Wpływ terenu na ruch i walkę

Rodzaj terenu		Koszt ruchu w terenie			Ostrzał- -artyleria	Ostrzał- -pozostałe	Szturm- -wpływ (B)
		Zmot.	Zmot.	Piesz./kon.			
	Czysty	1 1/2	1	1	+0	+0	+0
	Las - powierzchnia heksu	3	3	1 1/2	+1	+2	+2/-2 (C)
	Las - krawędź heksu	+1 1/2	+1	+1/2	+0	+2	+2/-2 (D)
	Wieś/obszar podm.	2	1	1	+1	+2	+3/-3 (C)
	Bagna - powierzchnia heksu	Zakaz	Zakaz	2	+0	+0	+4/-4
	Bagna - krawędź heksu	Zakaz	Zakaz	+1	+0	+0	+4/-4 (D)
	Droga główna	1/3	1/4	1 (+1 A)	Teren	Teren	Teren
	Droga boczna	1/2	1/3	1	Teren	Teren	Teren
	Linia kolejowa	1 1/2	1 1/2	1	Teren	Teren	Teren
	Strumień/rów	Zakaz	Zakaz	+1	+0	+0	+1/-1 (D)
	Mosty stały	Jak droga	Jak droga	Jak droga	Jak strumień	Jak strumień	Jak strumień
	Most saperski	+1/2	+1/2	+1	+0	+0	+1/-1 (D)

(+1 A) - oddział posiada 1 punkt ruchu więcej, jeśli cały ruch wykonuje wyłącznie po drodze głównej,
B - przed ukośnikiem modyfikator dla atakującego, za ukośnikiem dla obrońcy,
C - modyfikatorów nie bierze się pod uwagę, jeśli w danym terenie bronią się samochody pancerne bez wsparcia piechoty/kawalerii (patrz TABELA MODYFIKATORÓW W ATAKU)
D - modyfikator ma zastosowanie tylko wtedy, gdy wszystkie oddziały atakują zza krawędzi oznaczającej przeszkodę; nie dotyczy ataku przez most.

ZBIERANIE ODDZIAŁÓW

1K10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ilość etapów do wejścia	N	N	1	1	1	2	2	2	2	3

Wynik większy od 9 traktujemy jak 9, wynik mniejszy niż 0 traktujemy jak 0.
N - oddział wchodzi do gry w następnym etapie;
1/2/3 - oddział wchodzi za jeden/dwa/trzy pełne etapy.
Modyfikatory do rzutu:
- “+1” za morale wyjściowe na awersie = 5;
- “+2” za morale wyjściowe na awersie = 4;
- “- 4” dla zbierania oddziału kawalerii.

ZULU Wargames

Ostrzał artyleryjski

	zmodyfikowany wynik 1K10								
morale	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
6	4	3*	3	2*	2	1*	1	1	1
5	3*	3	2*	2	1*	1	1	1	-----
4	3	2*	2	1*	1	1	1	-----	-----
3	2*	2	1*	1	1	1	-----	-----	-----
2	2	1*	1	1	1	-----	-----	-----	-----
1	1*	1	1	1	-----	-----	-----	-----	-----

Skutki ostrzału:
- wynik powyżej +5 - brak skutków,
- wynik poniżej "-3"" traktujemy jak "-3",
- 1,2,3,4 - ilość utraconych przez cel punktów morale;
- * drugi rzut kością: 0-4 - dodatkowa strata 1 punktu morale;
5-9 - brak dodatkowej straty.

TABELA MODYFIKATORÓW ARTYLERYJSKICH

Rodzaj modyfikatora	**Wartość mod.**
Modyfikator za wpływ terenu	
Tabela Wpływu Terenu	???
Modyfikator za siłę	
Modyfikator na żetonie	???
Modyfikator za typ celu	
Ostrzał kawalerii w szyku konnym*	-2
Modyfikator za ostrzał ciężarówek	
Ostrzał oddziału w transporcie bądź pustych ciężarówek	-3
Modyfikator za brak widoczności	
Cel niewidoczny	+2
Modyfikator za ogień pośredni (cel za zasłoną)	
Armaty	+1
Modyfikator za ostrzał samochodów panc.	
Za każdą "żółtą tarczę" celu	+1

*tylko jako cel ostrzału w reakcji i deklaracji szarży.

Ostrzał piechoty i kawalerii

	zmodyfikowany wynik 1K10								
morale	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
6	3	2*	2	1*	1	1	1	1	1
5	2*	2	1*	1	1	1	1	1	-----
4	2	1*	1	1	1	1	1	-----	-----
3	1*	1	1	1	1	1	-----	-----	-----
2	1	1	1	1	1	-----	-----	-----	-----
1	1	1	1	1	-----	-----	-----	-----	-----

Skutki ostrzału:
- wynik powyżej +5 - brak skutków,
- wynik poniżej "-3"" traktujemy jak "-3",
- 1,2,3 - ilość utraconych przez cel punktów morale,
-- * drugi rzut kością: 0-4 - dodatkowa strata 1 punktu morale;
5-9 - brak dodatkowej straty.

TABELA MODYFIKATORÓW OSTRZAŁU PIECHOTY I KAWALERII

Rodzaj modyfikatora	**Wartość mod.**
Modyfikator za wpływ terenu	
Tabela Wpływu Terenu	???
Modyfikator za siłę	
Modyfikator na żetonie	???
Modyfikator za ostrzał na dystans	
Na 2 heks	+1
Modyfikator za typ celu	
Ostrzał kawalerii w szyku konnym*	-1
Modyfikator za ostrzał ciężarówek	
Ostrzał oddziału w transporcie bądź pustych ciężarówek	-3
Modyfikator za ostrzał samochodów panc.	
Za każdą "żółtą tarczę" celu	+1
Za każdy "pomarańczowy trójkąt" strzelającego	-1

*tylko jako cel ostrzału w reakcji i deklaracji szarży.

ZULU Wargames

TABELA MODYFIKATORÓW W ATAKU

Atakujący	rodzaj modyfikatora	Obrońca
mod. z uwagi na teren zajm. przez obrońcę (A)		
+/- X	wg tabeli	+/- X
mod. z uwagi stosunek sił (B)		
+/-1	2:1	+/-1
+/-2	3:1	+/-2
+/-3	4:1	+/-3
+/-4	5:1	+/-4
+/-5	pow 5:1	+/-5
Szarża/kontratak kawalerii		
-2	Szarża - cel widoczny	+2
+1	Szarża - cel niewidoczny	+3
Modyfikator - Drugi test morale Atakującego		
+1	Tylko atakujący	----------
Obrona samochodów pancernych bez piechoty lub kawalerii		
----------	Las, zabudowania	+3
Obrona samotnej artylerii		
-2	Tylko artyleria na heksie	+2
Różnica w morale		
-/+X	Różnica w morale: (-) dla wyższego morale; (+) dla niższego morale	+/-X

Objaśnienia:
- (**A**) modyfikator dla atakującego; obrońca używa tego modyfikatora ze znakiem przeciwnym,
- **(B):** strona silniejsza modyfikuje na "-", strona słabsza na "+".

Ustalanie różnicy morale:
- od Uśrednionego wyższe jednego gracza odejmuje się uśrednione morale drugiego gracza;
- różnica na korzyść Atakującego przyjmowana jest dla Atakującego ze znakiem "-", dla Obrońcy ze znakiem "+",
- różnica na korzyść Obrońcy przyjmowana jest dla Atakującego ze znakiem "+", dla Obrońcy ze znakiem "-".

SCHEMAT ATAKU

1) Gracz aktywny deklaruje atak;
2) Obrońca może ostrzelać atakującego, o ile pozostał mu jeszcze jakikolwiek ostrzał w limicie reakcji;
3) Atakujący testuje morale:
A) bierze się pod uwagę uśrednione morale wszystkich atakujących oddziałów (zaokrąglone w dół),
B) nieudany test - jeśli atakujący nie przeszedł testu morale każda jednostka traci **1 punkt morale**; koniec procedury rozstrzygania walki; jeżeli morale jednostki Atakującego spadnie do wartości **0 bądź mniej** - oddział zostaje rozbity;
C) udany test - patrz punkt 4;
4) test morale Obrońcy:
A) gracz bierze pod uwagę uśrednione morale broniącego się stosu;
B) wynik pozytywny - patrz punkt 5;
C) wynik negatywny:
a) strata liczby punktów morale odpowiadającej różnicy pomiędzy wynikiem a poziomem morale danego oddziału przed walką;
b) jeśli morale spadnie do wartości 0 punktów morale bądź mniej - rozbicie tego oddziału,
c) odwrót Obrońcy o 1 heks, a w razie rozbicia oddziału jego ucieczka o 3 heksy;
d) jeśli atakującym jest kawaleria a obrońca piechota - nieudany test morale zawsze oznacza rozbicie i ucieczkę;
e) pościg atakującego co najmniej na atakowany heks;
5) powtórny test morale Atakującego:
A) Atakujący dodatkowo uwzględnia modyfikator +1;
B) wynik pozytywny - każdy oddział Atakującego traci **1 punkt morale**;
C) wynik negatywny:
- strata liczby punktów morale odpowiadającej różnicy między wynikiem a poziomem morale danego oddziału przed walką, co najmniej jednak **2 punktów morale**;
D) jeśli morale spadnie do **0 punktów morale** albo niżej - rozbicie atakującego oddziału.

ZULU Wargames