

PLUTON CZĘŚĆ 2

[18.0] Okopy indywidualne.

[18.1] Jednostka piechoty, która nie wykonała ruchu, może okopać się.

[18.2] Okopy indywidualne zaznacza się poprzez położenie dowolnego żetonu pomocniczego stroną nie zadrukowaną.

[18.3] Okopana jednostka otrzymuje modyfikator -1 gdy jest ostrzeliwana.

[18.4] Odział uziemiony traktowany jest tak jakby był w okopach indywidualnych (tzn. dodaje się powyższy modyfikator)

[18.5] Okopy indywidualne zdejmowane są, gdy jednostka która je ustawiła, wykona ruch.

[18.6] Okopy indywidualne nie są brane pod uwagę gdy pole jest zajmowane wspólnie z oddziałami nie okopanymi.

[19.0] Ostrzał bezpośredni

[19.1] Ostrzał bezpośredni mogą wykonywać jednostki uzbrojone w działa o kalibrze minimum 75mm.

[19.2] Celem takiego ostrzału mogą być tylko jednostki nieopancerzone.

[19.3] Cel musi być widoczny przez daną jednostkę.

[19.4] Ostrzeliwana jednostka musi być w zasięgu danego działa (tabela CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA).

[19.5] Procedura prowadzenia ostrzału bezpośredniego:

- Wyznaczyć siłę ostrzału. Siła zależy od ilości strzelających luf oraz od ich kalibru (patrz tabela SIŁA ARTYLERII).

- Ustalić odległość do celu.

- Sprawdzić w tabeli CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA celność działa.

- Odczytać modyfikator w tabeli MODYFIKACJA SIŁY ARTYLERII PODCZAS PROWADZENIA OSTRZAŁU BEZPOŚREDNIEGO.

- Zmodyfikować siłę artylerii zgodnie z tabelą TEREN kolumna „ostrzeliwana piech. bezp.”.

- Określić efekty ostrzału, poprzez wykonanie rzutu K10 i sprawdzenie w tabeli SKUTEKZNOŚĆ ARTYLERII POŚREDNIEJ I PIECHOTY

- Wprowadzić w życie efekty ostrzału.

Przykład: Niemiecki pluton dział piechoty (mający 2 działa 75 A, co daje siłę artylerii równą 3) bierze na cel drewniane zabudowanie zajęte przez polską piechotę. Zabudowania są oddalone o 5 pól (celność tej armaty przy takim zasięgu równa jest 4 co daje modyfikację +1). Modyfikacje są następujące -1 za zabudowania i +1 za celność artylerii.

[19.6] Podczas modyfikowania siły ognia bezpośredniego korzysta się z tabeli MODYFIKATOR.

[19.7] Możliwe jest dzielenie ognia danej jednostki przy uwzględnieniu zasad z punktu [7.6].

[20.0] Wozy opancerzone

[20.1] Charakterystyka wozów opancerzonych (zgodnie z tabelami PARAMETRÓW SPRZĘTU PANCERNEGO):

- **Ruch** określa zdolność poruszania się, wartość po przecinku oznacza koszt ruch po drodze. Gwiazdka oznacza że oddział porusza się jak jednostka zmotoryzowana, jednostki bez gwiazdki poruszają się jak zmechanizowane.

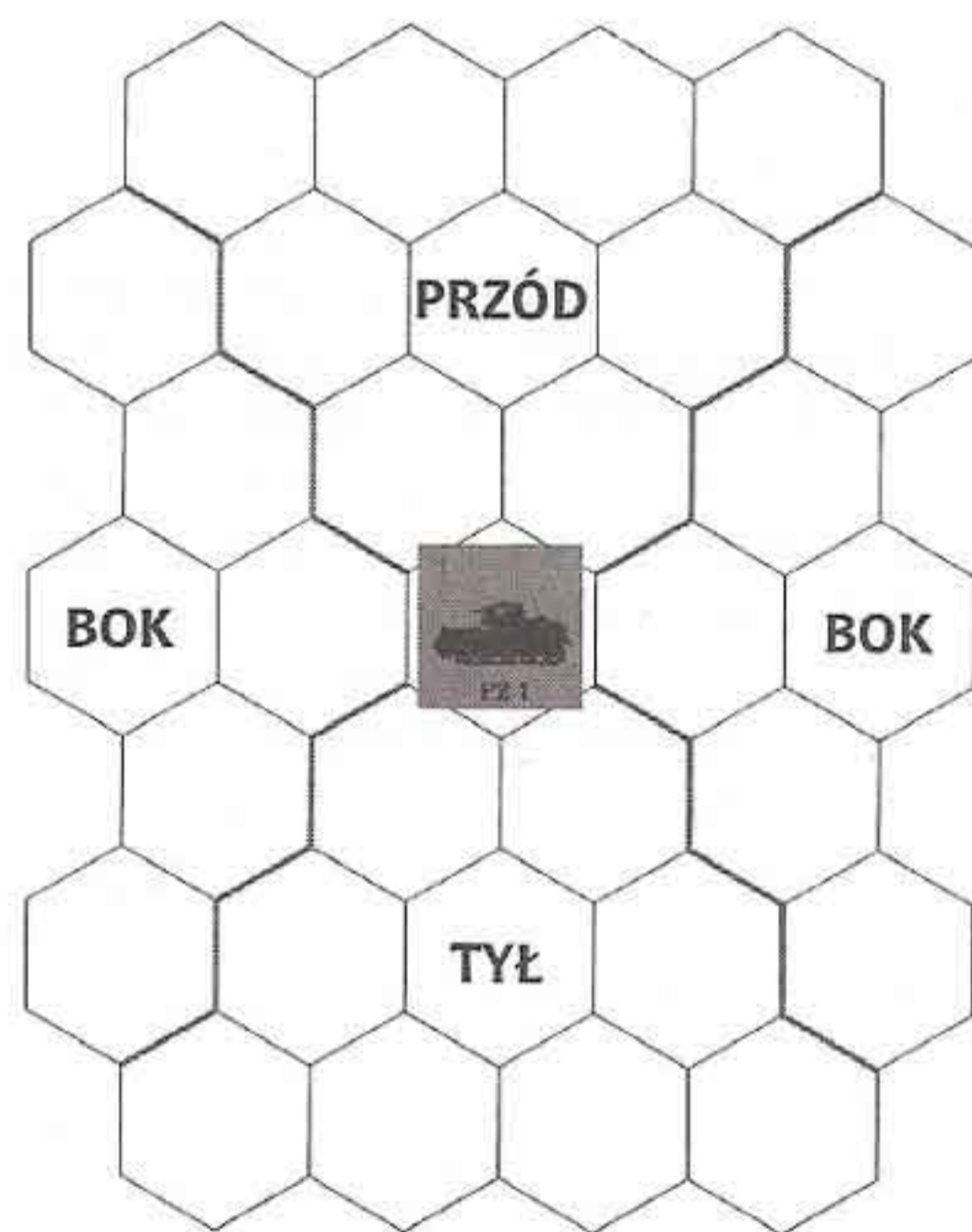
- **Cel** oznacza modyfikator na korzyść ostrzeliwanego pancernie.

- **Pancerz** podzielony jest na Przedni /Boczny /Tylny /Górny.

- **Km** to ilość karabinów maszynowych znajdujących się w Wieży /Kadłubie.

- **Działo** określa kaliber i typ działa.

[20.2] Oddziały pancerne, ciężarówki i działa posiadają ukierunkowanie (patrz schemat poniżej)



[20.3] Każdy skręt o 60 stopni kosztuje 0,5 PR.

[20.4] Przed rozpoczęciem scenariusza gracz wyznacza dla każdej kompanii czołgów i samochodów pancernych, w którym plutonie znajduje się dowódca kompanii. Zasięg dowodzenia jest zgodny z punktem [13.2], a zasięg obserwacji z punktem [13.3]. W przypadku gdy dany pluton straci pojazd, wykonywany jest rzut K10 (dla każdego straconego wozu). Wynik 1,2 oznacza utratę dowódcy. Raz stracony dowódca nie może być odzyskany. Jednostka nie dowodzona ma -1 PR i obniżone morale o 1.

[20.5] Karabin maszynowy umieszczony w kadłubie może ostrzeliwać tylko pola znajdujące się w przedniej strefie.

[20.6] W przypadku gdy dany pluton ostrzeliwuje z wieży pancernie i strzelecko różne pola, to obie te czynności mają modyfikator -2.

[20.7] Czołg FT-17 i samochód pancerny wz.34 ma dwie wersje uzbrojenia, w działko lub karabin maszynowy. Ilość poszczególnych pojazdów w danej wersji zależy od scenariusza.

[20.8] Jedna liczebność w plutonie pancernym to jeden wóz opancerzony (czołg, samochód pancerny).

[21.0] Ostrzał pancerny

[21.1] Celem ostrzału pancernego może być każda jednostka posiadająca parametr „cel”.

[21.2] Procedura prowadzenia ostrzału pancernego:

- wyznaczyć odległość do celu,
- określić parametr celności danego działa z tabeli CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA (wartość przed kreską ułamkową).

- wprowadzić modyfikacje ze względu na teren i parametr „cel” celu,

- wyznaczyć ilość luf strzelających do danego celu,

- wykonać rzut dwoma kostkami (K100)
- w tabeli CELNOŚĆ ARMATY znajdują się liczby określające procentowo górną granicę prawdopodobieństwa trafienia danego celu (przy określonej celności i liczbie strzelających luf),

- ostrzeliwany cel zostaje trafiony jeżeli wynik rzutu K100 jest mniejszy lub równy co najmniej jednej z liczb znajdujących się w kolumnie odpowiadającej ilości strzelających luf. Ilość trafień zależy od wyniku rzutu.

Przykład: założmy, że parametr celności (po modyfikacjach) wynosi 7. Strzelają 4 lufy. Wynik rzutu K100 w przedziale 1-9 oznacza cztery trafienia w cel, 10-22 trzy trafienia, 23-39 dwa trafienia, a 40-62 jedno trafienie. Wynik powyżej 62 oznacza, że cel nie został trafiony.

- Za każde trafienie należy sprawdzić ile pocisków przebiło pancerz. Sprawdza się to poprzez odjęcie od parametru przebijalności z tabeli CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA (wartość po kresce ułamkowej) danej broni (działa, karabinu ppanc, granatu...) parametru pancerza (uzależnionego od miejsca trafienia). Wyznaczoną wartość należy odszukać w tabeli PRZEBICIE PANCERZA i wykonać rzut K10 (dla każdego trafienia). Jeśli wynik jest równy

lub niższy od podanej w tabeli wartości, to cel uznaje się za zniszczony. Ciężarówki i działa są niszczone automatycznie.

[21.3] Morale jednostek pancernych: jeśli oddział został trafiony (nawet gdy nie został zniszczony żaden wóz) należy sprawdzić czy trafienie nie obniży poziomu sprawności bojowej. Do aktualnego poziomu morale **dodajemy 5** jeśli w wyniku trafienia nie został zniszczony żaden wóz, **3** gdy straty są **mniejsze** niż połowa wozów przed danym ostrzałem, **1** gdy straty są **równe lub wyższe** niż połowa wozów przed danym ostrzałem. Następnie wykonujemy rzut K10. Jeśli wartość przekracza powyższą sumę, to oddział obniża poziom sprawności. Wynik parzysty oznacza, że jednostka jest pod ogniem, a nieparzysty, że jest uziemiony.

[21.31] Wpływ poziomu sprawności bojowej na jednostki pancerne: **Pod ogniem** - ma obniżoną zdolność poruszania się o 2PR, skuteczność prowadzonego ostrzału jest z modyfikatorem -2. **Uziemiony** - ma obniżoną zdolność poruszania się o 2PR oraz nie może podczas ruchu zmniejszyć odległości od wrogich jednostek. W etapie, w którym poziom sprawności spadł do tego poziomu, oddział musi się zatrzymać, skuteczność prowadzonego ostrzału ma modyfikator -4.

[22.0] Zwalczanie przez granaty wozów opancerzonych

[22.1] Każdy pluton piechoty (strzelecki, ckm, motocyklowy i rowerowy) dysponuje granatami.

[22.2] Celność i przebijalność pancerza w przypadku takiego ataku obliczamy na podstawie tabeli ZWALCZANIE JEDNOSTEK PANCERNYCH PRZEZ PIECHOTĘ.

[22.3] Ilością luf jest tutaj liczebność plutonu (liczone są tylko pełne kratki liczebności).

[22.4] Przy obliczaniu przebicia pancerza granatami brany pod uwagę jest pancerz górny.

[22.5] Oddział rzucający granaty nie może prowadzić ostrzału strzeleckiego, chyba że wydzielą część liczebności, by rzucała granatami a druga część prowadziła ostrzał strzelecki.

[23.0] Karabiny przeciwpancerne

[23.1] Każdy polski pluton strzelecki (nie dotyczy plutonów kolarzy) dysponuje jednym karabinem przeciwpancernym.

[23.2] Sposób strzelania karabinami przeciwpancernymi do wozów opancerzonych jest analogiczny jak w punkcie [22.2].

[23.3] Jeśli ostrzał odbywa się w zasięgu „0” to wybiera się dogodny parametr pancerza dla strzelającego (nie może to być pancerz górny).

[23.4] Pluton używający karabinu przeciwpancernego może prowadzić normalnie ostrzał strzelecki.

[23.5] Pluton po stracie połowy całkowitej początkowej liczebności traci karabin przeciwpancerny.

[24.0] Zwalczanie przez plutony ckm samochodów pancernych

[24.1] Za pomocą ckm można zwalczać tylko samochody pancerne (wz 34, wz 29, 221, 222, 231, 232).

[24.2] Sposób strzelania plutonami ckm do samochodów pancernych jest analogiczny jak w punkcie [22.2].

[24.3] Ilością luf jest tutaj liczebność plutonu (liczone są tylko pełne kratki liczebności).

[24.4] Jeśli ostrzał odbywa się w zasięgu „0” to wybiera się dogodny parametr pancerza dla strzelającego (nie może to być pancerz górny).

[24.5] Pluton ckm może częścią liczebności zwalczać samochody pancerne a częścią prowadzić ostrzał strzelecki przy zachowaniu zasad z punktu [7.6].

[25.0] Transport zmotoryzowany

[25.1] Plutony piechoty i baterie dział można transportować ciężarówkami.

[25.2] Jedna jednostka ciężarówek może transportować pluton piechoty lub dzia-

ło. Aby można było transportować baterię dział musi być odpowiednia liczba ciężarówek.

[25.3] W jednym etapie jednostka może być albo załadowana, albo wyładowana.

[25.4] Koszt załadowania lub wyładowania równy jest połowie PR ciężarówki.

[25.5] Podczas transportowania dział zmniejsza się prędkość ciężarówki o ilość punktów ruchu podaną w tabeli PARAMETRY SPRZĘTU, w rzędzie odpowiadającym danemu sprzętowi i kolumnie „Szybkość” po kresce ułamkowej.

Ta wartość oznacza też, o ile spada poziom sprawności bojowej wyładowanych dział. *Przykład: Ciężarówki transportując działa 105mm mają zmniejszoną ruchliwość do 4 PR (6 minus 2). Po wyładunku na żeton dział nakłada się żeton „uziemiony”.*

[25.6] Wpływ utraty poziomu sprawności bojowej na ciężarówkę opisany jest w tabeli CIĘŻARÓWKI.

[25.7] Ciężarówki mają morale równe 1.

[25.8] Ciężarówki mogą być ostrzeliwane strzelecko, pośrednio, bezpośrednio i pancerne.

[25.9] Zniszczenie ciężarówki wiozącej działo oznacza zniszczenie i działa, w przypadku transportowanego plutonu ulega eliminacji pół punktu liczebności.

[26.0] Motocykliści

[26.1] Motocykliści poruszają się z prędkością 6PR.

[26.2] Pokonują teren jak oddziały zmotoryzowane.

[26.3] Poruszają się po drodze kosztem 1/4PR, a po ścieżce kosztem 1/2PR.

[26.4] Są mniej odporni na ostrzał strzelecki, co wyraża się modyfikatorem +1, dodawanym zawsze gdy oddział motocyklistów jest ostrzeliwany.

[26.5] Motocykliści tracą liczebność jak jednostki piechoty (dwie straty to jedna kratka liczebności).

[27.0] Kolarze

[27.1] Kolarze poruszają się z prędkością 3PR.

[27.2] Pokonują teren jak oddziały kawalerii.

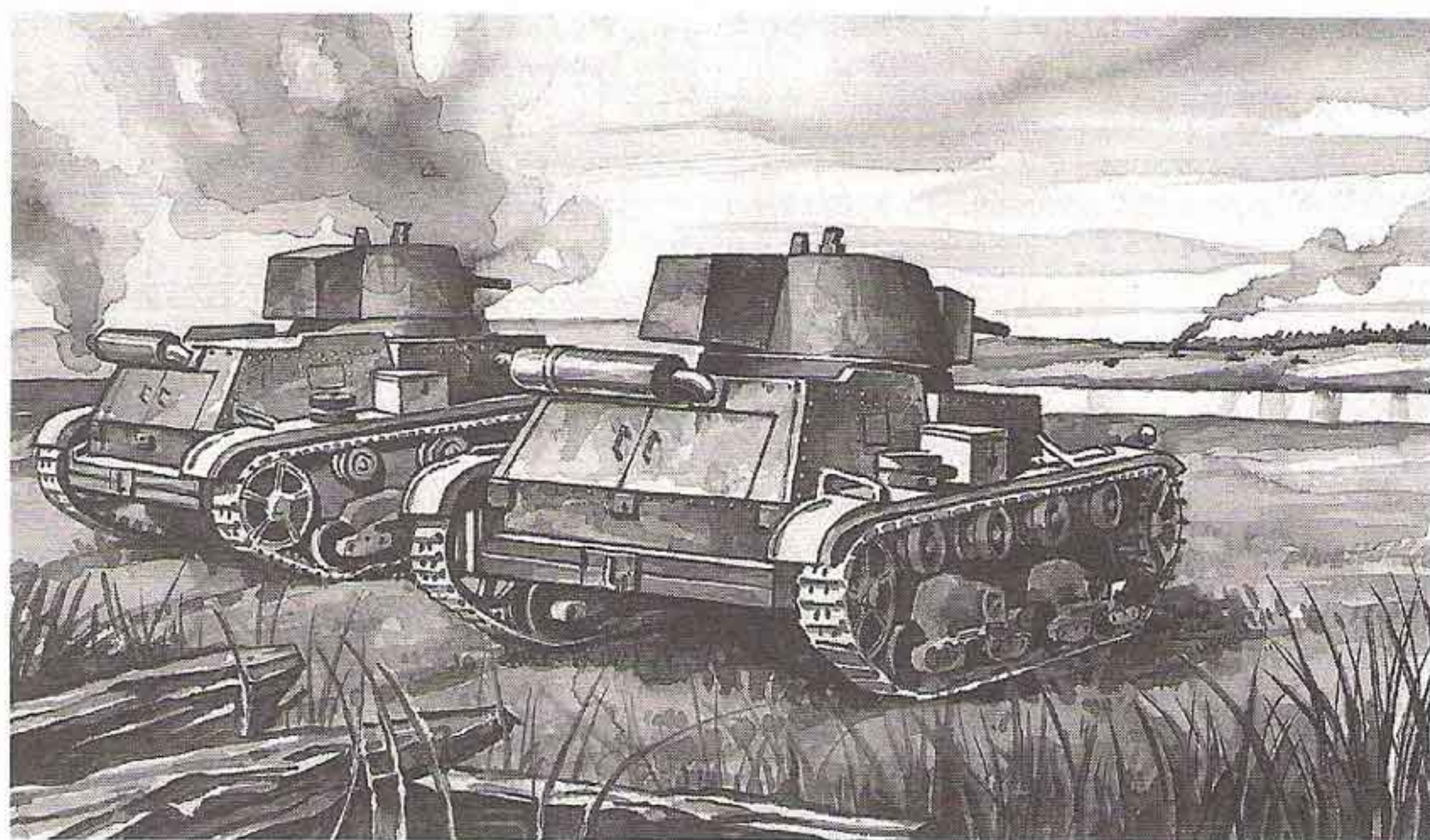
[27.3] Poruszają się po drodze kosztem 1/3PR, a po ścieżce kosztem 1/2PR.

[27.4] **Podczas wykonywania ruchu** są mniej odporni na ostrzał strzelecki, co wyraża się modyfikatorem +1.

[28.0] Działa

[28.1] W kolumnie „Szybkość” tabeli PARAMETRY SPRZĘTU znajdują się dwa parametry dla dział. Przed kreską ułamkową - określający zdolność poruszania się bez ciężarówek gdzie cyfra oznacza ilość pól, które działo może przebyć. Parametr po kresce ułamkowej został wyjaśniony w punkcie [25.5].

[28.2] Podany w tabeli PARAMETRY SPRZĘTU zasięg jest zasięgiem ognia po-



średniego (minimalny / średni / maksymalny).

[28.3] Działa zaatakowane przez piechotę wręcz bronią się jak piechota, z tym że jedna armata odpowiada połowie liczebności.

[28.4] Jedna liczebność baterii to jedno działo.

[28.5] Bateria zamiast prowadzić ostrzał z dział może ostrzeliwać strzelecko, z siłą plutonu lekkiego.

Uzupełnienie zasad do 1 części systemu „Pluton“

1. Punkt [11.3] powinien brzmieć tak „Stratę poziomą bojową, w etapie zaznaczonym na torze etapów kolorem **żółto-czerwonym**, zaznacza się żetonem **zielono-czerwonym**, analogicznie postępuje się w etapie „zielono-czerwonym“

2. Oddział wroga można ostrzelać gdy wykona ruch o minimum jedno pole lub po zakończeniu wszystkich ruchów w jego fazie.

3. Nie można ostrzeliwać wroga jednostki piechoty gdy znajduje się ona na polu z sojuszniczą piechotą lub działami.

4. Jednostka, która została uziemiona, musi się na tym polu zatrzymać

5. Samotnie poruszający się dowódca ginie gdy wynik ostrzału oznacza jakiegokolwiek straty.

6. Ogniem strzeleckim ostrzeliwuje się cały stos i zmienia poziom sprawności bojowej w całym stosie, a straty rozdziela dowolnie gracz dowodzący danym stosem.

7. Jednostki ostrzeliwujące pośrednio, z obniżonym poziomem sprawności bojowej, mają takie same modyfikacje jak podczas walki ogniowej.

8. W przypadku gdy oddział nie może się wycofać w wyniku walki wręcz, wykonujemy rzut K10. Gdy wynik będzie w przedziale samodzielnej reorganizacji (w tabeli MORALE) to jego straty podwyższone są o jeden i pozostaje na polu. Wynik wyższy oznacza, że oddziały poddają się i zdejmowane są z planszy.

Scenariusz 3

(Kontratak 2 batalionu czołgów)

Poniższy scenariusz przedstawia, kontratak polskich jednostek (11bstrz, 2bcz), na skrzydło 1 DPanc maszerującej na Piotrków, 5 września 1939 roku.

Czas trwania scenariusza: 18 etapów

Początek gry: godz.10.15

Koniec: godz.11.45.

Gra rozpoczyna się od ostrzału jednostek niemieckich przez Polaków (czyli tak, jakby w pierwszym etapie jednostki niemieckie wykonały swój ruch).

Jako pierwsza w następnych etapach porusza się strona niemiecka.

Skład sił biorących w scenariuszu:

Strona polska:

kkol - 1,2,3pkol 4d.

21dpanc - 1,2,3 TKS. 1,2 wz.34.

11bstrz 1kp - 1,2,3s 1d. 2kp - 4,5,6s 2d.

3kp - 7,8,9s 3d. km - 1,2,3c 1m.

2bcz: 1kcz - 1,2,3 7TP. 2kcz - 4,5,6, 7TP.

3kcz - 7,8,9 7TP.

III/86pp: 8kp -13,14,15s 8d. 9kp -

16,17,18s 9d. km - 4,5,6c 2m.

Strona niemiecka:

1bcz: 1kcz - 1pz I, 1,2pz II, 1pz III. 2kcz

- 2pz I, 3,4pz II, 2pz III. 3kcz - 5pz II,

1,2,3pz IV

2bcz: 4kcz - 3pz I, 6,7pz II, 3pz III. 5kcz

- 4pz I, 8,9pz II, 4pz III. 6kcz - 10pz II,

4,5,6pz IV

brozp: 1ksp - 1,3,5 [221]. 1[222]. 1[231].

1[232]. 2ksp - 2,4,6 [221]. 2[222].

2[231]. 2[232]. 3kmot -7,8,9mot 7d.

3kbc - 3dzp75, 3ppanc37, 3C

1bpzm: 1kpzm - 1,2,3s 1c 1d 4C. 2kpzm

- 4,5,6s 2c 2d 5C. 1km - 5,6c 1,2m 6C.

1kmot -1,2,3mot 3d. 1kbc - 1dzp75,

1ppanc37, 1C.

2bpzm: 3kpzm - 7,8,9s 3c 4d 7C. 2kpzm

- 10,11,12s 4c 5d 8C. 2km - 7,8c 3,4m

9C. 2kmot -4,5,6mot 6d 2kbc - 2dp75,

2ppanc37, 2C.

1dppanc: 1bppanc - 4ppanc37 10C.

2bppanc - 5ppanc37 11C. 3bppanc -

6ppanc37 12C.

dplot: 1bplot - 1plot 20, 13C. 2bplot -

2plot20, 14C.

Początkowe rozstawienie jednostek:

Strona polska: kkol - w zabudowaniach

wsi Siomki. 11bstrz - 3202 [1]. 2kcz -

2904, 3004, 3105.

Strona niemiecka: 1[221], 1[222] - 2808.

1kpzm - 2708. 1kbc - 2607. Reszta 1ksp

- 2012. 1kmot - 1912.

2kzmot - 1811. 1km - 1711. 1kcz - 1610.

1bpp - 1510. 3kcz - 0806. 2kcz - 0713.

2ksp - 1924. 3kmot - 1221.

3kbc - 1121.1bpl - 0707. Wszystkie jed-

nostki załadowane są na ciężarówki.

Przyporządkowanie żetonów nakryć artyleryjskich:

Strona polska: plutony moździerzy (kaliber

81mm) 1,2 odpowiednio żetony 1,2.

II/19pal żetony 3,4,5 (baterie 4 działowe

o kalibrze 75mm).bateria art. konnej (2

działa o kalibrze 76mm) żeton 6.

Strona niemiecka: plutony moździerzy

(kaliber 80mm) 1,2,3,4 odpowiednio że-

tony 1,2,3,4. dp75 1,2,3 żetony 5,6,7.

I/pal żetony 8,9,10 (baterie 4 działowe

o kalibrze 105mm). II/pal żetony

11,12,13 (baterie 4 działowe o kalibrze

105mm).

Wsparcie artyleryjskie:

Strona polska - bateria art. konnej od 1

etapu, II/19pal etap po wejściu jednostek

III/86pp.

Strona niemiecka - I/pal od 4 etapu,

II/pal po etapie, w którym jakakolwiek

jednostka polska przekroczy na wschód

odcinek drogi między polami 0102

a 2613.

Uzupełnienia:

Strona polska: 1,3kcz 7TP wchodzi w 4

etapie gry z północnej krawędzi planszy,

jednostki III/86pp wchodzi do gry w 6

etapie z północnej krawędzi, jeśli do tego

etapu (włącznie z tym etapem) strona

niemiecka nie wyprowadzi poza planszę

jednostek za minimum 24 punktów zwy-

cięstwa, 21dpanc wchodzi do gry z

zachodniej krawędzi planszy gdy polskie

jednostki zdobędą Dwór lub Wygodę oraz

gracz wykona rzut K10 z wynikiem 1. W

przypadku zdobycia Dworu i Wygody

wejście 21 dpanc następuje po

wyrzuceniu 1 lub 2. Powyższy rzut jest

wykonywany co etap aż do wprowadzenia

21dpanc.

Strona niemiecka: Wprowadza uzupeł-

nienia od etapu 4. Co etap wykonywany

jest rzut K10, który określa jakie jednos-

tki wchodzi na planszę: 1- 3kpzm. 2-

4kcz. 3- 2bpp. 4- 2kmot. 5- 2kbc. 6-

5kcz. 7- 4kpzm+2bpl. 8- 2km.

9- 3bpp. 10- 6kcz. W przypadku powtó-

żenia wyniku rzutu, do gry wchodzi jed-

nostka następna w kolejności. Dodatko-

wo należy za każdym razem wykonać

rzut K10, aby określić z którego pola

wchodzi uzupełnienia. Wynik 1 - 7 to

pole 0102, wynik 8 - 10 to pole 0226.

Punkty zwycięstwa:

Strona polska:

- za wyeliminowanie jednej kratki liczeb-

ności (w przypadku piechoty dotyczy to

też częściowo wyeliminowanej):

- piechoty - 0,5p.z.

- działa - 1p.z.

- czołgów Pz I i II i samochodów pancernych - 1,5p.z.

- czołgów Pz III i IV - 2p.z.

- ciężarówek - 0,5p.z.

- dowódcy - 1,5p.z.

- za wejście jednostki do zabudowań

oraz dodatkowo za obecność w ostatnim

etapie: Wola Krzysztoporska 3+5p.z.,

Siomki 0+12p.z., Wygoda 6+9p.z.,

Jeźów 6+9p.z., Dwór 8+10p.z., Kisiele

6+9p.z., Pieńki 8+8p.z., wzg. 212

12+10p.z., Magdalenka 10+10p.z.

Strona niemiecka:

- za wyeliminowanie jednej kratki liczeb-

ności (w przypadku piechoty dotyczy to

też częściowo wyeliminowanej):

- piechoty - 0,5p.z.

- TKS i sam. pancernych wz.34 - 1p.z.

- czołgów 7TP - 1,5p.z.

- dowódcy - 1,5p.z.

- za opuszczenie planszy przez pole 4321

za każdą kompanię lub baterię (bppanc,

bplot, dzp) w etapach: 2-5/6-8/9-12/13-

-17:

kmot 6/4,5/3/1,5p.z. kpzm

6/4,5/3/1,5p.z. km 6/4,5/3/1,5p.z. kcz

(1,2,4,5) 9/7/5/2,5p.z. kcz (3,6)

15/11/7,5/3,5p.z. ksp 12/9/6/3p.z. Bate-

ria dział 4,5/3/2,5/1p.z.

c.d. na stronie 30

Pluton część 2

CELNOŚĆ ARMATY

PARAMETR CELNOŚCI ARMATY		ILOŚĆ STRZELAJĄCYCH LUF ORAZ ILOŚĆ W TRAFIENI														
		1			2			3			4			5		
		1	2	1	3	2	1	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1	6	3	9	2	5	12	1	4	9	15	1	3	5	9	18	
2	9	5	13	3	8	17	2	6	12	21	2	4	8	13	24	
3	12	6	17	4	10	21	3	8	15	25	2	5	11	18	30	
4	17	8	24	6	15	30	4	11	21	34	3	8	16	27	40	
5	24	12	32	8	20	38	6	15	27	44	5	12	22	36	50	
6	30	15	39	10	24	46	8	19	34	53	6	16	29	45	60	
7	38	19	48	13	30	55	9	22	39	62	8	21	36	53	68	
8	44	23	54	15	33	62	11	26	45	69	9	24	41	60	75	
9	49	25	58	16	36	65	12	27	48	72	10	26	45	65	78	
10	54	27	62	18	39	69	13	29	52	75	11	29	50	69	81	
11	60	30	66	20	41	73	15	33	58	79	12	31	54	72	84	
12	65	33	73	22	47	79	17	38	65	84	13	35	62	78	88	
13	71	36	79	24	54	84	18	40	72	88	15	39	69	83	91	
14	76	39	83	26	60	87	19	42	77	90	16	41	73	85	93	
15	82	42	87	28	67	90	21	46	82	93	17	43	78	88	95	

PARAMETRY POLSKIEGO
SPRZĘTU PANCERNEGO

Nazwa	Ruch	Cel	Pancerz	Km	Działo
			P/ B/ T/ G		
TK- 3	8,1/2	3	1/ 1/ 1/ 0	- /1	-
TK-3-20	8,1/2	3	1/ 1/ 1/ 0	-	20 A
7 TP	6,1/2	1	2/ 2/ 1/ 1	1/-	37 B
7 TP /2	6,1/2	1	2/ 2/ 1/ 1	2/-	-
Vickers E	6,1/2	1	2/ 2/ 1/ 1	1/-	47 A
R -35	4,1/2	0	5/ 5/ 5/ 2	1/-	37 A
FT-17	2, 2/3	0	3/ 2/ 2/ 1	1*/-	37 A*
wz. 34	7,1/3*	2	1/ 1/ 1/ 1	1*/-	37 A*
wz. 29	6,1/3*	1	2/ 1/ 1/ 0	1/1T	37 A

PARAMETRY NIEMIECKIEGO
SPRZĘTU PANCERNEGO

Nazwa	Ruch	Cel	Pancerz	Km	Działo
			P/ B/ T/ G		
Pz I	7.1/2	2	2/ 2/ 1/ 1	2 /-	-
Pz II	6,1/2	1	2/ 2/ 2/ 1	1 /-	20 A
Pz III	6,1/2	1	3/ 2/ 2/ 2	2 /1	37 B
Pz IV	6,1/2	0	3/ 2/ 2/ 1	1 /1	75B
Pz 35t	6,1/2	1	3/ 2/ 2/ 1	1 /1	37B
221	10,1/3*	2	1/ 1/ 1/ 0	1 /-	-
222	10,1/3*	2	1/ 1/ 1/ 0	-	20 A
231	9,1/3*	1	2/ 1/ 1/ 1	1 /-	20 A
232	11,1/3*	1	2/ 1/ 1/ 1	1 /-	20 A

CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA

Typ działa	Odległość od celu				
	0,1	2,3	4,5	6,7	8 - 10
20A	12/3	8/2	4/1	2/1	-
20B	13/3	10/2	6/1	3/1	-
37A	10/3	7/2	3/2	1/1	-
37B	12/5	9/4	6/3	4/2	-
37C	13/5	11/4	7/3	5/2	3/1 [8]
40A	12/5	10/4	6/3	4/3	-
47A	11/4	8/4	5/3	3/2	-
75A	9/5	6/4	4/3	2/2	-
75B	9/6	7/5	5/5	3/4	2/3 [9]
75C	11/7	8/6	6/5	4/5	3/4
75D	12/9	11/8	9/8	7/7	5/6
76A	10/6	8/6	5/5	4/4	2/4
88A	12/10	11/9	9/8	7/8	5/7
100A	10/7	8/6	6/6	4/5	3/5
105A	10/7	8/6	6/6	4/5	3/5
150A	8/8	6/7	5/6	3/6	2/5 [9]
150B	9/9	7/8	6/7	4/6	3/5
155A	9/9	7/8	6/7	4/6	2/5

Liczba w nawiasie kwadratowym oznacza maksymalny zasięg ostrzału z danego działa.

CIEŻARÓWKI

	Poziom sprawności bojowej	
	Pod ogniem	Uziemiony
Sama ciężarówka	-2 punkty ruchu	0 punktów ruchu
Ciężarówka załadowana	-2 punkty ruchu	Natychmiastowy wyładunek
Oddział załadowany	Pod ogniem	Uziemiony

Modyfikacja siły artylerii podczas prowadzenia ostrzału bezpośredniego

Celność armaty	modyfikacja
1 – 2	+ 0
3 – 4	+ 1
5 – 7	+ 2
8 – 11	+ 3
12 – 14	+ 4

PARAMETRY POLSKIEGO SPRZĘTU

Typ	Cel	Szybkość	Zasięg	Działo
Ciężarówka	0	6, 1/4*	-	-
pl 40	1	0/1	-	40A
pl 75	0	0/2	-	75D
pp 37	2	1/1	-	37C
75mm	1	1/1	8/30/60	75C
76mm	1	1/1	8/20/40	76A
100mm	0	0/2	10/28/56	100A
105mm	0	0/2	10/45/90	105A
155mm	-1	0/2	10/28/56	155A

PARAMETRY NIEMIECKIEGO SPRZĘTU

Typ	Cel	Szybkość	zasięg	działo
Ciężarówka	0	6,1/4*	-	-
pp 37	2	1/1	-	37C
pl 20	2	1/1	-	20B
pl 88	0	0/2	-	88A
dp 75	2	1/1	6/12/25	75A
dp 150	1	1/1	6/12/25	150A
105mm	0	0/2	10/30/60	105A
150mm	-1	0/2	10/35/70	150B

ZWALCZANIE JEDNOSTEK PANCERNYCH PRZEZ PIECHOTĘ.

Typ broni	Zasięg	Celność	Przebicie panc
Granaty	0	Morale	1 [Górny]
ckm	0	Morale +3	-1
ckm	1	Morale +1	-2
Kar. pp.	0	Morale +5	2
Kar. pp.	1	Morale +2	1

Modyfikatory dotyczą oddziału strzelającego:
pod ogniem -2, Uziemiony -4, strumień -2,
zabudowaniach +2, zagajnik +1, lasie +2, okopy indywidualne +1,
Powyższe modyfikatory stosowane są z pominięciem tabeli MODYFIKATOR.

Siła ostrzału motocyklistów i km pojazdów				
Liczoność	Zasięg			
	0,1	2,3	4,5	
1	4	3	2	
2	7	5	3	
3	9	7	5	
4	12	9	7	
5	14	11	9	

PRZEBICIE PANCERZA

Przebijalność armaty - pancierz	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Rzut K10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Polacy			
7TP			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
Tk - 3			
1			
2			
3			
Wz. 34			
1			
2			
Pl. piechoty			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
Pl. ckm			
1			
2			
3			
4			
5			
Pl. moździerzy			
1			
2			

Niemcy			
Pz I			
1			
2			
3			
4			
Pz II			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
0			
Pz III			
1			
2			
3			
4			
Pz IV			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
221			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
222			
1			
2			
231			
1			
2			
232			
1			
2			

pp 37			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
dp 75			
1			
2			
3			
pl 20			
1			
2			
Pl. strzeleckie			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
Pl. ckm			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Pl. moździerzy			
1			
2			
3			
4			

Ciężarówki			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

Ranga zwycięstwa:

Po zakończeniu ostatniego etapu strony sumują zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa (p.z.), a następnie od wyższej sumy odejmujemy niższą. Wynik w danym przedziale oznacza rangę zwycięstwa:

0 - 16 remis

17 - 35 małe zwycięstwo

36 - 50 średnie zwycięstwo

51 - 70 duże zwycięstwo

71 i powyżej ogromne zwycięstwo

Uwagi do scenariusza i legenda do mapy:

Przykłady nowych rodzajów terenów: pole 0208 to teren bagienny, pole 0316 to teren podmokły, pole 0616 jest zagajnikiem, pole 0707 jest zabudowaniem murowanym, między polami 0918 i 0919 jest krawędź wzniesienia, pole 0919 jest wyżej, między polami 0617 i 0618 jest skarpa.

Wszystkie oddziały obu stron mają morale 2 (ciężarówki 1) oprócz jednostek 11bstrz i 2bcz 7TP, które mają morale równe 3.

Jednostki w tym scenariuszu używają liczebności z krótkich nie zaciemnionych.

Nowe skróty nazw jednostek użyte w niniejszym scenariuszu: kkol - kompania kolarzy, pkol - pluton kolarzy, bstrz - batalion strzelców, bcz - batalion czołgów, kcz - kompania czołgów, brozp - batalion rozpoznawczy, ksp - kompania samochodów pancernych, bpzm - batalion piechoty zmotoryzowanej, kpzm - kompania piechoty zmotoryzowanej, kmot - kompania motocyklistów, kbc - kompania broni ciężkiej, dpanc - dywizjon pancerny, C - ciężarówki, dppanc - dywizjon przeciwpancerny, dplot - dywizjon przeciwlotniczy.

Marek Domański