uszkodzenie. Ponadto każdy model piechoty oraz nieopancerzony lub otwarty pojazd, znajdujący się wewnątrz budowli, testuje czy nie został Przygnieciony. Od wartości Morale należy odjąć aktualną liczbę Uszkodzeń jakie posiada budynek (łącznie z zadanymi tym atakiem) i wykonać test k20. Niepowodzenie oznacza Przygniecenie.

Tabela 10.3

MATERIAŁ	USZKODZENIA
Lepianka	Siła Ognia + 1
Drewno	Siła Ognia
Cegła	Siła Ognia – 1
Kamień	Siła Ognia – 2
Beton, stal	Siła Ognia – 3
Zbrojony beton	Siła Ognia – 5

**1 trafienie** – ilość uszkodzeń zależy od materiału z jakiego wykonana jest budowla. Wartości mniejsze od 1 traktujemy jak 1 uszkodzenie. Ponadto każdy model piechoty oraz nieopancerzony lub otwarty pojazd, znajdujący się wewnątrz budowli, testuje czy nie został Przygnieciony. Od wartości Morale należy odjąć aktualną liczbę Uszkodzeń jakie posiada budynek (łącznie z zadanymi tym atakiem) i wykonać test k20. Niepowodzenie oznacza Przygniecenie.

Tabela 10.4

MATERIAŁ	USZKODZENIA
Lepianka	Siła Ognia
Drewno	Siła Ognia – 1
Cegła	Siła Ognia – 2
Kamień	Siła Ognia – 3
Beton, stal	Siła Ognia – 4
Zbrojony beton	Siła Ognia – 6

**Unieruchomienie i Przygniecenie** – budowla otrzymuje 1 uszkodzenie. Ponadto każdy nieopancerzony lub otwarty pojazd/model znajdujący się wewnątrz budowli testuje Morale. Niepowodzenie oznacza Przygniecenie.

**Przygniecenie** - Każdy nieopancerzony lub otwarty pojazd/model znajdujący się wewnątrz budowli testuje Morale. Niepowodzenie oznacza Przygniecenie.

Wyniki rzutu na Morale „1” i „20” nie są traktowane jako rzuty krytyczne.

Przykład

KV – 2 trafia pociskiem odłamkowym (HE OV 8) w drewniany budynek (klasa 3, WO 1, WYT 3). Siła Uderzenia wynosi HE OV 8 – WO 1 = 7. W Tabeli Efektów trafień odnajdujemy odpowiedni rząd i rzucamy k20. Uzyskany wynik to 10 daje rezultat 1 trafienie. Według tabeli 10.4 ilość Uszkodzeń jakie otrzymuje budynek

zależy od rodzaju materiału z jakiego jest wykonany. W tym przypadku otrzyma on 7 uszkodzeń (Siła HE OV 8 - 1). Budynek zawala się ponieważ jego wytrzymałość wynosi tylko 6. Wszystkie modele piechoty znajdujące się w środku wykonują test Przeżycia (tabela 8.5) z modyfikatorem -1 (odejmujemy wartość obronną budynku). Pojazdy wewnątrz otrzymują trafienie w górny pancierz z siłą  $WO 1 - 2 = -1$  i muszą wykonać test Unieruchomienia z modyfikatorem -1 (WO budynku).

### **OTWORY**

Każde Uszkodzenie budynku oznaczamy żetonem „Uszkodzony” ze strony jego otrzymania, oznaczają one wielkość otworu z danej strony budynku. Pojazd o klasie równej lub mniejszej od klasy otworu może przez niego wjechać do budynku. Piechota otwór traktuje jako podwójne okno lub drzwi.

Przykładowo chcąc wjechać Panterą do budynku trzeba wybić otwór zadając 5 Uszkodzeń z jednej strony budynku. Podczas wjazdu i poruszania się Pantery w budynku testujemy unieruchomienie pojazdu.

### **OBERWANIE STROPÓW BUDYNKU**

Jeśli liczba Uszkodzeń osiągnie Wytrzymałość budynku, piętra i dach zawalają się. Wszystkie podstawki powyżej parteru są wyeliminowane, te na parterze wykonują test przeżycia z modyfikatorem minus WO budynku. Pojazdy, w przeciwieństwie do piechoty, zamiast testu otrzymują trafienie z góry z siłą równą WO minus 2, nie większą jednak niż 2. Dodatkowo, muszą wykonać test na unieruchomienie z modyfikatorem minus WO budynku.

Od tej pory wojsko może znajdować się tylko na parterze zrujnowanej budowli.

### **ZAWALENIE BUDYNKU**

Jeśli liczba Uszkodzeń osiągnie po raz kolejny Wytrzymałość budynku z oberwanym stropem, ten wali się w gruzy. Wszystkie podstawki w środku wykonują test przeżycia z modyfikatorem minus WO budynku. Także modele na zewnątrz w odległości do połowy wysokości budynku muszą przeprowadzić ten test. Pojazdy otrzymują trafienie identyczne jak podczas oberwania się stropów. Po zawaleniu się traktujemy budynek jako teren ciężki – gruzy. Gruzy te nie mogą być już celem ostrzału jako budynek. Klasę ruiny równą klasie budynku zaznaczamy żetonem.

### **PODPALENIE**

Podczas ostrzału z broni zapalającej (np miotacze ognia) budynki klasy 3 i mniejsze automatycznie stają w płomieniach (drewniane – klasa 4 i mniej). Wszystkie modele piechoty w środku muszą wykonać test przeżycia. W większych budynkach płonie tylko ta strona z której nastąpiło podpalenie (do 1” w głąb budynku).

Dodatkowo, na początku każdej tury, palący się budynek otrzymuje trafienie z siłą HE OV 3, a modele w środku muszą wykonać kolejny test przeżycia. Płonący budynek dymi analogicznie jak pojazd po eksplozji.

### **BUNKRY**

Mają one dwa razy mniejszą pojemność wojska niż zwykle budynki i są zawsze wykonane ze zbrojonego betonu. Modele w bunkrze nie mogą być celem bezpośredniego ostrzału – można strzelać wyłącznie w bunkier. Piechota może wykonać szarżę na bunkier podobnie jak na każdą inną budowlę. Piechota pozostająca w bunkrze nie wycofuje się jeśli zostanie Złamana (Rozbita piechota ucieka na zwykłych zasadach).

Modele pozostające w bunkrze nie mogą zostać Przyparte, chyba, że bunkier otrzymał trafienie krytyczne.

Uszkodzenia zadawane bunkrom są dzielone przez 2 (zaokrąglone w górę).

### **MOSTY**

Klasa mostu jest określana przez graczy na początku gry i w większym stopniu zależy od materiału z jakiego go wykonano niż jego wielkości. Wytrzymałość mostu określa jego nośność. W celu ustalenia czy most wytrzyma obciążenie należy zsumować klasę wszystkich modeli znajdujących się na moście (bez piechoty). Jeżeli przekroczyła ona aktualną wartość Wytrzymałości należy wykonać rzut k20 i skonsultować go z poniższą tabelą. Jeżeli nośność mostu zostanie przekroczona dwukrotnie zawala się on automatycznie.

W chwili kiedy most zostanie trafiony i zostanie zadane uszkodzenie należy sprawdzić jego nośność. Jeżeli obciążenie jest większe również należy wykonać rzut w Tabeli 10.3.

Tabela 10.3 Mosty

<b>MATERIAŁ</b>	<b>1 USZKODZENIE</b>	<b>2 USZKODZENIA</b>	<b>ZAWALENIE</b>
Prowizoryczny	1 – 3	4 – 7	8 – 10
Drewno	1 – 5	6 – 10	11 – 20
Cegła	1 – 6	7 – 14	15 – 20
Kamień	1 – 7	8 – 15	16 – 20
Beton, stal	1 – 8	9 – 16	17 – 20
Zbrojony beton	1 – 9	10 – 17	18 – 20

Może się zdarzyć, że w wyniku rzutu na Tabelę 10.3 zostaną zadane dodatkowe uszkodzenia i nośność mostu spadnie do 0. Oznacza to natychmiastowe zawalenie konstrukcji.

W momencie kiedy most się zawala wszystkie modele znajdujące się na nim zostają automatycznie zniszczone.

## **SAPERZY**

Jednostki saperskie mogą niszczyć budowle i mosty na specjalnych zasadach. Akcja Zaminowania jest akcją Standardową i pozwala założyć ładunki wybuchowe na budowli.

Ładunki można zakładać pojedynczo lub zgrupować je. Pojedynczy ładunek ma siłę OV 4 (HE FP 11) i każdy może zostać zdetonowany osobno. Zgrupowanie polega na takim zaminowaniu obiektu, aby jak najlepiej wykorzystać siłę materiału wybuchowego. Dla pierwszego ładunku bazowo siła OV wynosi 4, każdy kolejny zwiększa ją o 1 aż do 12 (siła HE FP nie zmienia się).

Po założeniu ładunków i oddaleniu się przynajmniej na odległość 2" dowódca plutonu saperów może zdetonować ładunek. Uszkodzenia rozlicza się tak samo jak przy strzelaniu do budynków.

Jeżeli budowla została zniszczona należy postępować jak w przypadku Oberwania Stropów. Jeżeli została uszkodzona wszystkie modele wewnątrz zostają Przygniecione, piechota dodatkowo wykonuje test na Przeżycie.

Jeżeli celem był most należy postępować według zasad dotyczących uszkodzania mostów.