

Od tłumacza:

Tłumacząc zasady do Advanced Squad Leader: Starter Kit #2, podobnie jak w przypadku SK#1, przyjąłem zasadę, aby zachować w oryginale wszystkie skróty, które występują w grze. Zamieściłem ich tłumaczenia oraz wyjaśnienia, ale w tekście pojawiają się one w oryginalnych formach. Wynika to z tego, że są one integralną częścią mechaniki gry, pojawiają się na żetonach, w tabelach i tworzenie ich polskich odpowiedników wywołałoby jedynie nieporozumienia i zamieszanie. Zwłaszcza, że SK to dla wielu graczy „drzwi” do pełnego Advanced Squad Leader, który także tymi skrótami operuje.

Tłumaczenie to w założeniu służyć ma pomocy w zrozumieniu zasad gry, odmiennych od niemałej części innych gier wojennych. Ponadto polecam doskonałe tutoriale do Advanced Squad Leader: Starter Kit autorstwa Jaya Richardсона (do znalezienia na BoardgamesGeeku), które obszernie i klarownie objaśniają praktycznie zasady działania mechaniki tej znakomitej gry. Tym zaś, którzy chcieliby „przebrać się” na pełnego Advanced Squad Leadera, polecam tekst „From Starter Kits to Full ASL” autorstwa Miikki Sohlmana (do znalezienia na Boardgamesgeeku).

Poniższe tłumaczenie obejmuje zasady Starter Kit #2, dotyczące piechoty i artylerii. Nie wykluczam, że wykonam także przekład zasad trzeciego ze Starter Kitów, poświęconego czołgom.

Nie mam problemu z zamieszczaniem tego tłumaczenia na jakichkolwiek stronach, acz będę wdzięczny za poinformowanie mnie o tym. Wszelkie pytania i uwagi proszę kierować na podany niżej adres.

Krzysztof „Grisznak” Wojdyło (grisznakiw@gmail.com)

Wprowadzenie

Witamy w ekscytującym świecie systemu Advanced Squad Leader. ASL jest szczegółowym systemem gier wojennych, który może symulować każde starcie na poziomie kompanii, jakie miało miejsce w trakcie drugiej wojny światowej. Elementy gry przedstawiają drużyny, półdrużyny, dowódców, załogi, działa i pojazdy należące do każdego, tak większego jak i mniejszego, uczestnika tego konfliktu. Pola bitew przedstawione są za pomocą plansz pokrytych siatkami ponumerowanych pól, po których poruszają się żetony. Zestawy Startowe powstały z myślą o nowych graczach i pozwalają im łatwo zapoznać się z podstawami mechaniki ASL, używając do tego wprowadzających scenariuszy i zasad. Żetony drużyn reprezentują oddziały liczące od 9 do 15 ludzi, w zależności od kraju i armii. Żetony dowódców odzwierciedlają ich, często prezentując historyczne osoby obecne na polu walki, a także pomagają utrzymać zdolności bojowe armii, z którą są związani. Każda drużyna i każdy dowódca posiadają swoje morale przedstawione na żetonach; im wyższe morale tym jednostka lepiej spisuje się na polu walki i szybciej podnosi się po stratach. Żetony broni wsparcia reprezentują konkretne dodatkowe rodzaje broni, wykraczające poza podstawowe uzbrojenie żołnierzy, wchodzących w skład drużyn, które zostało już ujęte w postaci siły ognia obecnej na ich żetonach. Jednostki mogą tworzyć grupy ogniowe, łącząc siłę ognia swoją a także broni wsparcia. Po zestawieniu całej siły ognia, wykonywany jest rzut dwiema kośćmi, zaś rezultatu (zmodyfikowanego o stosowne modyfikatory) szukamy w odpowiednim wierszu kolumny tabeli ognia piechoty. Rezultaty są różne, od braku jakiegokolwiek efektu poprzez zmuszenie przeciwnika do wykonania testu morale celem sprawdzenia, czy jego jednostki nie zostały rozbite, po bezpośrednią eliminację nieprzyjaciół. Jednostki wykorzystują też swoją siłę ognia w walce w zwarciu, najczęściej będącej brutalnym starciem na śmierć i życie.

Każdy scenariusz w ASL SK przedstawia historyczną bitwę prowadzoną przez atakującego i obrońcę, z załączoną listą jednostek oraz broni wsparcia, którymi trzeba będzie się posługiwać, aby osiągnąć określone warunki zwycięstwa. Mapy mogą być układane na różne sposoby, tak aby przedstawić różne scenerie pól bitewnych w Europie.

ASL Starter Kit #2 – Działa jest kompletną grą, która wprowadza gracza w podstawy zasad dotyczących Artylerii w ASL i zawiera drużyny, półdrużyny, dowódców, bronię wsparcia, załogi oraz obsługiwane przez nie działa a także nieco uproszczone zasady do zastosowania w grze. Możecie w ten

sposób poszerzyć swoją wiedzę o ASL SK a być może skusi was to do sięgnięcia po pełną wersję Advanced Squad Leader. Niezależnie od tego, żetony i plansze są całkowicie kompatybilne z innymi częściami systemu. Nie potrzebujecie niczego więcej, aby rozegrać zamieszczone tu scenariusze. Więcej scenariuszy znajdziecie na naszej stronie (www.multimanpublishing.com) oraz w magazynie „Operations”.

Użyliśmy kodu kolorystycznego, aby podkreślić to, co zostało zmienione w stosunku do ASL SK #1 albo wprowadzone jako całkowita nowość. Wszystkie zasady zaznaczone **łososiową barwą** są nowymi lub stanowią rozszerzenie tudzież poprawkę tych, które występowały wcześniej. Wszystko co znajduje się w tej Instrukcji jest nadrzędne względem tego, co zamieszczono w instrukcji do SK #1.

I na koniec – ASL SK#2 – Dział zawiera wszystkie żetony, które są potrzebne do rozegrania załączonych doń scenariuszy. Jednak ASL jest grą o bardzo szerokich możliwościach i licznych nieprzewidywalnych sytuacjach, w związku z czym istnieje możliwość, że graczom zabraknie któregoś z żetonów pomocniczych.

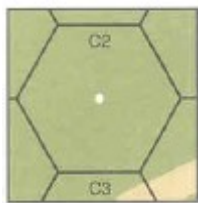
1.0 Zawartość gry

1.1 Plansze

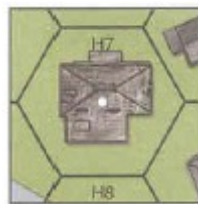
Ten moduł ASL SK zawiera dwie plansze (w i x). Przedstawiają one pole bitwy i mogą być ze sobą oraz z innymi planszami łączone, tak bokami jak i brzegami. Na plansze naniesiona jest siatka heksów, aby umożliwić precyzyjne mierzenie odległości. Każdy heks zawiera specyficzny rodzaj terenu. Różne rodzaje terenu mają różny wpływ na ruch i walkę. Każdy heks posiada swoje koordynaty, określające jego położenie na mapie (np. K2). Dzięki połączenie koordynat z nazwą mapy (np. yK2), można łatwo określić położenie każdego heksa w systemie. Każdy heks zawiera białą kropkę, która przedstawia jego środek. Używa się jej, aby określić Linie Widoczności (Line of Sight - LoS). Połowiczne heksy na krawędziach map należy traktować jak pełne, choć nie mają one swoich koordynat.

1.1.1 Rodzaje terenu

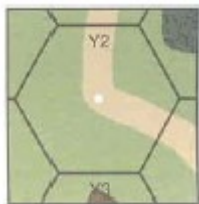
Poniżej przedstawiono różne rodzaje terenu występującego w tym module. Z przyczyn estetycznych czasami niektóre przedstawienia terenu mogą wychodzić poza granicę heksu, ale większość heksów jest zdominowana przez jeden, określony rodzaj terenu. Najczęściej ów dominujący teren znajduje się tam, gdzie jest biała kropka oznaczająca środek pola, ale nie zawsze. Niektóre rodzaje terenu utrudniają ruch. Koszt ruchu wyraża się we wskaźniku ruchu (Movement Factor - MF). Teren może blokować lub ograniczać Linie widoczności (LOS) i może zapewnić dodatkową osłonę oraz modyfikator podczas ostrzału dzięki Modyfikatorom Terenu (Terrain Effects Modifier - TEM).



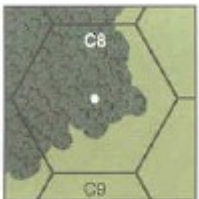
Teren czysty – pole z terenem czystym jest heksem wolnym od jakichkolwiek innych rodzajów terenu, pokryte w całości jasną zielenią, jak np. heks C2. Teren czysty nie stanowi ograniczeń dla ruchu oraz ostrzału, zaś jedyny modyfikator, jaki wprowadza, to -1 dla jednostki poruszającej się w terenie czystym (FFMO) używany do rzutu kostką podczas ostrzeliwania takiej jednostki, jeśli wyda ona punkt ruchu w terenie czystym.



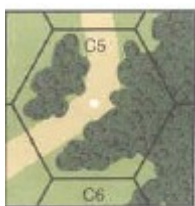
Budynki – budynki to wzniesione przez człowieka zabudowania o różnym rozmiarze. Każdy heks zawierający brązowy lub szary symbol budynku jest traktowany jako pole z budynkiem, tak jak np. heks H7. Budynek blokuje linie widoczności i wymaga od piechoty wydania 2 MF za wejście. TEM budynków to +3 dla murowanych (szarych) i +2 dla drewnianych (brązowych). Jeśli podczas ustalania linii widoczności (LOS) między dwoma oddziałami okaże się, że przebiega ona przez budynek, wówczas blokuje on LOS obu jednostkom.



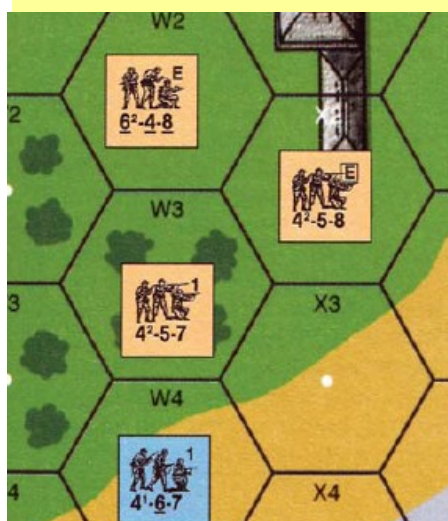
Drogi – symbol dróg reprezentuje zarówno gruntowe jak i asfaltowe drogi. Droga przedstawiona jest jako gruba beżowa linia, jak na polu Y2 to droga gruntowa, podczas gdy szara, to droga asfaltowa. Droga traktowana jest jak teren czysty. Dodatkowo, jeśli oddział piechoty porusza się wyłącznie drogą, otrzymuje jeden dodatkowy MF chyba że chce skorzystać z osłony drogi wśród drzew lub wejść na pole z dymem.



Las – symbol lasu reprezentuje gęsto zarośnięte obszary leśne, takie jak pole C8. Las blokuje LOS, zaś piechota musi wydać 2 MF, aby wejść na pole z nim. TEM dla pól leśnych wynosi 1. Jeśli podczas ustalania linii widoczności (LOS) między dwoma oddziałami okaże się, że przebiega ona przez las, wówczas blokuje on LOS obu jednostkom. **Ogień moździerza przeciwko piechocie w lesie otrzymuje dodatkowy -1 TEM za Atak z Wysokości (Air Burst).**



Leśna droga – jednostka poruszająca się po takim polu jak C5 nie otrzymuje +1 TEM podczas Początkowego Ostrzału Obronnego i wpływa na nią FFMO oraz Zagrożenie, pod warunkiem że LOS nie przechodzi przez obszar zajmowany przez las i jest prowadzone wyłącznie drogą. W innym przypadku wszystkie zasady dotyczące lasu pozostają w użyciu. Jednostka może zawsze wybrać, czy korzysta z ruchu przez las jego TEM. Obszar drogi nie blokuje LOS.



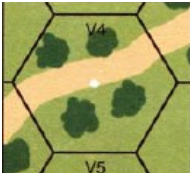
Przykład Działania Sadu:

Sad jest w okresie kwitnienia. Niemiecka drużyna 4-6-7 jest na pierwszym poziomie wzgórza, podczas gdy Brytyjczycy są na poziomie zero. Sad na polu W3 blokuje LOS między 4-6-7 na poziomie pierwszym i 6-4-8 oraz 4-5-8 na poziomie 0. Gdy Sad nie był w okresie kwitnienia, Sad na polu W3 dawałby Przeszkodę +1. Niemiecka drużyna 4-6-7 oraz brytyjska drużyna na polu W3 mogą wprowadzić względem siebie nawzajem LOS bez Przeszkód, niezależnie od sezonu.



Sad – symbol sadu przedstawia obszar na którym rosną niewielkie drzewa w sporych odstępach, tak jak na heksie AA2. Sad jest przeszkodą dla linii widoczności (LOS) **na tej samej wysokości** i w związku z tym jeśli przebiega ona przez obszar sadu, należy dodać +1 za każdy heks zawierający taki teren. Koszt wejścia na pole sadu to 1 MF. Pole sadu nie posiada TEM, ale że nie jest też terenem czystym, to neguje zarówno FFMO jak i Zagrożenie (Interdiction). **Sad kwitnie w okresie od kwietnia do października. W tym czasie Sad całkowicie blokuje LOS prowadzoną przez niego z różnych wysokości. Poza tym okresem (od listopada do marca) Sad jest Przeszkodą +1 dla LOS prowadzonych przez niego z różnych**

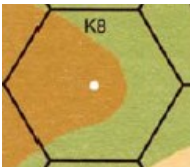
wysokości.



Droga wśród drzew – heks zawierający drogę i sad przedstawia drogą otoczoną z dwóch stron rzędami drzew. Wejście na taki heks od strony drogi jest traktowane identycznie jak ruch wzdłuż drogi. Dla LOS prowadzonego wzdłuż drogi nie występuje tu Przeszkoda, może dojść do -1 FFMO, zaś w pozostałych przypadkach pole to traktowane jest jako Sad.



Zboże – symbol zboża reprezentuje pola uprawne, na których rosną różnego rodzaju rośliny, tak jak na heksie P6. Zboże stanowi ograniczenie linii widoczności (LOS) i w związku z tym jeśli przebiega ona przez obszar zboża, należy dodać +1 za każdy heks zawierający taki teren. Zboże rośnie w okresie od czerwca do września, poza tymi miesiącami należy traktować pola z nim jako teren czysty. Wejście na pole ze zbożem kosztuje 1 i 1/2 MF. Pole zboża nie posiada TEM, ale że nie jest też terenem czystym, to neguje zarówno FFMO jak i Zagrożenie (Interdiction).



Wzgórza – wzgórza reprezentują obszar wznoszący się ponad poziom terenu, zaś każdy teren znajdujący się na nich wzrasta dalej, tworząc w ten sposób nowe poziomy wysokości. Wszystkie wzgórza blokują LOS w stosunku do jednostek nie znajdujących się na nich. Heks ze wzgórzem, na którym nie innego terenu, jest traktowany jako teren czysty. FFMO i Zagrożenie nie występują, jeśli jednostka jest zabezpieczona Przewagą Wysokości (Height Advantage) (patrz niżej). Jednopoziomowe przeszkody (budynki/lasy/sady) znajdujące się na wzgórzu stają się dwupoziomowymi przeszkodami. Wzgórze zaznaczone jest na planszy przy pomocy brązowego koloru, tak jak na polu K8, ale z powodów estetycznych niektóre heksy zawierające będą zarówno wzgórze jak i teren czysty. Takie pola uważa się za teren wyższy i blokadę dla LOS, jeśli podczas wyznaczania LOS linia przebiega przez białą kropkę w centrum heksu. Zbocze występuje wszędzie tam, gdzie pojawiają się dwa poziomy wysokości, tak jak na polu vAA8. Linie zboczy są ważne w wyznaczaniu kosztów ruchu oraz określaniu LOS. Kiedy piechota przekracza linię zbocza i wchodzi na wyższy teren, wówczas musi zapłacić podwójny koszt wejścia na tenże teren.

Jednostka ostrzeliwana przez inne rodzaje ostrzału niż moździerzowy, otrzymuje +1 TEM za Przewagę Wysokości, jeśli nie otrzymuje żadnych innych TEM. Poza tym, jednostka otrzymująca +1 TEM za Przewagę Wysokości nie podlega Zagrożeniu (Interdiction) oraz FFMO ze strony strzelającego, którego ostrzał otrzymałby ów TEM. Wyjątkiem jest sytuacja, w której jednostka nie otrzymuje Przewagi Wysokości w trakcie MPH i RtPh jeśli wchodząc na heks przekracza Linie Zbocza prowadzącą przez ten bok heksu, z którego wyprowadzona jest LOS jednostki stwarzającej Zagrożenie.

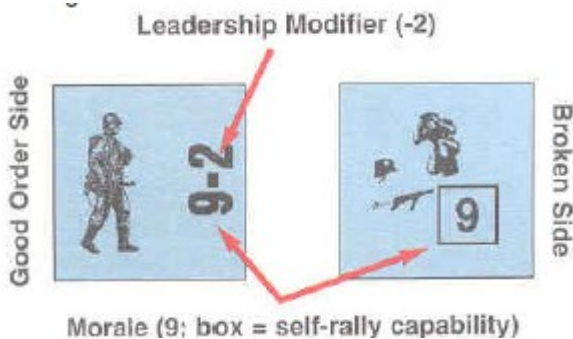
Przykład Przewagi Wysokości i LOS na Wzgórzu:



Niemiecka drużyna 4-6-7 na E9 widzi amerykańską drużynę 6-6-6 na polu I7 bez jakichkolwiek Przeszkód w postaci zboża na F8, ale atak przeprowadzony przez 4-6-7 przeciwko 6-6-6 otrzymałby +1 TEM za Przewagę Wysokości. Amerykańska drużyna 5-3-6 na polu H7 musiałaby wydać 2 MF żeby wejść na pole I7 (1 MF za ruch w terenie czystym, podwojone za przekraczanie Linii Zbocza ku górze). 5-3-6 nie otrzymałoby TEM za Przewagę Wysokości, ponieważ przekraczałoby Linię Zbocza będąc w LOS przeciwnika. 4-6-7 nie ma LOS do 3-3-7 na heksie I6 (i vice versa). Jeśli 3-3-7 wykona ruch na I7 (1 MF), wówczas LOS między nią i 4-6-7 zaistnieje, zaś 3-3-7 będzie posiadać +2 TEM Przewagi Wysokości przeciwko atakom ze strony 4-6-7. Jeśli 5-3-6 na H7 poruszyłoby się na G7, koszt wynosiłby 4 MF (koszt wejścia na pole z budynkiem 2 MF – podwojony za przekroczenie Linii Zbocza ku górze – dla Zielonej jednostki oznacza to konieczność wykonania Ruchu Podwojonego) i 5-3-6 zyskałoby TEM budynku, a nie Przewagi Wysokości.

1.2 Żetony

W grze występują **cztery** rodzaje żetonów – żetony pomocnicze, żetony jednostek, żetony Broni Wsparcia (Support Weapons - SW) i **Dział**. Żetony pomocnicze są identyczne dla obu stron i służą do zaznaczania wykonywanych akcji, celem pamiętania, kto co zrobił. Do nich należą takie żetony jak prep fire, first fire, pin albo desperation morale i **dymu**. Ich rola będzie opisana później. Żetony jednostek dzielą się na dwa rodzaje – żetony grup (Multi Man Counters - MMC) i żetony pojedynczych żołnierzy (Single Man Counters – SMC).

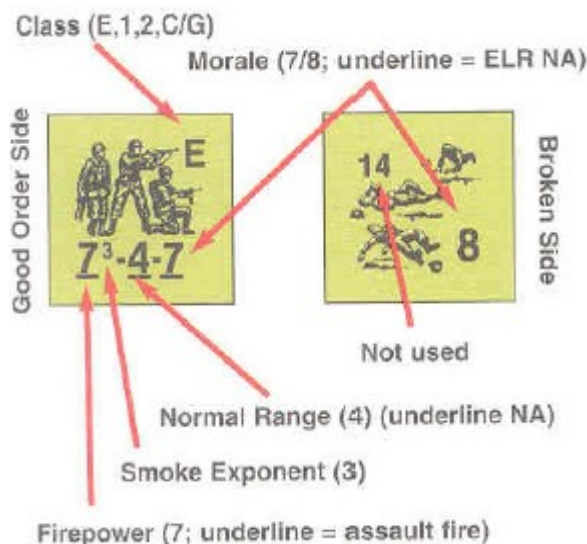


1.2.2 Żetony pojedynczych żołnierzy (SMC)

SMC są elitarnymi jednostkami, na których znajduje się sylwetka jednego żołnierza. Reprezentują one pojedynczych dowódców. Żetony te posiadają dwie cyfry, z których dolna określa morale, zaś górna to Modyfikator Dowodzenia (Leadership Modifier), od ujemnego poprzez zero, po rzadko się pojawiający niekorzystny modyfikator dodatni. Nierozbiti i nie

przygwożdżony ogniem dowódca może używać modyfikatora dowodzenia, aby wpływać na różne

działania podejmowane przez oddziały stojące na tym samym polu (chyba, że poruszają się oddzielnie). Modyfikatory dowodzenia nie kumulują się. Dowódca może wykonać jedną akcję na fazę, ale może wykorzystywać modyfikator dowodzenia wielokrotnie w trakcie fazy, aby porządkować rozbite oddziały, wpływać na ostrzał albo modyfikować wyniki testu morale.



1.2.2 Żetony grup (MMC)

MMC są żetonami, na których znajdują się sylwetki kilku żołnierzy. W tej grze występują trzy rodzaje takich żetonów – drużyna (Squad) i półdrużyna (Half Squad – HS) oraz załoga. Żetony drużyn posiadają grafiki z trzema żołnierzami, żetony półdrużyn – z dwoma, zaś załogi – z dwoma kłęczącymi żołnierzami. Załogi zawsze są jednostkami elitarnymi. MMC dzielą się na elitarne (E), pierwszoliniowe (1), drugoliniowe (2), poborowe (C) oraz zielone (G), co zostało wyrażone w oznaczeniu znajdującym się w prawym górnym rogu żetonów. Dwie półdrużyny albo dwie załogi odpowiadają wielkością jednej drużynie i tworzą jej ekwiwalent dla potrzeb określenia pojemności stosów. Każdy żeton MMC posiada trzy cyfry określające jego

zdolności bojowe. Pierwsza od lewej to siła ognia (Firepower - FP) i przedstawia siłę, z jaką dany oddział może ostrzeliwać inne. Środkowa cyfra określa normalny zasięg, w jakim oddział może prowadzić ogień z jego pełną siłą. Trzecia cyfra to morale, określająca odporność i wytrzymałość oddziału. Niektóre drużyny posiadają małą cyfrę na prawo od siły ognia – jest to zdolność do stawiania zasłony dymnej.

1.2.3 Rozbite jednostki

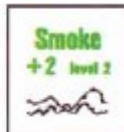
Druga strona żetonów jednostek przedstawia je w stanie rozbicia (Broken). Rozbita jednostka posiada jedynie współczynnik morale. Jeśli współczynnik ten jest w kwadracie, jednostka taka może podejmować samodzielne próby uporządkowania się (Self Rally).

1.2.4 Bronie wsparcia (SW)

Żetony reprezentują broń, które mogą być posiadane i używane przez MMC i SMC (więcej w sekcji 4.0). Należą do nich karabiny maszynowe (Machine Guns - MG), miotacze ognia (Flamethrowers – FT), ładunki wybuchowe (Demolition Charges – DC), lekkie moździerze i lekką broń przeciwpancerną (Light Anti-Tank Weapons - LATW). Jeśli jednostka posiada daną SW, żeton broni należy umieścić na żetonie jednostki. Aby korzystać z SW, należy je posiadać. SW mają swoją wagę, określaną w punktach wagi (Portage points – PP) określoną na żetonie. Poza nią SW posiadają FP i zasięg tak jak MMC.

1.2.4.1 Szybkostrzelność

Niektóre SW mają możliwość wielokrotnego strzelania (Rate of Fire – ROF) przedstawioną w postaci cyfry ujętej w kwadracie. Jeśli podczas rzutu na strzał na kolorowej kostce wypadnie wynik równy lub niższy od tej cyfry, taka nieprzygwożdżona SW albo Działo może oddawać kolejne strzały w tej samej fazie (za wyjątkiem APH), dopóki wynik na kolorowej kostce będzie to umożliwiał albo piechota lub obsługa broni zostaną przykryte żetonem Final Fire. Niektóre SW, jak MG, mogą się zepsuć, a wtedy są odwracane na drugą stronę. Na stronie uszkodzonej broni w lewym dolnym rogu znajduje się cyfra określająca jej naprawę. Szóstka w prawym górnym rogu oznacza, że jeśli podczas próby naprawy zostanie wyrzucone 6, broń psuje się definitywnie i jest usuwana z gry.



1.2.5 Dym

Mniejsze żetony dymu (1/2") są kładzione przez piechotę w trakcie MPH i usuwane pod koniec MPH. Większe żetony dymu (5/8") są stawiane przez Artylerię na początku PFPh albo DFPh po uzyskaniu trafienia jako Ostrzał Obszarowy (Area Fire). Jeśli ma to miejsce w PFPh, wówczas należy położyć żeton dymu +3, zaś jeśli w DFPh, należy położyć żeton dymu rozpraszającego się +2 (+1 przy WP). Na początku następnej PFPh należy usunąć wszystkie żetony rozpraszającego się dymu, zaś żetony +3 obrócić na stronę reprezentującą rozpraszający się dym. Dym stanowi przeszkodę na całej powierzchni heksu, każdy ogień prowadzony przez niego lub w niego otrzymuje DRM (+1 za rozpraszający się WP, +2 za mały żeton dymu oraz za duży żeton dymu rozpraszającego się albo za WP, +3 za duży żeton dymu). Ogień prowadzony z pola pokrytego dymem otrzymuje dodatkowy +1 DRM. Wejście na pole z dymem (ale nie wyjście z niego) kosztuje 1 dodatkowy MF.



1.2.6 Działa

Każdy należący do Artylerii duży żeton (5/8") jest traktowany jako Działo (6.0). Działo musi być obsługiwane przez Załogę, aby mogło strzelać bez DRM +2 za Niekwalifikowaną Obsługę. Działa są posiadane, przekazywane, przenoszone i niszczone tak jak SW (4.0). Jest pięć rodzajów Dział. Typ Działa jest ujęty na żetonie w postaci skrótu do nazwy typu. Są to: MTR – Mortar (Moździerz), AT – Anti-Tank Gun (Działo Przeciwpancerne), INF – Infantry Gun (Działo Piechoty), ART – Artillery (Artyleria) i AA – Anti Aircraft Gun (Działo Przeciwlotnicze). Podziału tego nie należy taktować jednak bardzo dosłownie. Działo Przeciwpancerne może strzelać do piechoty itd. Przednia część żetonu Działa zawiera także informacje o jego kalibrze (w milimetrach), rozmiarze jako celu (6.7), Wskaźnik Przesuwania (6.5) i ROF, Ekwiwalencie Ognia Piechoty (IFE – 6.8), szybkości jego obrotu (3.2.4). Niektóre Działa posiadają informacje o możliwości Szybkiego Rozkładania (Quick Set Up – QSU) z tyłu żetonu oraz o możliwości Przesuwania go przez piechotę (Manhandling). Niektóre z Dział nie mogą się poruszać w trakcie scenariusza, ponieważ muszą być holowane (Limbered), co zaznaczono z tyłu żetonów. Tylko działa będące małymi celami oraz AT/INF, które nie są dużymi celami, mogą się znajdować w budynkach.

1.3 Karty scenariuszy

Każda z rozgrywek toczy się według zasad określonych na karcie scenariusza. Zawiera ona informacje o mapie/ach używanych podczas rozgrywki, potrzebnych żetonach oraz ich rozstawieniu, długości gry, warunkach zwycięstwa, historycznym tle, broniach (z ilością potrzebnych umieszczoną poniżej) oraz zasadach dodatkowych (Scenario Special Rules – SSR). Na karcie znajduje się także dodatkowa opcja równowagi (balance) – przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz rzuca kostką i ten, który osiągnął wyższy wynik, wprowadza swoją opcję.

1.4 Kości

W grze korzysta się z dwóch kości sześciennych – białej i czerwonej. Zasady wymagają czasem rzutu kostkami (Dice Roll – DR) lub kostką (die roll – dr). Gdy mowa o kolorowej kostce, wówczas chodzi o czerwoną.

2.0 Definicje

Acquired Target - (Namierzenie Celu) DRM dla DR Na Trafienie (To Hit) dający -1 lub -2 uzyskiwany przez Działo lub Moździerz, który ponownie strzela do tego samego celu. Cele Typu Piechoty (Infantry Target Type) przykrywane są małymi (1/2") żetonami Namierzenia Celu, zaś Cele Typu Obszarowego (Area Target Type) wykorzystuje duże (5/8") żetony Namierzenia Celu.

AFPh - Advancing Fire Phase (Faza Natarcia Ogniwego) - (3.5)

Aph - Advance Phase (Faza Natarcia) – (3.7)

Air Burst (Ostrzał z Wysokości - Ostrzał znajdującej się w lesie piechoty prowadzony przez Moździerz otrzymuje -1 TEM (zamiast +1 TEM).

AP - Armor Piercing (Przeciwpancerne) (6.2)

Area Fire – (Ostrzał Obszarowy) ostrzał pustego/niewidocznego heksu, podczas prowadzenia Area Fire, siła ognia jednostek nieartyleryjskich dzielona jest na pół (3.2, 3.3.1, 3.5 i 4.1)

Area Target Type (Cel Typu Obszarowego) – jeden z dwóch rodzajów typów celów, które mogą być ostrzeliwane przez Artylerię. Zawsze jest używany przez Moździerze oraz wtedy kiedy Artyleria wystrzeliwuje pociski dymne. Nie może być używany przez LATW lub podczas strzelania innymi typami amunicji niż HE lub dym/WP (3.2.4)

Assault Fire – (Ogień Szturmowy) specjalna zdolność oddziałów, których siła ognia na żetonie jest podkreślona (3.5)

Assault Movement – (Ruch Szturmowy) rodzaj ruchu piechoty (3.5)

Attacker – (Atakujący) - aktywny gracz w trakcie tury.

B# - Breakdown number (Wskaźnik zepsucia) liczba określająca wynik, którego wyrzucenie skutkuje uszkodzeniem Broni (4.0 i 6.12)

Baz – Bazooka, lekka amerykańska Lekka Broń Przeciwpancerna (4.4.1)

Casualty Reduction – (Redukcja Ilościowa), rezultat walki, który eliminuje HS, zaś drużynę zmienia w HS, natomiast w przypadku SMC skutkuje statusem rannego (Wound) (3.2.1)

CA – Covered Arc (Zakres widoczności) kierunek, w którym skierowana jest lufa działa (3.2.4)

CC – Close Combat (Walka w Zwarcu) – (3.8)

CCPh – Close Combat Phase (Faza Walki w Zwarcu) – (3.8)

Center Hex Dot – (Kropka Wyznaczająca Środek Heksu), wykorzystywana do określenia LOS (1.1)

CH – Critical Hit (Krytyczne Trafienie) (6.1)

Control (Kontrola) – pełnowartościowa jednostka piechoty posiada kontrolę nad heksem, jeśli nie ma na nim innych jednostek przeciwnika. Określenie to pojawia się często podczas ustalania warunków zwycięstwa. Aby budynek mógł zostać uznany za kontrolowany, nie ma potrzeby, by na wszystkich jego heksach stały oddziały gracza, pod warunkiem, że na żadnym z jego heksów nie stoją oddziały przeciwnika.

COT – Cost of Terrain (Koszt Terenu) ilość MF, które należy wydać, aby móc wejść na dane pole. Koszt ten może być zwiększony przez czynniki dodatkowe (np. wchodzenie na teren położony wyżej)

Cowering (Nakrycie) – kara za wyrzucenie przez oddział podczas wykonywania ostrzału identycznych wyników na obu kostkach. Nie ma zastosowania dla oddziałów stojących na jednym polu z dowódcami (3.2). Nie dotyczy ostrzału Artylerii oraz prowadzenia przez nią IFE.

CX – Counter Exhausted – (Jednostka Zmęczona) - status, który otrzymuje oddział wykonujący podwójny ruch (3.3) lub kiedy zużywa wszystkie swoje punkty ruchu podczas APh (3.7)

DC – Demolition Charges (Ładunki Wybuchowe) - (4.3).

Defender (Obrońca) – gracz, którego tura się skończyła.

Defensive First Fire (Początkowy Ostrzał Obronny) – ostrzał jednostek poruszających się w MPh (3.3.1)

DFPh - Defensive Fire Phase (Faza Ognia Obronnego) – (3.4)

Direct Hit – (Bezpośrednie Trafienie) trafienie jednego Działa przez drugie Działo, które uzyskuje w IFT rezultat KIA lub K# po uwzględnieniu wszystkich DRM (6.7)

DM – Desperation Morale (Desperackie Morale) - (+4 do prób uporządkowania) (3.1, 3.2.1 i 3.6)

Double Time (Ruch podwojony) - Piechota może dodać 2 punkty do swojego MF i przykrywana jest żetonem CX (3.3)

dr – Die roll (Rzut jedną kostką) - (1.4)

DR - Dice roll (Rzut dwiema kośćmi) - (1.4)

drm/DRM – Dice/Die Roll modifier (Modyfikator rzutu kością/kośćmi) – modyfikator, który obniża lub podwyższa wynik na kości/ach otrzymany po rzucie.

Depletion Numbers - (Liczby Wyczerpania) znajdujące się na żetonach Dział liczby określające stopień zaopatrzenia w Specjalną Amunicję (6.2).

Emplacement (Rozstawienie) – Działo, które nie zostało rozłożone na asfaltowej drodze i nie poruszało się, otrzymuje +2 TEM za Ustawienie (6.3)

FFMO – First Fire Movement in Open Ground (Ostrzał Jednostki Poruszające się w Terenie Czystym) - -1 DRM dla ostrzału jednostki, która wykonuje ruch w terenie czystym. Nie jest używany, gdy LOS między strzelającym a celem jest przegrodzone przeszkodą (3.3.1)

FFNAM - First Fire Non Assault Movement (Ostrzał Jednostki Poruszającej się bez Ruchu Szturmowego) -1 DRM dla ostrzału jednostki, która wykonując ruch nie korzysta z opcji Assault Movement.

FG - Firegroup (Grupa Ogniowa) – dwie lub więcej jednostek/MG łączących siłę ognia, aby wspólnie wykonać atak (3.2)

FP – Firepower (Siła Ognia) – współczynnik, który określa zdolność jednostki do prowadzenia ataków ogniowych (1.2.2 i 3.2)

FPF – Final Protective Fire (Ostateczny Ostrzał Ochronny) – (3.3.1)

FT – Flamethrower (Miotacz Ognia) – (4.2)

Good Order (W Pełni Sprawny) – oddział piechoty, który nie jest rozbity ani przykryty żetonem Melee.

Gun (Działo) – każdy rodzaj broni przedstawiony na dużym (5/8”) żetonie (1.2.6 i 6.0)

Gunshield (Tarcza Ochronna) – osłona (najczęściej dająca +2 TEM DRM) dostępna w niektórych warunkach dla Załóg obsługujących Działa typu AT lub INF.

H – oznaczenie stosowane dla amunicji HEAT.

HEAT – High Explosive Anti Tank (Amunicja Kumulacyjna) używany przez BAZ i PSK oraz niektóre rodzaje Dział specjalny rodzaj amunicji (4.4 i 6.2)

HE – High Explosive (Amunicja Odłamkowa) (6.2)

Hazardous Movement (Ruch Ryzykowny) – ruch piechoty, która przesuwa Działo (6.5)

Height Advantage (Przewaga Wysokości) – TEM dla jednostek, które są celem i znajdują się wyżej (1.1.1)

HIP – Hidden Initial Placement (Rozstawienie w Ukryciu) (6.2)

Hex Grain (Linia Heksów) – ciąg połączonych ze sobą pól, z których pierwsze i ostatnie można połączyć ciągłą linią przechodzącą przez ich środki.

Hexside (Granica Heksu) – jedna z sześciu ścianek, które tworzą heks.

Hindrance (Przeszkoda) – rodzaj terenu (sad, zboże), który nie blokuje całkowicie LOS. Każde pole posiadające ten status modyfikuje siłę strzelającego przez nie, ale nie uniemożliwia oddawania strzałów. **Każde pole Przeszkody, przez które prowadzona jest LOS dodaje +1 do rzutu kością w**

IFT przeciw jednostce na tej samej wysokości (3.2). Przeszkody o łącznej wartości 6 i więcej całkowicie blokują LOS.

Hit – (Trafienie) Artyleria musi zaliczyć trafienie (dzięki procesowi Na Trafienie – 3.2.4) aby móc sprawdzić wynik ataku w IFT.

HS – Half Squad (Półdrużyna)

IFT – Infantry Fire Table (Tabela Ognia Piechoty)

Inexperienced (Niedoświadczone) - „zielone” (Green - G) oddziały piechoty, które nie stoją na jednym polu dowódcą oraz jednostki poborowe (Conscript - C) posiadają: 3 MF, B# i X# zmniejszone o 1, podczas nakrycia (Cover) przesunięcie następuje o dwie kolumny oraz +1 do rzutu podczas pułapki (Ambush).

Infantry (Piechota) – wszystkie żetony SMC i MMC.

Infantry Target Type - (Cel Typu Piechoty) jeden z dwóch rodzajów celów, jakich używa Artyleria.

Niedostępny dla Moździerzy i LATW. Można go prowadzić ze wszystkich rodzajów amunicji poza dymną i WP (3.2.4)

Inherent Terrain (Konkretny Teren) – niektóre rodzaje terenu (jak sad) lub żetonów (jak dym) obejmują zawsze cały obszar heksu. LOS prowadzona przez taki heks zawsze podlega ich ograniczeniom.

Interdiction (Zagrozenie)- NMC, który musi wykonać wycofująca się jednostka, jeśli wycofując się porusza się w LOS nie przygwożdżonej, w pełni sprawnej jednostki przeciwnika i w normalnym zasięgu jej siły ognia, tak że można by teoretycznie przeprowadzić FFMO (3.6)

IPC – Inherent Portage Capacity (Zdolność Przenoszenia Ciężaru) (4.0)

Intensive Fire – (Intensywny Ogień) po utracie ROF przez Działo, może ono oddać jeszcze jeden strzał (3.2.4) z DRM TH +2 i B# zmniejszonym o 2 (6.12)

Known Enemy Unit (Rozpoznana Jednostka Przeciwnika) – jednostka przeciwnika, która znajduje się w LOS gracza.

LATW – Light Anti Tank Weapon (Lekka Broń Przeciwpancerna) rodzaj Artylerii będącej zarazem SW, która posiada swoją własną tabelkę Trafień (To Hit)

LLMC – Leader Loss Morale Check (Test Morale Związany ze Stratą Dowódcy) – MC, który musi wykonać oddział, jeśli dowódca, z którym stał na polu, został zabity, a który posiadał wyższe morale niż ów oddział (3.2.1)

LLTC – Leader Loss Task Check (Test Sprawności Związany z Rozbiciem Dowódcy) – MC, który musi wykonać oddział, jeśli dowódca, z którym stał na polu, został rozbity, a posiadał wyższe morale niż ów oddział (3.2.1)

LOS – Line of Sight (Linia Widoczności) – (3.2)

Low Crawl (Czołganie) – odwrót o jedno pole wykonywany podczas RtPH. Neguje Zagrozenie (Interdiction).

M# - Manhandling Number (Wskaźnik Przesuwania) DR wymagany do wykonania, aby móc przesuwać Działo (6.5)

Mandatory Fire Group (Obowiązkowa Grupa Ogniowa) – piechota i MG stojące na jednym polu, które chcą wykonać ostrzał tego samego celu, muszą strzelać razem, jako FG (3.2.2).

Melee – (Potyczka) – sytuacja, która ma miejsce po zakończeniu Close Combat między dwiema wrogimi jednostkami stojącymi na jednym polu (3.8)

MF – Movement Factor (Wskaźnik Ruchu) – wskaźnik określający możliwości ruchu piechoty (3.3)

MG – Machine Gun (Karabin Maszynowy) - rodzaju SW, który dzieli się na lekkie (LMG), średnie (MMG) i ciężkie (HMG) karabiny maszynowe (4.1)

MMC – Multi Man Counter (Żeton Grupy), żetony przedstawiające drużyny, półdrużny i załogi (1.2.2)

MPh – Movement Phase (Faza Ruchu) - (3.3)

NMC – Normal Morale Check (Normalny Test Morale) – test podczas którego należy wykonać rzut DR i uzyskać rezultat niższy lub równy posiadanemu morale, aby uniknąć rozbicia. Modyfikator dowodzenia może zmodyfikować wyniki rzutu (3.2.1)

Mortars (Moździerze) – rodzaj Artylerii, którego ostrzał zawsze traktuje się jako ostrzał Celów Typu Obszarowego (Area Target Type). Lekkie Moździerze (60 mm i mniej) taktowane są jako SW i mogą być normalnie obsługiwane przez każdą jednostkę piechoty, podczas gdy pozostałe Moździerze są traktowane jako Działa i muszą być obsługiwane przez Załogę, aby strzelać bez ograniczeń (4.5 i 6.9).

Near Miss (Prawie pudło) – strzał skierowany ku Działu, który nie przyniósł wyniku KIA lub K# na skutek działania TEM Tarczy Ochronnej (6.7)

Non-Qualified Use (Użycie Niewykwalifikowane) – użycie Działa przez jednostki inne niż Załoga (1.2.6) dodaje +2 DRM i zmniejsza B# o 2.

NT – Non Turreted (Bez Wieży) rodzaj broni obejmujący wszystkie Działa poza tymi mającymi kąć obrotu o 360 stopni (3.2.4)

Ordnance (Artyleria) – Działa i SW (Moździerz lub LATW), które muszą najpierw wykonać

procedurę Trafienia (To Hit) aby móc następnie sprawdzić wynik w IFT.

PBF – Point Blank Fire (Strefa Czystego Ognia) – ostrzał jednostki na sąsiednim heksie. FP ulega podwojeniu (3.2)

PFP – Prep Fire Phase (Faza Przygotowania Ogniwego) – (3.2.2)

Player Turn (Tura Gracza) – osiem kolejnych faz, będących połową każdej tury, podczas których swój ruch wykonuje Atakujący.

PP – Portage Points (Punkty Udźwigu) – wskaźnik przedstawiający ciężar danej SW i trudność związaną z jej przenoszeniem (4.0)

PSK – Panzerschreck, niemiecka lekka broń przeciwn pancerna (4.4.1)

PTC – Pin Task Check (Test Przygwożdżenia) – (3.2.1)

QSU – Quick Set Up (Szybkie Rozstawienie) tyo broni, który może być przesuwany przez piechotę (6.5)

Residual FP – (Ostrzał Obszaru) – siła ognia, jaka pozostaje na danym obszarze po wykonaniu Defensive First Fire (3.3.1)

ROF – Rate of Fire (Szybkostrzelność) – zdolność SW do oddawania naraz większej liczby strzałów. Wskaźnik ROF ujęty jest w kwadracie (1.2.4)

RPh – Rally Phase (Faza Porządkowania) (3.1)

RtPh – Rout Phase (Faza Odwrotu) (3.6)

Self-Rally (Samodzielne Uporządkowanie) – zdolność oddziału do przeprowadzenia uporządkowania bez konieczności znajdowania się na jednym polu z w pełni sprawnym dowódcą. Żetony posiadające tę zdolność mają morale w kwadracie po stronie oznaczającej rozbitcie (3.1)

SMC – Single Man Counter (Żeton Pojedynczego Żołnierza) (1.2.1)

Smoke (Dym) – granaty dymne, które mogą być używane przez piechotę do stawiania zasłony dymnej (mały żeton 1/2", 3.3) albo pociski dymne wystrzeliwane przez Artylerię (duże żetony 5/8", 6.2), zapewniające osłonę (1.2.5)

Smoke Exponent (Wskaźnik Dymu) – zdolność oddziału do używania granatów dymnych, określana małą cyfrą obok FP (3.3)

Squad Equivalent (Ekwiwalent Drużyny) – dwa HS stanowią ekwiwalent jednej drużyny (1.2.2).

Dwie Załogi albo Załoga obsadzająca Działo liczone jest jako drużyna.

SSR – Special Scenario Rules (Specjalne Zasady Scenariusza) - (1.3)

Stacking Limits (Limit Stosu) – na jednym polu każda ze stron może umieścić maksymalnie trzy drużyny (lub ich ekwiwalent) oraz cztery SMC (3.3). Załoga obsługująca Działo jest traktowana jako pełna drużyna.

Subsequent First Fire (Ostrzał Drugiego Stopnia) – ostrzał prowadzony po DFF, traktowany jak Area Fire (3.3.1)

SW – Support Weapon (Broń Wsparcia) – (1.2.4 i 4.0)

TEM – Terrain Effect Modifier (Modyfikator Terenu) – DRM dla IFT wynikający z terenu, na którym stoi atakowana jednostka.

Target Size (Rozmiar Celu) – wielkość Działa określana przez kolor jego M# (6.7)

TH – To Hit (Na Trafienie) Artyleria musi uzyskać trafienie (poprzez procedurę Na Trafienie), aby móc sprawdzić wynik tegoż trafienia w tabeli IFT.

Weapon (Broń) – zarówno SW (1.2.4) jak i Działo (1.2.6)

WP – White Phosphorus (Biały Fosfor) rodzaj dymu, który zapewnia mniejszą osłonę (1.2.6), ale jednocześnie zmusza jednostki, które znajdują się na tym samym polu do NMC (6.2)

X# - Numer określający szansę na uszkodzenie FT, DCA lub LATW (4.0)

3.0 Kolejność w grze

W każdej z tur graczy ma miejsce osiem przebiegających po sobie faz, rozgrywanych w tej kolejności: Faza porządkowania, Faza Przygotowania Ogniwego, Faza Ruchu, Faza Ognia Obronnego, Faza

Natarcia Ogniwego, Faza Odwrotu, Faza Natarcia i Faza Walki w Zwarcu. Etap kończy się, kiedy każdy z graczy rozegra swoje sekwencje tychże faz jako Atakujący.

Przykład rosyjskiej Fazy Porządkowania:

Rozbita jednostka 5-2-7 na polu yQ6 podejmuje próbę samodzielnego uporządkowania się. Musi dodać +1 DRM za samodzielną próbę uporządkowania, ale może też odjąć -1 za fakt, że znajduje się w budynku. Ostatecznie wyrzuca 7, oba modyfikatory znoszą się nawzajem. Jako że jest to liczba wystarczająca (mniejsza lub równa morale), 5-2-7 jest obracane na stronę przedstawiającą nierozbitą jednostkę.

Następnie dowódca podejmuje próbę uporządkowania obu rozbitych jednostek stojących z nim na jednym polu. Rozbita 5-2-7 musi dodać +4 do DR, gdyż jest przykryta żetonem DM.

Pozostałe DRM to -1 za modyfikator dowodzenia dowódcy i -1 za budynek. Rozbita 4-4-7 nie jest przykryta żetonem DM, więc nie dotyczy jej ten DRM. Ostatecznie zatem DRM dla 5-2-7 wynosi +2, zaś dla 4-4-7 -2. DR dla 5-2-7 przyniósł wynik 6. Po dodaniu +2 otrzymujemy 8, a więc więcej niż wynosi jej morale po rozbitej stronie, zatem jednostka nie zostaje uporządkowana. DR dla 4-4-7 wyniósł 9, po odjęciu -2 otrzymujemy 7, zatem jednostka ta została uporządkowana i jest obracana na swoją nierozbitą stronę.



3.1 Faza Porządkowania

Podczas Fazy Porządkowania obaj gracze podejmują próby uporządkowania rozbitych jednostek, naprawy uszkodzonych Broni oraz przekazywania sprzętu między jednostkami. Poza dowódcami podejmującymi próby uporządkowania, każda jednostka może przeprowadzić tylko jedną akcję w trakcie Fazy Porządkowania. Kolejność akcji jest następująca:

- Posiłki – Atakujący wykonuje rzut na opcjonalne posiłki (jeśli tak nakazują SSR) oraz wprowadza przygotowane posiłki do wejścia na planszę, ustawiając je na polach sąsiednich z tymi, na które wejdą.
- Odzyskiwanie – w pełni sprawne jednostki mogą próbować odzyskać broń, która leży porzucana na tym samym heksie co one. Wymaga to wykonania dr o wyniku niższym niż 6 (+1 jeśli jednostka jest CX). Atakujący wykonuje akcja pierwszy.
- Naprawa uszkodzonych Broni – w pełni sprawna jednostka posiadająca uszkodzoną Broń należącą do jej armii (tego samego koloru) może podjąć próbę naprawy tejże, wykonując dr i uzyskując wynik mniejszy lub równy liczbie określającej wskaźnik naprawy, znajdującej się w prawym górnym rogu żetonu Broni po uszkodzonej stronie. Wyrzucenie 6 oznacza definitywne zepsucie się Broni i usunięcie jej z gry.
- Transfer Broni – stojące na jednym polu w pełni sprawne jednostki mogą sobie dowolnie przekazywać SW.
- Samodzielne Porządkowanie – obaj gracze (Atakujący pierwszy) mogą podjąć próby uporządkowania tych rozbitych jednostek, które posiadają zdolność samodzielnego uporządkowania (morale w kwadracie – np. Załogi, dowódcy). Atakujący może także podjąć dodatkową próbę samodzielnego uporządkowania jednej jednostki **nie posiadającej tej zdolności**. Dowódca, który podejmuje próbę samodzielnego uporządkowania, nie może skorzystać z własnego modyfikatora dowodzenia, zaś każda jednostka podejmująca próbę samodzielnego uporządkowania otrzymuje +1 DRM.
- Porządkowanie jednostek – obaj gracze (Atakujący pierwszy) mogą podjąć próbę uporządkowania rozbitych jednostek stojących na jednym polu z w pełni sprawnym dowódcą. Aby dokonać uporządkowania, należy wykonać DR i uzyskać wynik mniejszy lub równy morale porządkowanej jednostki znajdującemu się po rozbitej stronie żetonu. Do testu uporządkowania

uwzględnia się +4 DRM jeśli jednostka przykryta jest żetonem DM, -1 DRM jeśli jednostka znajduje się w lesie lub w budynku oraz modyfikator dowodzenia dowódcy, który porządkuje jednostkę. Jeśli dowódca też był rozbity, to może podjąć próbę uporządkowania jednostek tylko wtedy, jeśli najpierw sam pomyślnie przeszedł ten test. Nie ma kar za niepomyślny wynik rzutu za wyjątkiem sytuacji, kiedy wyrzucona zostanie 12 (na kostkach, bez uwzględnienia modyfikatorów), wówczas jednostka przechodzi Redukcję Ilościową (Casualty Reduction). Jednostka może podejmować próbę uporządkowania tylko raz na fazę, ale dowódca może porządkować wszystkie jednostki, które stoją z nim na jednym polu.

g) Usuwanie żetonów – z planszy zdejmowane są wszystkie żetony DM, za wyjątkiem tych znajdujących się na rozbitych jednostkach, które stoją na polach sąsiadujących z Rozpoznanymi Oddziałami Wroga. Gracz może zdecydować o pozostawieniu żetonu DM na jednostce, jeśli nie znajduje się ona w lesie lub w budynku.

3.2 Faza Przygotowania Ogniowego i Ostrzał

Ostrzał jest podstawową formą ataku, który jednostka może przeprowadzić w stosunku do oddziałów przeciwnika. Żadna jednostka nie może strzelać przy użyciu swojej pełnej siły więcej niż raz na turę, za wyjątkiem Broni, które zachowały ROF. Gracz może nakazać otworzyć ogień wszystkim, niektórym lub żadnym ze swoich oddziałów w stosownych fazach. Ostrzał oddziałuje na wszystkie jednostki piechoty znajdujące się na ostrzeliwanym heksie, poza MPh kiedy Ostrzał Obronny (Defensive First Fire – DFF) i jego kolejne formy oddziałują wyłącznie na poruszające się jednostki.

3.1.1 Linia Widoczności

Jednostka może strzelać tylko wówczas, jeśli między nią i celem istnieje Linia Widoczności (Line of Sight – LOS). Jednostki na tym samym poziomie wysokości mogą wyznaczyć między sobą Los, uwzględniając ewentualne przeszkody terenowe. Aby to stwierdzić, należy wyznaczyć linię między środkiem heksu, na którym znajduje się atakujący i środkiem heksu, na którym znajduje się jego cel. Jeśli takiej linii nie przecina sylwetkę budynku lub lasu z obu stron linii, wówczas LOS występuje (najlepiej używać do tego specjalnej miarki). Teren, na którym znajdują się Atakujący i Obrońca, nie blokuje LOS (ale dym znajdujący się na polu Atakującego lub Obrońcy działa jak Przeszkoda). Ostrzał może być prowadzony poprzez inne jednostki bez wpływu na nie. Sprawdzenie LOS może nastąpić dopiero po deklaracji ataku. Jeśli okaże się, że coś blokuje LOS, wówczas uznaje się, że atak miał miejsce i się nie powiódł, ale należy wyciągnąć wszelkie konsekwencje wobec strzelającego (przykrycie stosownym żetonem, możliwość uszkodzenia broni). Przeszkody ograniczające LOS wynikające z terenu i dymu, które łącznie dają DRM +6 lub więcej, blokują LOS.

Jednostka może wyznaczyć LOS ku celowi znajdującemu się niżej (i vice versa) tylko jeśli znajdująca się wyżej jednostka wyznacza swoje LOS przez Linie Zbocza i ta LOS nigdy nie przecina kolejnej Linii Zbocza. Jednostka na wyższym poziomie może nie widzieć przez teren blokujący LOS, ale może widzieć to co jest na nim. Jednostka na wyższym poziomie może wyznaczyć LOS przez znajdujące się niżej Przeszkody (jak np. zboże) ignorując je.



Przykład Linii Widoczności:

4-6-7 widzi 4-4-7a ponieważ linia od kropki w centrum heksu I2 do kropki w centrum heksu F3 nie przecina lasu (biegnie cały czas drogą), a także widzi 4-4-7b na polu J5, z Przeszkodą +1 DRM za sad. Nie widzi natomiast 4-4-7c na polu K4 gdyż LOS blokuje tu budynek.

3.2.2 Ostrzał

FP atakującej jednostki/MG ulega podwojeniu dzięki PBF, do którego dochodzi, jeśli celem jest jednostka na sąsiednim polu. Jednostka/MG/FT może atakować poza swoim normalnym zasięgiem, prowadząc Ostrzał Obszarowy (Area Fire), ale wówczas jej FP jest zmniejszane o połowę. Ostrzał Obszarowy prowadzić można tylko na dystans dwukrotnie wyższy od normalnego. FP nie jest zaokrąglane w dół, ale dodawane do FP innych jednostek prowadzących ten sam atak. Modyfikatory FP kumulują się; FP Atakującego może być podzielone i pomnożone nawet kilka razy. Jednostka nie może rozdzielić swojego FP między kilka celów, ale może zdecydować, że oddział strzela do jednego celu, a posiadana przez ten oddział SW strzela do innego.

Za każdym razem, kiedy nie znajdująca się na jednym polu z dowódcą jednostka wyrzuci podczas sprawdzania wyniku na IFT jednakowe liczby na obu kostkach (dublet), następuje Nakrycie (Cower). Powoduje ono przesunięcie kolumny, w której szukamy wyniku strzału, o jedną w lewo, na niekorzyść strzelającego. Jeśli atak prowadził oddział Niedoświadczony, wówczas przesuwamy o dwie kolumny. Jeśli w ten sposób przesunięcie wyjdzie poza tabelę, atak jest traktowany jako nieudany. Nakrycie nie ma wpływu na Artylerię, CC, DC i nie zachodzi podczas ostrzału prowadzonego przez Ostrzał Obszaru (Residual Fire).

Dwie lub więcej jednostek mogą wziąć udział razem w ataku, tworząc Grupę Ogniwą (Fire Group - FG). FG mogą tworzyć jednostki stojące na różnych heksach, pod warunkiem, że wszystkie one znajdują się na sąsiadujących ze sobą polach. Stojący samotnie dowódca nie może być ogniwem łączącym członków FG. Artyleria nie może być częścią FG. Jeśli jakaś jednostka wchodząca w skład FG nie posiada LOS z celem, wówczas jej siła nie jest liczona do FP LOS. Jednostki na jednym polu ostrzeliwując ten sam cel muszą stworzyć FG, nie mogą strzelać do niego osobno, chyba że w przypadku ROF lub używając FT.

Dowódca może użyć swojego modyfikatora dowodzenia jako DRM dla FP DR dla jednego ataku (poza FT) jednostki lub FG na turę, jeśli stoi na jednym heksie ze strzelającymi. W przypadku FG, którego jednostki znajdują się na różnych polach, modyfikator dowodzenia uwzględnia się tylko wtedy, jeśli na każdym z pól znajduje się dowódca. Wówczas korzysta się z najniższego z modyfikatorów dowodzenia tychże dowódców. Dowódca wspierający atak jest traktowany jako jednostka biorąca w nim udział.

3.2.3 Rezultaty

Wyniki ostrzału odnajdujemy poprzez odnalezienie linii określającej siłę ognia i wynik DR w Tabeli Ognia Piechoty (Infantry Fire Table - IFT). Atakujący określa swoją całkowitą siłę ognia, a potem dopasowuje ją do tabeli, przesuwając na prawo i pilnując, aby nie była wyższa niż FP, którego używa (np. atak z FP 10 lub 11 rozpatrywany będzie w kolumnie 8, zaś atak 7 – w kolumnie 6). Nadmiarowa liczba nie ma żadnego wpływu. Następnie wykonywany jest DR, modyfikowany o DRM, TEM, Przeszkody (Hindrancel) i modyfikator dowodzenia, po czym poszukujemy uzyskanego rezultatu w odpowiednim wierszu. Rezultaty możliwe do osiągnięcia to:

#KIA: tyle jednostek, ile wskazuje liczba w miejscu #, jest usuwanych z gry (ustalenie następuje drogą losową), wszystkie pozostałe są rozbijane i przykrywane żetonami DM. Jednostki już rozbite ulegają w przypadku otrzymania tego rezultatu Redukcji Ilościowej (Casualty Reduction).

K/#: jedna jednostka (ustalana drogą losową) ulega Redukcji Ilościowej, zaś wszystkie pozostałe, łącznie ze zredukowaną, muszą przejść MC z modyfikatorem określonym przez liczbę w miejscu #. Redukcja Ilościowa eliminuje HS, **Załogę**, redukuje drużynę do HS i rani dowódcę. Ranny dowódca musi natychmiast przejść test zranienia w postaci dr. Wynik 1-4 oznacza, że jest przykrywany żetonem rany (Wound), 5-6 oznacza jego eliminację.

Zraniony dowódca ma 3 MF, 0 IPC i nie może wykonywać ruchu podwojonego. Jeśli zostanie zraniony ponownie, dostaje +1 drm do kolejnego testu zranienia. Jego morale i modyfikator dowodzenia są zmniejszane o 1, więc jeśli przed zranieniem miał np. 8-0, to po zranieniu będzie miał 7+1.

NMC: każda jednostka musi przejść Normalny Test Morale (NMC), wykonując DR i uzyskując rezultat niższy lub równy swojemu morale. Dowódca musi przejść test jako pierwszy. Jednostki, które nie zdały testu, są odwracane na stronę rozbicia i nakrywane żetonami Desperackiego Morale (DM), usuwa się z nich żetony CX i Pin, jeśli się na nich znajdowały. Jednostka, która wyrzuciła na kostkach 12, przechodzi dodatkowo Redukcję Ilościową. Jeśli testu nie zdała jednostka już rozbita, przechodzi ona Redukcję Ilościową, a jeśli wyrzuciła 12, wówczas jest eliminowana. Jednostka, która nie zdała testu, a której wyniki rzutu kością przekracza sumę morale jednostki i ELR gracza, jest zastępowana żetonem jednostki niższej klasy (5.1).

Rozbite jednostki korzystają z morale umieszczonego na stronie rozbicia ich żetonów. Po rozbiciu jednostka może jedynie wycofywać się i podejmować próby uporządkowania. Nie przygwożdżony, w pełni sprawny dowódca może używać swojego modyfikatora dowodzenia jako DRM podczas testów morale jednostek stojących z nim na jednym polu, ale nie może w ten sposób wspierać samego siebie. Jeśli dowódca zostanie wyeliminowany, wówczas wszystkie jednostki stojące z nim na polu muszą przejść dodatkowo NMC, zaś modyfikator dowodzenia zabitego dowódcy jest negatywnym DRM dla tychże testów (np. jeśli dowódca miał modyfikator dowodzenia -1, to podczas takiego testu DRM wynosi +1). Jest to Test Morale Związany ze Stratą Dowódcy (LLMC – Leader Loss Morale Check). Jeśli dowódca ulegnie rozbiciu, wówczas wszystkie jednostki stojące z nimi na polu, nie zaangażowane w CC, o morale niższym niż morale rozbitego dowódcy muszą przejść dodatkowo NMC, zaś modyfikator dowodzenia zabitego dowódcy jest negatywnym DRM dla tychże testów. Jest to Test Sprawności Związany ze Rozbiciem Dowódcy (LLTC - Leader Loss Task Check).

Jeśli nierozbita jednostka zda test morale uzyskując wynik identyczny z jego morale, wówczas jest Przygwożdżana i nakrywana żetonem Pin.

#MC: test morale, tyle że z dodatkowym DRM, który określa liczba w miejscu #.

PTC: Test Przygwożdżenia (Pin Test Check) – każda nierozbita i nie przygwożdżona jednostka musi wykonać DR i wyrzucić mniej lub tyle samo co jej morale. Jeśli wyrzuci więcej, jest nakrywana żetonem Pin. Modyfikator Dowodzenia może być używany dopiero po tym jak dowódca zda swój własny Test Przygwożdżenia. Jednostki przygwożdżone nie mogą się poruszać, ich FP jest dzielone na pół, posiadane przez nie SW nie mają ROF, a dowódca nie może używać modyfikatora dowodzenia. Jednostka może być przygwożdżona tylko raz na turę gracza.

Rozbita jednostka, która nie jest przykryta żetonem DM, a która znajduje się na polu sąsiadującym z Rozpoznaną Jednostką Przeciwnika lub zostaje zaatakowana i w wyniku ataku musi przejść NMC, jest automatycznie przykrywana żetonem DM.

3.2.4 Procedura Na Trafienie

Artyleria (Działa, Moździerze, LATW i niektóre SW; 6.0) musi uzyskać Trafienie w Cel Typu Piechoty lub Cel Typu Obszaru albo (jak w przypadku LATW) wykorzystać własną tabelę Na Trafienie. Jeśli uzyskane zostanie Trafienie, należy wykonać DR w IFT. Nie wszystkie jednostki stojące na polu zawsze zostaną trafione. Niektóre mogą tego uniknąć, ponieważ nie poruszały się w trakcie Początkowego Ostrzału Obronnego, a także ponieważ DRM nie zawsze są identyczne dla wszystkich jednostek.

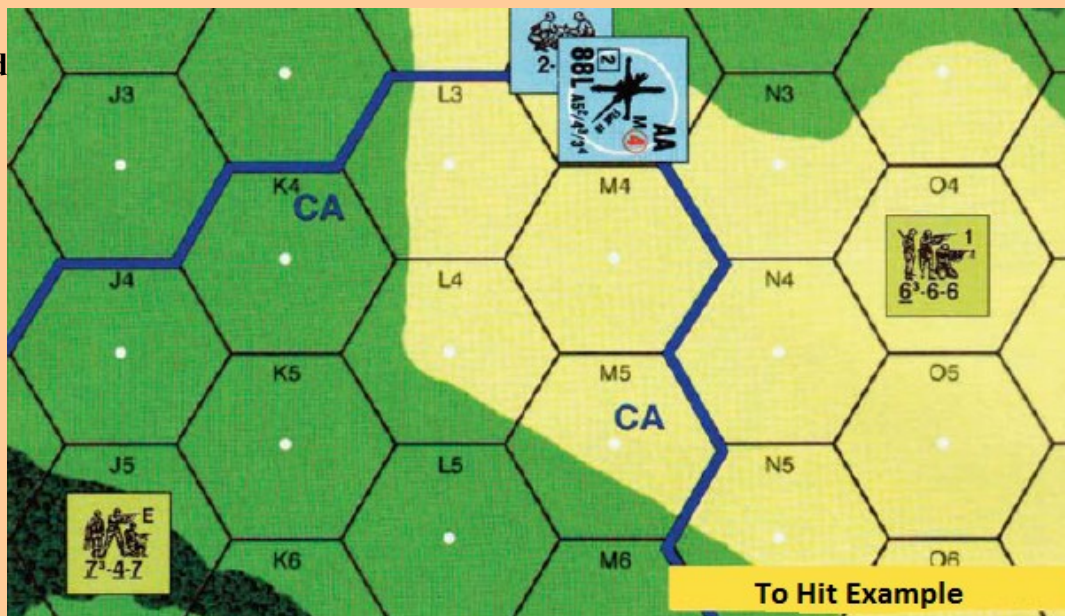
Cel Typu Piechoty

Ostrzał Celów Typu Piechoty wykorzystuje zazwyczaj Amunicję Odłamkową (HE), ale może być także prowadzony przy pomocy amunicji przeciwpancernej (AP) lub kumulacyjnej (HEAT). Wszystkie jednostki znajdujące się na polu mogą być jego celem. TEM wykorzystywane jest podczas ustalania Trafienia, ale już nie podczas ustalania wyniku w IFT.

Cele Typu Obszarowego

Cele Typu Obszarowego są ostrzeliwane zawsze, gdy ogień prowadzi Moździerz albo kiedy Artyleria usiłuje postawić zasłonę dymną. W pozostałych przypadkach można skorzystać z tej opcji przy strzelaniu amunicją Odłamkową (HE), ale nie przy użyciu amunicji przeciwpancernej (AT) i kumulacyjnej (HEAT). Ostrzał Celu Typu Obszarowego przez Działo inne niż Moździerz zużywa całe ROF Działa, ponieważ nie będące Moździerzami Działa nie mogą strzelać po raz drugi do Celów Typu Obszarowego w tej samej fazie. TEM nie ma wpływu na procedurę Na Trafienie, ma natomiast wpływ na wynik uzyskany w IFT.

Przykład



Procedury Na Trafienie #1:

W trakcie PFPh niemieckie Działo 88 mm strzela do 7-4-7 na xJ5 (mając ustawiony Zakres Widoczności) używając Celu Typu Piechoty. Dystans wynosi 4 hekсы a zboże jest w sezonie. Z Tabeli To Hit, po zestawieniu Działa, typu celu oraz dystansu wynika, że TH potrzebne do trafienia wynosi 8.

Jest to czarne TH#. Żaden z warunków używania czerwonego TH nie pasuje do tego strzału, co więcej, na dystansie 6 dla Celów Typu Piechoty są tylko czarne TH#. DRM są następujące: TEM Lasu +1, Przeszkoda Zboża +1, zatem całkowity DRM dla TH wynosi +2. Niemiec wyrzucił 7 (1 na kolorowej kości) i dodaje 2 DRM, co daje łącznie 9. Jest to wynik wyższy niż 8, zatem strzał chybia. Na jednostce stojącej na polu J5 kładziemy mały (1/2") Żeton Namierzonego Celu -1.

Działo zachowało ROF, więc gracz niemiecki decyduje się strzelić ponownie. W załączeniu do poprzednio używanych DRM, teraz dochodzi -1 za Namierzenie Celu, więc całkowite DRM wynosi +1. Gracz wykonuje DR i wrzuca 3 (1 na kolorowej kostce) i dodaje +1, co oznacza 4 i wynik niższy niż 8, zatem uzyskano trafienie. Gracz sięga do IFT i korzysta z kolumny odpowiedniej dla dział 88 mm, czyli 16 FP (dla dział mający co najmniej 80 mm ale mniej niż 100 mm). Tym razem nie korzysta już z żadnych DRM (TEM były brane pod uwagę przy uzyskiwaniu TH). Niemiec wyrzucił 7, co przynosi wynik 2 MC. 7-4-7 wykonuje test, nie zdaje go i zostaje rozbita. Żeton Namierzonego Celu -1 obracamy na stronę -2.

Niemcy zachowali ROF, więc teraz decydują się ostrzelać 6-6-6 na polu O4. Aby to zrobić, muszą najpierw zmienić Zakres Widoczności. Działo zmienia swój CA na M4/N3, jest to zmiana o jeden kąt. Dystans wynosi 2 hekсы, zaś cyfra TH to 9. DRM to: +1 Przeszkody za Zboże i +1 za zmianę Zakresu Widoczności (dla broni mających kąt obrotu 360 stopni), a więc +2 DRM. DR przynosi 8 (5 na kolorowej kości), +2 daje to łącznie 10, a więc pudło. Działo straciło ROF i jest oznaczane żetonem Prep Fire. Żeton Namierzenia Celu -2 jest usuwany z planszy, zaś 6-6-6 na O4 nakrywane jest żetonem Namierzenia Celu -1.

Gracz decyduje się na przeprowadzenie Intensywnego Ognia przeciwko 6-6-6. DRM za CA nie ma już zastosowania. Mamy więc +2 za Intensywny Ogień, -1 za Namierzenie Celu i +1 za Przeszkodę w postaci Zboża, zatem łącznie +2 DRM. Niemiec wyrzucił 8 (2 na kolorowej kostce), co daje łącznie 10 i kolejne pudło. ROF zostało już poprzednio stracone, żeton Dział 88 mm jest przykrywany żetonem Intensive Fire i nie może więcej strzelać w tej turze gracza. Żeton Namierzenia Celu na 6-6-6 obracany jest na stronę -2.

Działo 88 mm mogło ostrzelać 7-4-7 jako Cel Typu Obszarowego i pewnie by to zrobiło, gdyby 7-4-7 było w kamiennym budynku, nawet jeśli przy dystansie 4 cyfra TH# jest niższa dla Celu Typu Obszarowego niż dla Celu Typu Piechoty. W przypadku Celu Typu Obszarowego TEM nie modyfikuje rzutu na TH, ale modyfikuje rzut na IFT, zatem trafienie 7-4-7 w ten sposób byłoby łatwiejsze, choć przyniosłoby pewnie gorszy efekt.

Uzyskiwanie Trafienia

Artyleria może strzelać podczas Fazy Przygotowania Ogniowego (Prep Fire Phase – PFPh), Początkowego Ostrzału Obronnego (Defensive First Fire – DFF), Ostrzału Ostatecznego (Final Fire) oraz Fazy Natarcia Ogniowego (Advancing Fire Phase – AFPh), ale musi być obsługiwana przez posiadający ją MMC. Strzelający gracz musi określić cel oraz Typ Celu. Następnie ustala się dystans oraz odnajduje cyfrę jemu odpowiadającą w tabeli Na Trafienie (To Hit), porównując typ dział 88 mm, rodzaj celu i dystans. Cyfra określa maksymalną liczbę, jaka może być uzyskana podczas DR aby uzyskać trafienie. Każda pozycja w tabeli Na Trafienie jest zaznaczona na czarno albo na czerwono, lub na oba kolory. Ostrzał Celów Typu Obszarowego (Area Target Type) zawsze wykorzystuje czerwoną cyfrę. Ostrzał Celów Typu Piechoty (Infantry Target Type) wykorzystuje cyfrę czarną, chyba że ogień prowadzi Działo włoskie, rosyjskie, amerykańskie pochodzące sprzed 1944, zdobyte lub obsługiwane przez niewykwalifikowaną lub niedoświadczoną jednostkę. Jeśli nie ma czerwonej cyfry, wówczas należy skorzystać z czarnej. Wprowadzamy DRM wpływające na Trafienie wynikające z obsługi Dział 88 mm (CX, zmiana Zakresu Widoczności – Covered Arc, Niewykwalifikowana Obsługa) oraz DRM wynikające z celu (FFMO, FFNAM, Namierzenie Celu, Przeszkody oraz, gdy nie używamy Celu Typu Obszarowego, TEM). Jeśli zmodyfikowany wynik DR jest niższy lub równy cyfrze określającej Trafienie, wówczas nasze pociski trafiły cel. Jeżeli ogień był prowadzony jako Początkowy Ostrzał

Obronny (DFF), to jedynie jednostki, które się poruszały, są trafiane.

Niektóre Działa posiadają ROF, w postaci cyfry w kwadracie (1.2.4.1). Są sytuacje, w których to ROF może zostać obniżone. Są to Ekwiwalent Ognia Piechoty (Infantry Firepower Equivalence – IFE), używanie broni zdobyczej lub obsługa dział przez Niewykwalifikowaną jednostkę oraz zmiana Zakresu Widoczności (Covered Arc – CA) w trakcie fazy. Każdy z tych czynników obniża ROF o 1 na czas danej fazy, zaś ich wpływ kumuluje się. Większość dział nie posiada ograniczenia zasięgu, ale jeśli na żetonie pojawiają się dwie cyfry, to pierwsza określa minimalny zasięg, a druga – maksymalny. Działo posiada ukierunkowanie określone przez Zakres Widoczności (CA). Zakres Widoczności ustala się poprzez ułożenie Dział na planszy skierowanego lufą w kierunku jednego z rogów heksu, na którym Działo się znajduje. Zakres Widoczności obejmuje dwa heksy, które znajdują się po obu stronach rogu heksu, ku któremu skierowana jest lufa oraz rzędy heksów z tych pól wychodzących i w nich się zawierających. Działo może strzelać tylko wewnątrz swojego Zakresu Widoczności, ale może go zmienić przed otwarciem ognia (płacąc za to karnym DRM w trakcie procedury Na Trafienie). Działo może także zmienić swój Zakres Widoczności kiedy nie prowadzi ognia, po zakończeniu własnej fazy ognia (ale nie MPh), ale tylko wtedy, kiedy jest obsługiwane oraz kiedy nie prowadzi ognia w tej fazie. Jeśli na żetonie Działo znajduje się białe kółko wokół symbolu Działo, wówczas takie Działo posiada możliwość obracania się o 360 stopni i posiada zredukowane DRM wynikające z kary za zmianę Zakresu Widoczności, jeśli zmienia go przed ostrzałem. Wszystkie inne Działa traktowane są jako Bez wieży (Non Turreted – NT).

Intensywny Ogień

Działo (ale nie SW), które strzelało i nie zachowało ROF, może oddać jeszcze jeden strzał w tej samej fazie, prowadząc Intensywny Ogień (Intensive Fire). Należy przykryć je żetonem Intensive Fire, aby zaznaczyć, że już więcej nie może strzelać. Prowadząc Intensywny Ogień, Działo otrzymuje dodatkowy DRM +2 do TH, zaś jego B# zmniejszane jest o 2. DR na TH, które przekroczy lub będzie równe oryginalnemu B# Działo, skutkuje usunięciem Działo z gry. Działo nie posiadające ROF, które zmienia swój CA jest oznaczane żetonem Intensive Fire po oddaniu strzału i nie może już więcej prowadzić ognia w tej turze.

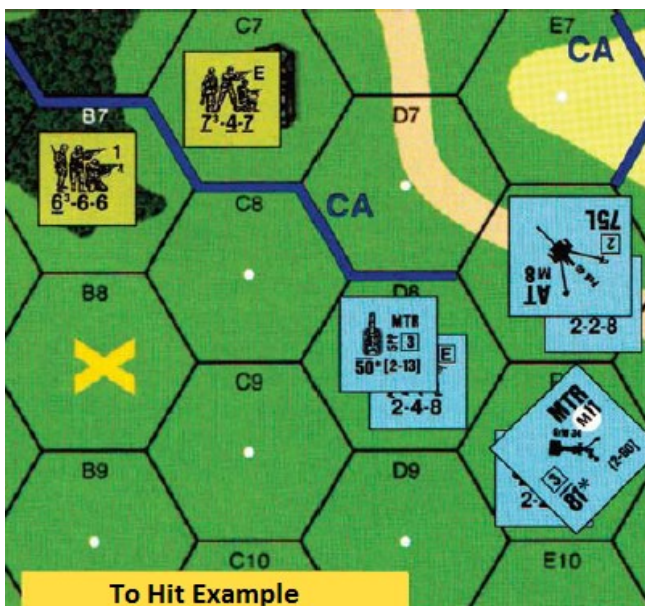
Niewykwalifikowane Użycie

Działo (ale nie SW), które jest obsługiwane przez drużynę albo półdrużynę (a nie przez Załogę) otrzymuje +2 TH DRM, jego B# zmniejszane jest o 2, zaś po uzyskaniu DR na TH równego 12 jest usuwane z gry.

Efekt

Jeśli uzyskane zostanie Trafienie, wykonywany jest kolejny DR, by w IFT określić efekt trafienia. Należy użyć kolumny FP odpowiadającej kalibrowi działo w przypadku korzystania z Celu Typu Piechoty, lub połowie tegoż FP w przypadku korzystania z Celu Typu Obszarowego (patrz 6.2 w przypadku używania HEAT, AP i WP). Kiedy korzystamy z Celu Typu Piechoty, wówczas TEM nie ma zastosowania dla DR wykonywanego w IFT. Cel Typu Obszarowego musi wprowadzić TEM do DR wykonywanego w IFT. Artyleria nie podwaja swojej siły za PBF, nie może strzelać powyżej swojego zasięgu i nie dzieli swojej siły, kiedy strzela w AFPh.

Przykład Procedury na Trafienie #2



Niemieckie Działo AT kalibru 75 mm na polu E8 ma w swoim CA 7-4-7, ale nie 6-6-6. Podczas PFPH Działo otwiera ogień do 7-4-7, wykorzystując Cel Typu Piechoty przy dystansie 2. Porównanie Działa, dystansu i rodzaju celu daje w tabeli To Hit czarne 9 (na dystansie 2 nie ma czerwonych TH przy Celu Typu Piechoty, nawet gdyby był jakiś powód, by ich używać). DR modyfikowany jest o +3 TEM murowanego budynku. Niemiec wyrzucił 7 (1 na kolorowej kości) i dodaje 3 DRM, co daje 10, liczbę wyższą niż 9, zatem strzał okazuje się pudłem. Żeton Namierzonego Celu -1 układany jest na polu C7. Działo AT zachowało ROF i strzela ponownie. Poza +3 TEM teraz uwzględniony będzie -1 DRM za Namierzony Cel, zatem ostateczny DRM wynosić będzie +2. Niemcy wyrzucili 7 (2 na kolorowej kości), po dodaniu 2 uzyskują 9, a więc liczbę

wystarczającą, aby uzyskać trafienie i zachować ROF. Korzystamy z kolumny 12 IFT (dla Dział o kalibrze nie mniejszym niż 70 mm i nie większym niż 80 mm). Żaden DRM nie są uwzględniane, TEM miał zastosowanie dla procedury TH. Niemcy wyrzucili 7, co daje 1 MC. 7-4-7 przechodzi 1 MC, nie zdaje i zostaje rozbite. Żeton Namierzenia Celu -1 odwracany jest na stronę -2. Działo mogłoby strzelić do 7-4-7 wykorzystując Cel Typu Obszarowego z TH# 7 (czerwonym, skoro to ATT). TEM nie modyfikowałby TH DR, sprawiając, że 7-4-7 byłoby łatwiej trafić niż w przypadku Celu Typu Piechoty, ale oznaczałoby to całkowitą utratę ROF w tej turze. Rezultaty po trafieniu też byłyby mniej skuteczne niż w przypadku Celu Typu Piechoty, ponieważ FP uległoby zmniejszeniu o połowę i TEM +3 miałyby zastosowanie w DR na IFT. Zachowawszy ROF, Działo AT strzela do 6-6-6 na B7 jako do Celu Typu Piechoty, zmieniając swoje CA na D7/D8, czyli o jeden kąt. Dystans wynosi 3 hekсы, więc otrzymujemy TH# 8. DRM to +3. za zmianę kąta CA i +1 TEM za Las, czyli łącznie +4 (bo Namierzenie Celu z C7 już nie działa w tym przypadku). ROF Działa jest zmniejszone o 1 przez zmianę CA. Niemcy wyrzucili 4 (2 na kolorowej kości) i dodają +4 DRM, co daje łącznie 6, czyli wynik niższy od 8, zatem uzyskali trafienie. Rezultatu szukają w 12 kolumnie IFT, nie wykorzystując już DRM. DR przynosi wynik 7, co oznacza 1 MC, 6-6-6 wykonuje DR i zdaje. Namierzenie Celu -1 jest przekładane z pola C7 na B7. Działo AT straciło ROF (wypadło 2, ale zmiana CA obniżyła ROF o 1) i nie decyduje się na wykonanie Intensywnego Ognia.

MTR 81 mm na polu E9 strzela do 7-4-7 na C7, zmieniając swoje CA o 2, na D8/E8. Ponieważ jest to Moździerz, musi on skorzystać z Celu Typu Obszarowego, zaś jego ROF nie jest zmniejszane przy zmianie CA. TH# przy dystansie 3 pół wynosi 7. DRM to +3 za zmianę CA o jeden (pierwsza zmiana) i +1 za zmianę CA o kolejny kąt (druga zmiana), czyli łącznie +4. Niemiec wyrzucił 4, co łącznie daje 8, czyli pudło i kładzie duży żeton Namierzenia Obszaru na polu C7. Zachowawszy ROF, 81 mm MTR strzela ponownie do 7-4-7, tym razem z DRM -1. DR wynosi 8 (3 na kolorowej kości) co ostatecznie przynosi 7, zatem trafienie z zachowanym ROF. Atak następuje w 8 kolumnie IFT (16 dzielone na pół) z +3 DRM za murowany budynek. Niemiec wyrzucił 7, +3 DRM daje 10, czyli pudło. 81 mm MTR zmienia cel na 6-6-6 na polu B7. TH# nadal pozostaje 7 i nie ma żadnych DRM. Niemiec wyrzucił 6 (4 na kolorowej kości), co daje trafieniem ale już bez ROF. Atak rozpatrywany jest w 8 kolumnie IFT, z -1 DRM za Atak z Wysokości. Niemiec wyrzucił 8, po uwzględnieniu -1 DRM otrzymujemy 7, czyli -1 MC dla 6-6-6. Amerykanie zdają test, zaś Niemcy nie decydują się na Intensywny Ogień.

Niemiecki MTR 50 mm strzela do 6-6-6 na B7. Będąc SW, ten moździerz nie musi się przejmować zmianą CA. Przy dystansie 2 i wykorzystaniu Celu Typu Obszarowego, TH# dla niego wynosi 7

(zwróć uwagę, że gdyby to był amerykański Moździerz 60 mm, wtedy nie mógłby ostrzelać B7 przy dystansie 2). Nie wykorzystujemy żadnych DRM, zaś DR przynosi wynik 4 (4 na kolorowej kostce), czyli trafienie ze stratą ROF, zaś na polu B7 kładziemy żeton Namierzenia Obszarowego -1. Moździerz atakuje w kolumnie 2 FP (6 dzielone na pół) z -1 DRM za Atak z Wysokości. Gracz wyrzuca 2, od tego odejmujemy 1, co daje KIA, eliminując 6-6-6. Jako że Moździerz jest SW, nie może on prowadzić Intensywnego Ognia.

3.2.2 Faza Przygotowania Ogniowego

Atakujący przeprowadza ostrzał w trakcie PFPh. Każda jednostka i **Bron**, które strzelały w trakcie PFPh przykrywane są żetonami Prep Fire.

Przykład Fazy Przygotowania Ogniowego (Niemieckie ELR wynosi 3):

Podczas amerykańskiej Fazy Przygotowania Ogniowego jedna z jednostek 7-4-7 na polu yN5 tworzy FG z jednostką 6-6-6 na polu O6 aby ostrzelać jednostki niemieckie na polu P5. Całkowite FP wynosi 19 (6 FP jednostki 6-6-6 jest mnożone razy dwa dzięki PBF + 7 FP jednostki 7-4-7), a więc rezultatu szukamy w kolumnie 16 IFT.



DRM wynosi +3 za TEM budynku murowanego, +1 za Przeszkodę w postaci sadu, co łącznie daje DRM +4. DR wynosi 6, po dodaniu 4 daje łącznie 10. Sprawdzając wiersz 10 w kolumnie 16 IFT otrzymujemy rezultat w postaci Normalnego Testu Morale (Normal Morale Check – NMC). Pierwsza z niemieckich jednostek wyrzuca 9, podczas gdy druga uzyskuje wynik 7. Nie ma tu żadnych DRM. Jednostka, która wyrzuciła 9 jest obracana na rozbitą stronę i przykrywana żetonem DM, zaś ta, która wyrzuciła 7 jest przykrywana żetonem Pin. Amerykańskie jednostki przykrywane są żetonami Prep Fire.

Następnie druga w stosie amerykańska jednostka 7-4-7, wspólnie z dowódcą 9-1, na polu N5 atakują niemiecką drużynę 4-6-7 na P1. FP atakujących wynosi 2 (7 FP dzielone na pół za dystans przekraczający normalny zasięg daje 3.5, używamy zatem kolumny 2) przy DRM +2 (+3 za TEM murowanego budynku, -1 za modyfikator dowodzenia). Rzut kostkami przynosi 2 (atak nie jednak Nakrywany, gdyż wspiera go dowódca), więc ostateczny rezultat wynosi 4. Sprawdzając wiersz 4 w kolumnie 2 IFT odnajdujemy wynik 1MC (Test Morale +1). 4-6-7 wykonuje DR, wyrzuca 5, dodaje do niego +1, zatem rezultat wynosi 6, więc zdał.

Amerykańskie jednostki przykrywane są żetonem Prep Fire.

Amerykański gracz wybiera jednostkę 5-3-6 i każe jej ostrzelać heks O5, na którym stoi niemiecka jednostka 4-6-7. FP wynosi 10 (dzięki PBF), zatem rezultatu szukamy w kolumnie 8 IFT. DRM wynosi 0, gdyż sad, w którym stoją Niemcy, ma TEM równe 0 (inaczej by było, gdyby stał na linii ognia – wówczas byłby Przeszkodą). DR daje 4 (wyrzucono 2 i 2), co oznacza Nakrycie (Covering) o dwie kolumny, ponieważ strzelająca jednostka jest niedoświadczona. Ostatecznie więc rezultatu szukamy w wierszu 4 kolumny 4 IFT, co daje nam 1MC. Niemcy wykonują DR i wyrzucają 12. Po dodaniu +1 daje to 13. 4-6-7 podlega Redukcji Ilościowej (Casualty Reducton) z powodu wyrzucenia 12 i jest zastępowana przez pół drużynę 2-4-7, zaś ta natychmiast jest zastępowana przez drużynę 2-3-7, ponieważ wynik rzutu był wyższy niż łączne morale jednostki i ELR Niemców. Następnie ta drużyna jest obracana rozbitą stroną i przykrywana żetonem DM. Amerykańska jednostka przykrywana jest żetonem Prep Fire.

3.3 Faza Ruchu

Podczas Fazy Ruchu (Movement Phase – Mph) Atakujący może poruszyć wszystkie, niektóre albo żadne spośród swoich jednostek, poza tymi, które strzelały w PFPh, są rozbite albo zaangażowane w Potyczkę (Melee). Jednostki mogą się poruszać w dowolnych kierunkach, wykorzystując limit posiadanych MF. Mogą przechodzić przez pola zajmowane przez przyjazne jednostki ale nie mogą wchodzić na heksy zajmowane przez jednostki wroga. Jednostki wchodzi na planszę – zarówno na początku gry jak i w ramach uzupełnień – tak jak opisano to na karcie scenariusza. Aby wejść, muszą być ustawione na heksach przyległych do tych, na których chcą rozpocząć ruch, w trakcie RPh. Nie mogą jednak podejmować żadnych działań póki nie znajdą się na planszy. Muszą wejść na planszę w trakcie MPh albo APh lub są eliminowane z rozgrywki. Jeśli zaczynają na heksie z drogą, to traktowane są jakby wcześniej poruszały się po drodze i mogą uzyskać bonus do ruchu za ciągły marsz drogą. Jednostka nie może dobrowolnie opuścić mapy, za wyjątkiem sytuacji, w które w pełni sprawna jednostka wychodzi z planszy jako element osiągnięcia punktów zwycięstwa opisanych w scenariuszu. W każdym innym przypadku wyjście poza mapę jest równoznaczne z eliminacją.

SMC posiada 6 MF (3 gdy jest zraniony), zaś MMC posiada 4 MF (3 gdy jest niedoświadczony).

Bonusu do ruchu przysługuje wówczas, gdy jednostka porusza się cały czas wyłącznie drogą.

Jednostka, która porusza się razem z dowódcą, otrzymuje 2 dodatkowe MF, pod warunkiem że dowódca towarzyszy jej w trakcie całego ruchu. MF nie mogą być przekazywane ani zachowywane na kolejne tury. Jednostki wydają MF w zależności od terenu, po którym się poruszają, odejmując stosowną liczbę od posiadanej sumy, dopóki ta ostatnia nie osiągnie zera lub gracz nie zdecyduje o zakończeniu ruchu wcześniej. Za każdym razem gdy gracz porusza jednostkę, deklaruje, ile punktów ruchu kosztowało go wejście na dany heks i co zamierza robić dalej. Jeśli zamierza poruszyć kolejną jednostkę, musi najpierw zakończyć ruch poprzedniej. Wykonując ruch nie wolno graczowi go przerwać, cofnąć jednostkę na jej startowy heks i rozpocząć ruch od początku. W momencie, gdy jednostka zakończy ruch, nie może już poruszać się podczas tej MPh.

W każdym momencie na jednym heksie przebywać mogą naraz trzy MMC będące ekwiwalentami drużyn oraz 4 SMC.

Załoga lub półdrużyna obsadzające działą liczone są jako jedna drużyna.

Jednostki najczęściej poruszają się pojedynczo, poza tymi, które poruszają się razem z SMC, aby uzyskać bonus ruchu. Jednostki mogą poruszać się jako stos i mogą w trakcie ruchu przestać go tworzyć, lecz wszystkie jednostki w stosie muszą zakończyć ruch, zanim opuszczająca stos jednostka będzie go kontynuować.

Jednostka, która porusza się tylko o jedno pole, może zdecydować się na wykonanie Ruchu Szturmowego (Assault Movement), pod warunkiem że gracz zadeklaruje to przed ruchem i że wejście na ten heks nie wymagać będzie wszystkich punktów ruchu jednostki. Ruch Szturmowy zmniejsza ryzyko strat, gdyż podczas ostrzału jednostek go wykonujących nie jest uwzględniany -1 FFNAM DRM.

Jednostka nie rozbita, nie przygwożdżona, ani nie ranna i nie wykonująca Ruchu Szturmowego oraz nie przykryta żetonem CX, może wykonać Ruch Podwojony. Gracz musi zadeklarować to przed rozpoczęciem ruchu, kładąc na jednostce żeton CX. Ruch Podwojony zwiększa MF jednostki o 2. Jednostka przykryta żetonem CS otrzymuje +1 DRM/drm do wszystkich wykonywanych przez nią ataków i innych rzutów kostką przy okazji podnoszenia broni, naprawiania jej, pułapek albo używania granatów dymnych. Jednostka z CX ma IPC zmniejszone o 1, zaś jeśli jest atakowana w trakcie CC, to jej przeciwnik otrzymuje -1 DRM. Żeton CX zdejmowany jest po rozpoczęciu następnej Fazy Ruchu i nie może być w jej trakcie ponownie nałożony, co oznacza, że jednostka nie może wykonywać Ruchu Podwojonego dwa razy pod rząd.

Jednostka ze Wskaźnikiem Dymu (Smoke Exponent) (1.2.2) może spróbować postawić zasłonę dymną wydając w tym celu MF. Postawienie zasłony na polu na którym stoi jednostka kosztuje 1 MF, zaś postawienie jej na polu sąsiednim – 2 MF. Aby to zrobić, gracz musi wykonać dr i uzyskać wynik

niższy lub równy Wskaźnikowi Dymu. Jednostka przykryta żetonem CX otrzymuje +1 DRM. Jednostka może podjąć tylko jedną próbę postawienia zasłony dymnej na turę. Jeśli podczas próby postawienia zasłony dymnej gracz wyrzuci 6, jednostka automatycznie kończy swój ruch. Więcej o Dymie w paragrafie 1.2.5. Dym jest przeszkodą, która obejmuje cały teren heksu i dodaje +2 DRM do strzałów przez ten heks (+3 DRM, jeśli ogień prowadzony jest z heksu pokrytego dymem). Wejście na pole pokryte dymem kosztuje dodatkowo 1 MF. Żetony dymu usuwane są z planszy po zakończeniu Fazy Ruchu.

Poruszająca się jednostka może podjąć próbę podniesienia leżących na ziemi SW, wydając w tym celu 1 dodatkowy MF i wykonując dr z rezultatem mniejszym niż 6 (+1 DRM jeśli jednostka jest CX). Każda broń wymaga podjęcia przez jednostkę oddzielnej próby.

3.3.1 Początkowy Ostrzał Obronny

Ostrzał obronny może mieć miejsce podczas MPh i DFPh. Kiedy ma on miejsce podczas MPh wówczas określany jest mianem Początkowego Ostrzału Obronnego. Może być on prowadzony tylko przeciwko jednostkom poruszającym się. Oddziałuje on tylko na jednostki w ruchu, nawet jeśli na heksie z nimi znajdują się jakieś inne jednostki. Za każdym razem, kiedy jednostka lub stos wydają MF w LOS w pełni sprawnej jednostki obrońcy, wówczas obrońca może zadeklarować, że otwiera ogień do tej lokacji tyle razy, ile jest w stanie. Obrońca musi położyć żeton First Fire na wszystkich jednostkach, które strzelały i na wszystkich Broniach, które nie zachowały ROF. Ostrzał Obronny jest rozstrzygany zanim jednostka opuści heks, na którym została ostrzelana lub wyda MF w innym celu. Obrońca nie może zażądać, aby powróciła ona na poprzedni heks, ale Atakujący musi dać obrońcy czas na podjęcie decyzji i musi zadeklarować koniec ruchu jednostki, zanim poruszy kolejną. W chwili, w której kolejna jednostka rozpocznie ruch, jej poprzednik przestaje być celem dla Początkowego Ostrzału Obronnego. Każda akcja wymagająca wydania MF na danym polu czyni jednostkę celem dla Początkowego Ostrzału Obronnego, nawet jeśli jednostka nie weszła na to pole w trakcie MPh, czyli np. postawienie zasłony dymnej, próba podniesienia broni lub założenia ładunków wybuchowych.

Początkowy Ostrzał Obronny jest rozstrzygany tak jak wszystkie inne ostrzały. Może on otrzymać -1 DRM za Ostrzał Jednostki Poruszające się w Terenie Czystym (First Fire Movement in Open Ground - FFMO) i -1 DRM za Ostrzał Jednostki Poruszającej się bez Ruchu Szturmowego (First Fire Non Assault Movement - FFNAM). Należy pamiętać, że FFMO zachodzi wtedy, jeśli LOS nie przecina żadna przeszkoda.

Jednostki obrońcy przykryte żetonami First Fire mogą strzelać ponownie w trakcie MPh pod warunkiem, że cel ich ostrzału nie znajduje się dalej niż najbliższa jednostka przeciwnika znajdująca się w ich LOS i mieści się w Normalnym Zasięgu Ognia. Używa się wówczas **Ostrzału Drugiego Stopnia** (Subsequent First Fire – SFF) i siłę ognia strzelającego dzieli się na pół. Po rozstrzygnięciu tego ataku, żeton First Fire obracany jest na stronę z Final Fire. MG używane podczas SFF mają wskaźnik uszkodzenia (B#) niższy o 2, a jeśli wynik rzutu kostką będzie wyższy od tego wskaźnika, wówczas broń jest usuwana z gry.

Należące do obrońcy Działo przykryte żetonem First Fire może strzelać w ramach Początkowego Ostrzału Obronnego jeszcze raz korzystając z Intensywnego Ognia (3.2.4), niezależnie od bliskości jednostek przeciwnika. Należy obrócić żeton First Fire na stronę Final Fire przykrywając nim zarówno żeton Działa jak i jego obsługi (zobacz 6.8 w przypadku korzystania z Ekwiwalentu Ognia Piechoty - IFE).

Ostateczny Ostrzał Ochronny (Final Protective Fire - FPF) jest opcją dostępną dla jednostek piechoty obrońcy przykrytych żetonami Final Fire, które chciałyby ostrzelać jednostki przeciwnika poruszające się po sąsiednich heksach w trakcie Mph. Podczas FPF siła atakującego dzielona jest na pół (jak w SFF), a potem mnożona razy dwa za PBF. Dodatkową trudnością jest natomiast to, że po

wykonaniu DR określającego atak (z uwzględnieniem DRM za modyfikator dowodzenia itd.) wynik rzutu jest traktowany jednocześnie jako NMC wobec strzelającego (wliczając dowódcę, jeśli wspierał ostrzał). Dopóki jednostka nie zostanie rozbita, może prowadzić FPF tyle razy ile chce, strzelając do każdej jednostki Atakującego, która wydaje MF na polach sąsiednich z tą jednostką. W trakcie FPF można używać MG i tworzyć FG, także z jednostkami, które jeszcze nie strzelały, a karze testu za prowadzenie FPF ulegają wówczas tylko te jednostki, dla których ostrzał ten jest FPF.

Jednostka, która przetrwała Początkowy Ostrzał Obronny może być ostrzelana ponownie na tym samym heksie, ale tylko przez inne jednostki lub jeśli wyda na tym heksie kolejne 2 MF. Ta sama jednostka lub SW nie może nigdy prowadzić Początkowego Ognia Obronnego, Ostrzału Drugiego Stopnia oraz Ostatecznego Ostrzału Ochronnego poruszającej się jednostki w tej samej lokacji więcej razy niż ilość MF wydana przez tę jednostkę w tej lokacji w trakcie MPh.

Jednostka rozbita lub przygwożdżona przez Początkowy Ostrzał Obronny może być ostrzelana ponownie w tej samej lokacji przez inny Początkowy Ostrzał Obronny, ale wtedy jest już traktowana jakby była rozbita lub przygwożdżona. Ruszająca się jednostka, do której mają zastosowanie FFNAM i/albo FFMO, która została rozbita, jest wciąż pod wpływem tychże DRM aż do końca MPh. Jednostka przygwożdżona nie jest już pod wpływem FFMO i FFNAM. Jednakże jeśli Ostrzał Drugiego Stopnia lub inny DFF rozbije tę jednostkę, traci ona status Pin i ponownie dostaje się pod wpływ FFMO i/albo FFNAM (jeśli miały uprzednio zastosowanie) dla kolejnych ataków w trakcie MPh (z zachowaniem zasady, że dla jednostki MPh kończy się wraz z końcem jej ruchu). Jednostka wykonująca Ruch Szturmowy, która uległa rozbięciu, traci bonus wynikający z wykonywania tego ruchu i podlega FFNAM.

Jeśli jednostka atakowana jest w trakcie DFF, SFF lub FPF, heks, na którym się znajduje, przykrywany jest żetonem **Ostrzału Obszaru** (Residual Fire) o sile równej połowie FP używanej podczas ataku (maksymalna siła dla Ostrzału Obszaru to 12, zaokrąglenie następuje zawsze w dół – dotyczy to także artylerii). Bronie, które się zepsuły, albo zachowały ROF, ale nie oddały kolejnego strzału ku temu samemu celowi, nie kładą żetonu Ostrzału Obszaru i nie dodają swojej siły do jego ustalonej sumy. Po ustaleniu siły ognia Ostrzału Obszaru, jaki powinien znaleźć się na danym heksie, jest on zmniejszany o jedną kolumnę za każdy pozytywny DRM wpływający na IFT powodowany wyłącznie przez czynniki zewnętrzne. Oznacza to modyfikator dowodzenia, status CX i Przeszkody dla LOS.

Negatywny modyfikator dowodzenia (z plusem) oraz Przewaga Wysokości nigdy nie wpływają na Ostrzał Obszaru. Jeśli jednostka wchodzi (lub wydaje MF) na polu z Ostrzałem Obszaru, wtedy jest automatycznie atakowana przez FP równe Ostrzałowi Obszaru. TEM, dym oraz FFMO i FFNAM wpływają na wynik DR. Jednostka, która wydaje MF aby opuścić heks z Ostrzałem Obszaru nie podlega już jego działaniu, chyba że wchodzi na kolejne pole z innym Ostrzałem Obszaru.

Ostrzał Obszaru nigdy nie może stworzyć FG, zawsze musi atakować samodzielnie. Ostrzał Obszaru zawsze jest pierwszym DFF jaki ostrzeliwuje jednostkę wchodzącą na dany heks i jest rozstrzygany zanim obrońca zadeklaruje jakiegokolwiek inne ataki. Na jednym polu może znajdować się tylko jeden żeton Ostrzału Obszaru, ale w miarę kolejnych ostrzałów tego samego heksu może on być zastępowany kolejnym, o większej wartości. Jednak żetony Ostrzału Obszaru z różnych rodzajów ataków nie kumulują się.

Jednostka może stać się celem Ostrzału Obszaru tylko raz na danym heksie. Wydawanie MF (na przykład 2 MF, aby wejść do budynku) nie sprawia, że jednostka jest dwukrotnie ostrzeliwana przez Ostrzał Obszaru. Jednostka może stać się ponownie celem Ostrzału Obszaru, jeśli wyda na nim kolejne MF i przez wykonanie tego będzie podlegać większej ilości negatywnych DRM niż pozytywnych DRM.

Żetony Ostrzału Obszaru są usuwane z planszy po zakończeniu MPh.

Przykładowa Faza Ruchu (ilustracja 1):

W trakcie rosyjskiej MPh 4-4-7 na polu zI5 wydaje dwa MF aby wejść na pole J5. Ponieważ jest to ruch o jedno pole, który nie zużywa wszystkich punktów ruchu jednostki, może to być Ruch Szturmowy. 4-4-7 na H3 wydaje dwa MF, aby wejść na I3 i kolejne dwa, aby wejść na J3. Jednostka ta niesie ze sobą LMG, ale ponieważ jego PP wynosi 1, nie wpływa on na ruch jednostki z IPC równym 3. 5-2-7 na F3 deklaruje Ruch Podwojony i wydaje 1 MF, aby wejść na G3, 1 MF aby wejść na H2, 2 MF aby wejść na I3 i ostatnie 2 MF żeby wejść na J3, gdzie kończy ruch jako CX. 9-1 i 4-4-7 na F4 poruszają się razem i wydają 2 MF, aby wejść na G4, następnie H4 i skończyć ruch na I4, co kosztuje ich łącznie 6 MF, dzięki bonusowi dowódcy. 8-1 i 4-4-7 na polu E3 deklaruje Ruch Podwojony i wydają 2 MF aby wejść na E4, potem E5, następnie F5 i skończyć ruch na G5, co wymaga 8 MF i zmusza ich obu do skorzystania z CX.

Przykładowa Faza Ruchu i Faza Ognia Obronnego (ilustracja 2)

4-4-7 z MMG na polu zI4 wydaje 2 MF aby wejść na pole J3; ponieważ MMG z 5 PP redukuje ruchliwość jednostki do 2 MF, nie może ona skorzystać z Ruchu Szturmowego. Jednostka ta mogłaby zadeklarować Ruch Podwojony, który zwiększyłby jej MF o 2, ale wtedy zmniejszyłby też IPC o 1, co łącznie

dałoby 1 dodatkowy MF, umożliwiając wejście na K3. Przyjmijmy, że Rosjanin to właśnie zrobił. Niemiecki 4-6-7 stoi z MMG na polu K5. Ogień otwiera wyłącznie 4-6-7, atakując poruszającą się jednostkę na polu J3 z 4 FP i DRM +2 (+3 TEM murowanego budynku, -1 FFNAM), nie uzyskuje nakrycia (czyli nie wyrzucił na obu kostkach takich samych wyników), zostawia 2 punkty Ognia Obszarowego (Residual Fire) na polu J3 i drużyna (tylko) jest przykrywana żetonem First Fire. Kiedy Rosjanin kontynuuje ruch i wchodzi na K3, wówczas Niemiec otwiera ogień z MMG. Ma on 4 FP -2 DRM (-1 za FFNAM, -1 za FFMO). Przyjmując że MMG nie został uszkodzony, nakryty ani nie zachował ROF (co oznacza, że nie wyrzucono 12, podwójnego wyniku ani 3), jest on przykrywany żetonem First Fire (użyj tego samego żetonu co przy 4-6-7, tylko nakryj nim także MMG) i zostawia 2 punkty Ognia Obszarowego na polu K3.

Rosyjski gracz wykonuje ruch kolejną jednostką, 5-2-7 na polu G5. Zamierza wydać 4 MF aby dostać się na pole K4. Nie może skorzystać z bonusu drogi, gdyż cały ruch nie odbywa się wyłącznie po niej. Jednostka wchodzi na pole H5, a następnie na I5. W tym momencie gracz niemiecki decyduje się na przeprowadzenie Ostrzału Drugiego Stopnia (Subsequent First Fire – SFF) swoim 4-6-7 (przykrytym już żetonem First Fire), ponieważ Rosjanie są w normalnym zasięgu ognia i bliżej nie ma żadnej innej wrogiej jednostki. Niemcy decydują się na użycie MMG (jego B# spada tym samym o 2), ponieważ stos i tak będzie przykryty Final Fire, bez względu na to, czy MMG będzie użyty czy nie. FP wynosi zatem 9, dzielone jest na pół (kolumna 4 w IFT) z DRM -2 (-1 FFMO, -1 FFNAM). Atak pozostawi 2



punkty Ognia Obszarowego, chyba że MMG zostanie uszkodzony lub zajdzie Nakrycie (wówczas pozostawi 1 punkt Ognia Obszarowego) lub MMG zostanie uszkodzony i jednocześnie dojdzie do Nakrycia (wówczas atak pozostawi 0 punktów Ognia Obszarowego). Przyjmijmy, że 5-2-7 zostało rozbite, a na heksie pozostały 2 FP Ognia Obszarowego. Obracamy żeton First Fire na stronę Final Fire.

Gracz rosyjski porusza jednostkę 4-4-7 na heksie F6. Porusza się na pole G6, następnie na H5 a potem na I5, gdzie wpada w Ogień Obszarowy o sile 2 FP z DRM -2 (-1 FFMO, -1 FFNAM). Przyjmijmy, że nic się nie stało. Gracz niemiecki chciałby strzelić jednostką na polu K5, ale jest ona przykryta żetonem Final Fire, co oznacza, że może strzelać tylko do jednostek na sąsiednich heksach. Rosyjska drużyna kontynuuje zatem ruch na I6, a dzięki bonusowi z drogi wchodzi na pole I7.

Rosyjski dowódca 9-2 i jednostka 4-4-7 z MMG na polu F5 poruszają się przez heksy G6, H5, I6 i J5, wydając 5 MF. 1 IPC dowódcy dodawane jest do 3 IPC drużyny, co daje łącznie 4 IPC odejmowane do 5 PP MMG. Różnica jest odejmowana od 6 MF, które łącznie mogą wydać jako stos. Po wejściu na J5 gracz niemiecki deklaruje Ostateczny Ostrzał Ochronny (FPF). Siła całej FG (MMG musi wziąć udział) jest dzielona na pół z powodu SFF a następnie mnożona razy dwa dzięki PBF i wynosi 8 FP z DRM +2 (+3 TEM za murowany budynek, -1 za FFNAM). Prz wyrzuceniu Niemcy 7 są nakrywani żetonem Pin, Rosjanie przechodzą Pin Test Check (7+2 daje 9 czyli PTC w kolumnie 8 IFT), zaś na polu pozostają 4 punkty Ognia Obszarowego.

W końcu Rosjanin porusza 4-2-6 na polu H6, idąc przez I6, J6 i docierając do K6, gdzie Niemiec decyduje się na Ostateczny Ostrzał Ochronny (FPF). FP niemieckiego FG jest dzielone na pół (z racji SFF), następnie jeszcze raz dzielone na pół (z powodu Przygwożdżenia), a następnie mnożone razy dwa (dzięki PBF) i wynosi ostatecznie 4 z -1 DRM (-1 FFNAM). Niemcom kończy się szczęście, więc jeśli ich DR wyniesie 10 (bez dubletu) oznaczać to będzie, że 4-6-7 nie zda testu morale o 3 (gdyby niemieckie ELR wynosiło 2, jednostka ta musiałaby zostać zastąpiona przez 4-4-7), jest odwracane na rozbitą stronę i nakrywana żetonem DM. Poza tym, zepsuje się MMG i jest odwracany na stronę uszkodzenia. Atak nastąpi, ale w takim przypadku rezultatem będzie 9 w tabeli 4 IFT, a więc pudło. Na polu pozostanie 1 punkt Ognia Obszarowego (MMG został uszkodzony, więc nie zostawia Ognia Obszarowego).



3.4 Faza Ognia Obronnego

Ten rodzaj ostrzału obronnego, który ma miejsce w trakcie Fazy Ognia Obronnego (Defensive Fire Phase – DFPh) jest nazywany Ostrzałem Ostatecznym. Podczas Ostrzału Ostatecznego każda z jednostek/Broni obrońcy, która nie jest przykryta żetonem First Fire, Final Fire albo Intensive Fire może ostrzelać (także MG, które zachowały ROF)

jednostki przeciwnika. Jednostki Obrońcy przykryte żetonami First Fire (także Działa z IFE) mogą także ostrzelać jednostki przeciwnika, ale wyłącznie te, które znajdują się na sąsiednich heksach i po wykonaniu takiego ostrzału żeton obracany jest na stronę Final Fire. Jednostka przykryta First Fire ma siłę dzieloną na pół (dotyczy to także MG), ale mnożoną przez dwa dzięki wpływowi PBF. Działo przykryte żetonem First Fire może prowadzić Intensywny Ogień (3.2.4) ku sąsiedniemu heksowi. Jednostka przykryta żetonem Final Fire nie może strzelać w trakcie DFPh. Ostrzał Ostateczny można prowadzić przeciwko wszystkim jednostkom nieprzyjacielskim, także tym, które się nie poruszały. W jego trakcie nie stosuje się FFMO i FFNAM.

Dowódca, który wspierał DFF, może być użyty ponownie w trakcie SFF, FPF a także w trakcie Ostrzału Ostatecznego, ale tylko przez jedną jednostkę lub FG, zaś ta jednostka/FG nie może strzelać ku innym celom niż tym, które ostrzeliwała w First Fire. Jeśli przy okazji ataku tworzona jest nowa FG, wówczas dowódca nie może już na nią oddziaływać.

Po zakończeniu DFPh należy usunąć z planszy wszystkie żetony First Fire i Final Fire.

3.5 Faza Natarcia Ogniewego

Jednostki/MG Atakującego, które nie strzelały w trakcie PPh mogą strzelać w użyciu połowy posiadanego FP; **artyleria zamiast tego otrzymuje +2 TH DRM**. Jednostka, której współczynnik FP na żetonie jest podkreślony, może prowadzić Ogień Szturmowy. Ogień Szturmowy pozwala jednostce na dodanie 1 do swojej FP po zakończeniu wszystkich pozostałych modyfikacji jej FP, zaś nierówności są zaokrąglane na korzyść tej jednostki. **Ogień Szturmowy nie może być prowadzony do przeciwnika będącego poza normalnym zasięgiem jednostki. Średnie Karabiny Maszynowe (MMG), Ciężkie Karabiny Maszynowe (HMG) oraz Moździerze i Działa, które poruszały się w trakcie MPh nie mogą strzelać w trakcie APh. Każda Broń może strzelać tylko raz w trakcie AFPh.** Po zakończeniu Fazy Natarcia Ogniwego należy zdjąć z planszy wszystkie żetony Prep Fire.

3.6 Faza Odwrotu

W trakcie Fazy Odwrotu (Rout Phase – RtPh) rozbite jednostki nie uczestniczące w walce wręcz nie mogą zakończyć odwrotu na polach przyległych do Rozpoznanych Jednostek Przeciwnika i nie mogą pozostać w terenie czystym na polach będących w LOS pełnosprawnych jednostek przeciwnika, takich, które mogłyby zagrozić ich odwrotowi, gdyby miał on miejsce przez ten konkretny heks. Taka jednostka przykrywana jest żetonem DM i jeśli nie uczestniczy w walce wręcz, musi wykonać odwrót lub zostaje wyeliminowana z powodu niemożności wykonania odwrotu. Wszystkie rozbite jednostki, poza rannymi, mają 6 MF do wykorzystania w RtPh; liczba ta nigdy nie może ulec zwiększeniu. Rozbita jednostka może wycofywać się przez teren czysty w LOS i normalnym zasięgu wrogiej jednostki bez Zagrożenia (Interdiction), jeśli wykona Czołganie (Low Crawl), ale nadal nie może znaleźć się na polu przyległym do nierozbitej, Rozpoznanej Jednostki Wroga po zakończeniu RtPh albo zostanie wyeliminowana za brak możliwości odwrotu. Czołganie się jest ruchem o jedno pole, który zmusza jednostkę do wydania wszystkich posiadanych MF. Podczas Czołgania się jednostka nie podlega Zagrożeniu. Wszystkie pozostałe kwestie związane z odwrotem nadal obowiązują jednostkę wykonującą Czołganie.

Wykonując odwrót, jednostka musi się kierować do najbliższego budynku lub lasu w zasięgu jej 6 MF. Robiąc to, jednostka nie może poruszać się w kierunku jednostek przeciwnika (nawet rozbitych) będąc w ich LOS, ani wykonać ruchu w taki sposób, aby dystans między nią i jednostkami przeciwnika uległ zmniejszeniu ani poruszyć się ku takiej jednostce po opuszczeniu jej LOS w trakcie RtPh. Tak samo, jeśli stoi na polu sąsiednim z wrogą jednostką, nie może wejść na inne pole, na którym także będzie sąsiadować z tą jednostką, chyba że w ten sposób opuszcza heks z jednostką przeciwnika. W innych przypadkach dopuszczalny jest ruch w stronę wrogich jednostek.

Po osiągnięciu najbliższego, spełniającego powyższe warunki, lasu albo budynku, jednostka wycofująca się musi się zatrzymać i zakończyć wydawanie swoich MF, chyba, że ów heks lasu lub budynku przylega do innych pól z lasem lub budynkami. Rozbita jednostka zawsze może wycofać się z lasu lub budynku, w którym zaczynała ruch w trakcie RtPh. Wycofująca się jednostka musi zignorować lasy i budynki, do których nie może wejść z powodu limitów dotyczących stosów lub sytuacji, w które taki heks nie znajduje się dalej od Rozpoznanej Jednostki Wroga niż heks, na którym jednostka zaczynała odwrót.

Jeśli w zasięgu ruchu jednostki w trakcie RtPh nie ma żadnych lasów ani budynków, wówczas jednostka może wycofywać się w dowolnym kierunku, spełniając powyższe warunki.

Rozbita jednostka może wycofywać się tylko wtedy, jeśli jest przykryta żetonem Desperackiego Morale (Desperate Morale – DM). Nieprzygwożdżony dowódca, który znajduje się na jednym polu z taką jednostką, może zdecydować się na wykonanie odwrotu razem z nią, nawet jeśli nie jest rozbity. Jeśli dowódca decyduje się na to, jest on eliminowany, jeżeli jednostka w trakcie odwrotu będzie zmuszona wykonać test Zagrożenia i go nie zda. Musi pozostać na jednym polu z rozbitą jednostką do końca RtPh, ale nie jest traktowany jako rozbity i może wykorzystać swój modyfikator dowodzenia jako DRM w trakcie testu Zagrożenia tej jednostki.

Zagrożenie następuje, jeśli wycofująca się jednostka wchodzi na heks z terenem czystym, nie

wykonując Czołgania, będący w LOS i normalnym zasięgu ognia nie przygwożdżonej, nie rozbitej jednostki wroga, która może do niej strzelać przynajmniej z siłą 1 FP lub uzyskać Trafienie z Działa z 17 heksów. Jednostki zaangażowane w Potyczki nie mogą stwarzać Zagrożeń, podobnie jak jednostki/MG których FP zostało zmniejszone o połowę lub posiadają modyfikatory dodatnie (np. samotny dowódca z MG, jednostka przykryta żetonem CX) oraz działa, które musiałyby w tym celu zmienić swój CA. Kiedy następuje Zagrożenie, jednostka wycofująca zmuszona jest do przeprowadzenia NMC w jego standardowych warunkach. Jeśli wycofująca się jednostka nie zda NMC, wówczas przechodzi Redukcję Ilościową i może wycofywać się dalej, po zredukowaniu. Zagrożenie nie dotyczy innych jednostek znajdujących się na tym samym heksie. Zagrożenie mogą stwarzać jednostki, które wyczerpały już wszystkie swoje możliwości prowadzenia ognia w tej turze. Jednostka wykonująca test Zagrożenia, która otrzymała rezultat Pin, nie może dalej się wycofywać i jeśli znajduje się na polu sąsiednim z Rozpoznaną Wrogą Jednostką, wówczas jest eliminowana. Rozbita jednostka można być Zagrożona tylko raz na danym polu, nawet jeśli LOS do tego heksu ma kilka jednostek przeciwnika naraz.

Terenem czystym, dla potrzeb określenia Zagrożenia, jest każdy teren, dla którego stwarzający Zagrożenie jest w stanie wyznaczyć LOS stwarzającą jednocześnie -1 FFMO DRM. Każda przeszkoda między stwarzającym Zagrożenie a jednostką wycofującą się neguje FFMO. Należy jednak pamiętać, że Ostrzał tak naprawdę nie ma miejsca podczas RtPh.



Przykładowa Faza Odwrotu:

Rozpoczyna się Faza Odwrotu i każda z rozbitych jednostek jest przykryta żetonem DM i w związku z tym może wykonać odwrot. Jednostka na zM9 może wybierać między pozostaniem tam gdzie jest albo ruchem na pole z lasem na N9, zaś stamtąd na O10 lub N10. Nie może natomiast wykonać odwrotu na pola L8 i M8, gdyż w ten sposób zbliżyłaby się do Rozpoznanej Jednostki Wroga. Może natomiast przesunąć się na L10. Jednostka na N7 musi wykonać odwrot. Nie może pozostać na otwartym terenie w zasięgu LOS stwarzających Zagrożenie jednostek wroga z pól O6, M6 i L7. Może wycofać się na pole O8 albo zignorować to pole (które nie jest dalej od O6 niż N7) i wycofać się ku N9 (lub M9) wykonując Czołganie ku N8 lub ryzykując Zagrożenie na drodze do N9 (lub M9). Jednostka na N6 musi wycofać się do N7. Może bezpiecznie wykonać Czołganie albo zaryzykować Zagrożenie na polu N7 i kontynuować odwrot do O8. Gdyby 4-6-7 na M6 był w M5, wówczas jednostka na N6 mogłaby wycofać się do M7, ale nie mogłaby tam zostać i musiałyby przejść test Zagrożenia na swojej drodze do O8, gdzie mogłaby się zatrzymać.

Jednostka na heksie N5 ulega eliminacji, ponieważ nie ma żadnej możliwości wykonania odwrotu (nie miałyby jej nawet wtedy, gdyby 4-6-7 z pola M6 znajdowało się na polu M5).

3.7 Faza Natarcia

Atakujący może przekazywać SW pomiędzy w pełni sprawnymi, nie przygwożdżonymi jednostkami i przesuwać swoje w pełni sprawne, nie przygwożdżone jednostki o jeden heks, także na pola zajmowane przez jednostki przeciwnika.

Jednostka, która w ten sposób wchodzi na pole, które wymagałoby wydania przez nią wszystkich punktów ruchu, przykrywana jest żetonem CX. Na przykład, rosyjska drużyna, niosąca MMG posiadającego 5 PP, ma tylko 2 MF, więc musi zostać przykryta żetonem CX, jeśli w trakcie Fazy Natarcia (Advance Phase – APh) będzie chciała wejść na pole zawierające las lub budynek, chyba że

towarzyszy jej dowódca, który dodaje 2 MF i 1 IPC. Jednostka przykryta już CX nie może natomiast wejść w trakcie APH na pole, jeśli wejście na nie kosztowałoby jej wszystkie MF. Na przykład, niemiecka drużyna z CX niosąca HMG posiadającego 4 PP posiadałaby tylko 2 MF (po zmniejszeniu z powodu IPC i CX), w związku z czym nie mogłaby wejść na pole z lasem lub budynkiem, chyba że w towarzystwie dowódcy.

Jeśli jednostka weszła na pole z wroga jednostką, należy przykryć taki stos żetonem CC.

3.8 Faza Walki w Zwarcu

Walka w Zwarcu (Close Combat) ma miejsce w trakcie Fazy Walki w Zwarcu (Close Combat Phase – CCPh) między jednostkami przeciwnych stron stojącymi na tym samym polu. Do CC nie mają zastosowania DRM wynikające z TEM, nie korzysta się tu z SW, nie oddziałuje też PBF. W odróżnieniu od ostrzału, CC rozgrywana jest równolegle, chyba że nastąpi Pułapka, więc obie strony atakują w tym samym momencie i obie nawzajem mogą się nawet wyeliminować.

Atakujący decyduje o kolejności, w jakiej będą rozstrzygane ataki w trakcie CCPh. CC na jednym heksie musi być zakończone, zanim rozpocznie się rozpatrywanie CC na kolejnych heksach. Każda ze stron musi wskazać wszystkie swoje ataki na danym heksie (Atakujący pierwszy) zanim dojdzie do ich rozstrzygnięcia. Obrońca wskazuje swoje ataki jako drugi, zaś po zakończeniu tego rozpoczyna się rozstrzygnięcie ataków, jako pierwszy robi to Atakujący. Następnie rozstrzyga swoje ataki obrońca, nawet jeśli jego oddziały zostały wyeliminowane w trakcie ataków Atakującego. Jednostka może atakować dowolną jednostkę lub grupę jednostek na tym samym heksie tak długo aż wszystkie jednostki przeprowadzą swoje ataki w trakcie CCPh. Nie ma obowiązku atakowania wszystkich jednostek na heksie ani też wszystkie jednostki nie mają obowiązku ataku. Tylko nierozbite jednostki mogą atakować, ale rozbite jednostki mogą się bronić, choć ataki przeciwko nim uzyskują dodatkowy DRM -2.

FP jednostek atakujących porównywane jest z FP jednostek broniących się, tak aby uzyskać stosunek sił atakującego względem obrońcy. Kiedy stosunek zostanie ustalony, wykonuje się DR celem uzyskania wyniku walki. Jeśli wynik DR jest mniejszy do znajdującej się w Tabeli Walki w Zwarcu (Close Combat Table - CCT) liczby wymaganej do wygrania starcia, wówczas broniące się jednostki ulegają eliminacji. Jeśli wynik DR jest równy tej liczbie, wówczas jedna z jednostek obrońcy (ustalana losowo) jest poddawana Redukcji Ilościowej. Wynik DR większy od tej liczby oznacza brak rezultatu. SMC zaangażowane w walkę w zwarcu mają FP równe 1. SMC może zaatakować samemu, ale w takiej sytuacji musi też się bronić samemu. Dowolna liczba SMC może brać udział w walce wspólnie z MMC i innymi SMC, prowadząc wspólny atak. SMC, który walczy jako część grupy, dodaje swoje FP do łącznej siły tej grupy i jest umieszczany na jej górze (od graczy zależy, jak układają jednostki w trakcie CCPh). Dowódca może dowodzić grupą, w skład której wchodzi, kiedy bierze ona udział w ataku (i tymi jednostkami, które do niej dołączają), dodając swoje FP do jej sumy oraz używając swojego modyfikatora dowodzenia jako DRM podczas DR na wynik w CCT. Dowódca nie może używać swojego modyfikatora dowodzenia jako DRM gdy atakuje samemu.

Za każdym razem, kiedy jednostka piechoty wchodzi na heks lasu lub budynku zajmowany przez wroga jednostkę, która nie jest już zaangażowana w walkę w zwarcu, może wydarzyć się Pułapka. Przed zadeklarowaniem CC każdy z graczy musi wykonać dr. Jeśli któryś z graczy osiągnie wynik o co najmniej 3 niższy niż drugi z graczy, wówczas oznacza to, że udało mu się wciągnąć przeciwnika w Pułapkę. Podczas starcia w CC jego jednostki uzyskują -1 DRM, natomiast jednostki przeciwnika +1 DRM. Na rzut na Pułapkę wpływają następujące DRM: +1 za bycie CX, +1 za bycie przygwożdżonym i +1 dla jednostek niedoświadczonych oraz modyfikator dowodzenia. Strona, której udało się wciągnąć przeciwnika w Pułapkę, rozstrzyga swoje ataki jako pierwsza; tylko te jednostki wroga, które ocalały, mogą wykonać potem swoje ataki.

Jeśli jednostki obu graczy po rozstrzygnięciu swojego pierwszego CC nadal pozostają w tej samej lokacji, wówczas są uznawane za zaangażowane w Potyczkę (Melee) i nie mogą podejmować żadnej

innej aktywności poza walką w kolejnych CCPh (tzn. nie mogą opuszczać tej lokacji, wycofywać się, stwarzać Zagrożenia, ostrzeliwać innych jednostek itd.). Stos należy przykryć żetonem Melee. Nowe jednostki mogą wchodzić na takie pole, ale wtedy automatycznie są włączane do Potyczki. Jednostki zaangażowane w Potyczkę mogą być celem ostrzału, ale wówczas celem ostrzału jest cały stos, bez podziału na strony i wszystkie znajdujące się na tym polu jednostki podlegają jego skutkom. Żeton Melee jest usuwany, gdy na polu nie ma ani jednej nierozbitej jednostki.

Po zakończeniu CCPh należy z planszy usunąć wszystkie żetony Przygwoźdżenia (Pin).



Przykładowa Faza Walki w Zwarcu:

Po wykonaniu Natarcia (zaznaczonego żółtymi strzałkami) rozpoczyna się Faza Walki w Zwarcu. Kolejność wybiera Atakujący, czyli gracz dowodzący w tym przypadku Niemcami. Kiedy niemiecka drużyna 4-6-7 z pola zG6 wchodzi w CC z rosyjskim 4-2-6 na polu F5, może nastąpić Pułapka, ponieważ jest to budynek. Dla Rosjan drm wynosi +1 (jednostka poborowa), dla Niemców natomiast 0. Rosjanie uzyskali na dr 3, Niemcy – 2, więc do Pułapki nie dochodzi. Niemcy atakują ze stosunkiem sił 1:1, Rosjanie również. DRM dla każdej ze

stron wynosi 0. Niemcy wykonują DR i uzyskują 5, co powoduje Redukcję Ilościową u Rosjan (ale nie zmienia stosunku sił w trakcie tej fazy), Rosjanie wykonują DR i uzyskują 9, co oznacza brak efektu. Rosyjska jednostka 4-2-6 jest zamieniana na 2-2-6, zaś cała lokacja oznaczana jest żetonem Melee. Niemieccy dowódcy 8-1, 9-1 oraz drużyna 4-6-7 na polu H5 wchodzi na pole G5, gdzie znajduje się rosyjska jednostka 4-6-7. Może dojść do Pułapki, niemiecki drm to -1 (modyfikator dowodzenia), zaś rosyjski drm wynosi 0. Niemcy uzyskują na dr wynik 6, Rosjanie natomiast – 3, zatem pułapka nie następuje. 4-6-7 ma 4 FP, zaś każdy z dowódców dodaje 1 FP, co daje przeciwko 4 FP Rosjan stosunek sił 6:4, czyli 3:2. Rosjanie muszą natomiast atakować ze stosunkiem sił 1:2, gdyż obaj niemieccy dowódcy atakują wspólnie z drużyną, zatem nie mogą być atakowani pojedynczo. Niemcy mają -1 DRM za modyfikator dowodzenia, Rosjanie natomiast 0. Niemcy uzyskują DR równy 6, po uwzględnieniu DRM – 5, co eliminuje Rosjan. Rosjanie uzyskują DR równe 3, co oznacza z kolei eliminację Niemców. Wszystkie żetony zdejmowane są z planszy.

Trzy niemieckie drużyny 4-4-7 wchodzi na pole H4, gdzie w budynku znajdują się dwie rosyjskie drużyny 4-5-8. Obie strony mają drm do rzutu na Pułapkę równe 0, Rosjanie wyrzucają 5, Niemcy 3, zatem do pułapki nie dochodzi. Niemcy deklarują swoje ataki jako pierwsi. Każda z ich drużyn może zaatakować tylko raz, podobnie jak każda z drużyn rosyjskich. Niemcy mają trzy opcje – jeden zmasowany atak ze stosunkiem sił 12:8 (3:2), dwie drużyny niemieckie na jedną rosyjską (2:1) i jedna niemiecka na jedną rosyjską (1:1) albo w trzeciej wersji, wszystkie trzy niemieckie przeciwko jednej rosyjskiej (3:1), bez atakowania drugiej rosyjskiej drużyny. Gracz decyduje się na dwa ataki – jeden ze stosunkiem sił 2:1 i jeden – 1:1. Teraz decyzję podejmuje gracz rosyjski. Ma następujące opcje: jeden atak całością sił ze stosunkiem sił 8:12 (1:2), jeden atak 4-5-8 przeciwko dwóm 4-4-7 (1:2) i jeden atak 4-5-8 przeciwko jednemu 4-4-7 (1:1), dwa 4-5-8 przeciwko dwóm 4-4-7 (1:1) podczas gdy trzecia 4-4-7 nie jest atakowana, każda z 4-5-8 przeciwko jednej 4-4-7 (dwa razy 1:1), podczas gdy trzecia 4-4-7 nie jest atakowana albo wreszcie dwie 4-5-8 przeciwko jednej 4-4-7 (2:1) przy zostawieniu w spokoju dwóch pozostałych drużyn niemieckich. Gracz decyduje się na dwa ataki: w pierwszym 4-5-8 walczy z dwiema niemieckimi 4-4-7 (1:2), w drugim 4-5-8 walczy z jedną niemiecką 4-4-7 (1:1). Wszystkie ataki mają 0 DRM. Gracz niemiecki zaczyna i rzuca 6 przy ataku 2:1, eliminując rosyjską drużynę. Po czym wyrzuca 9 przy ataku 1:1, co nie przynosi rezultatu. Rosjanin wyrzuca 4 przy ataku 1:2

(Redukcja Ilościowa) i 7 przy ataku 1:1, czyli bez efektu. Po zakończeniu walk a polu znajdują się dwie niemieckie 4-4-7, jedna niemiecka półdrużyna 2-3-7 i jedna rosyjska drużyna 4-5-8, wszystkie przykryte żetonem Melee.

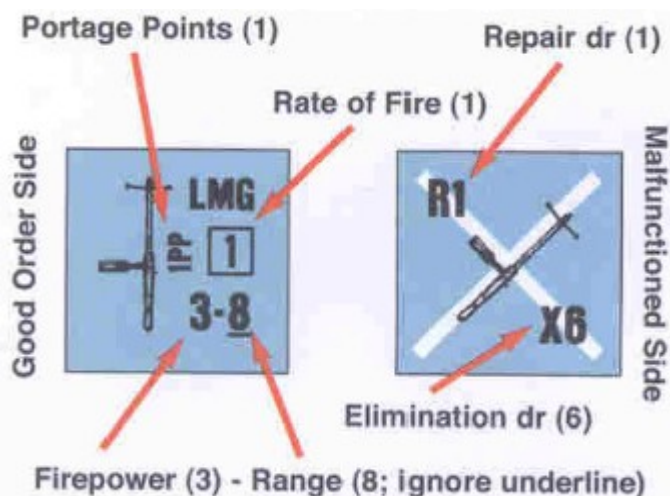
Na polu J3 niemiecka drużyna 4-6-7 jest już zaangażowana w Potyczkę z rosyjskimi 4-4-7 i 5-2-7 od poprzedniej tury. Do Potyczki dołącza ranny niemiecki dowódca 9-2 z pola K4. Do Pułapki nie dochodzi, jako że Potyczka już trwa. Niemcy deklarują atak całością sił przeciwko 5-2-7 ze stosunkiem sił 1:1. 4-4-7 nie jest atakowany. Rosjanin atakuje całością sił Niemców, uzyskując stosunek 3:2. Niemcy mają -1 DRM (za dowódcę, który jest ranny), Rosjanie z kolei 0. Niemcy wyrzucają 7, podobnie jak i Rosjanie, co obu stronom niczego nie przynosi. Potyczka będzie kontynuowana w następnej turze.

Niemiecka drużyna 4-6-7 wchodzi na pole I4, gdzie w budynku jest rosyjska 4-4-7. Może dojść do Pułapki. Dla obu stron drm wynosi 0. Niemcy wyrzucili 4, Rosjanie 1, co oznacza, że Niemcy wpadli w Pułapkę Rosjan. W związku z tym zmienia się sekwencja walki. Jako piersi atakują Rosjanie, zaś Niemcy decydują i atak będą mogli podjąć dopiero po przetrwaniu ataku Rosjan. Rosjanie wykonują atak ze stosunkiem 1:1 przy DRM -1 (Pułapka), uzyskują DR 6, co oznacza Redukcję Ilościową Niemców i 4-6-7 zastępowane jest przez 2-4-7. Niemcy mogą teraz zadeklarować atak przy stosunku sił 1:2. DRM wynosi +1 (Pułapka). DR przynosi wynik 5, co nie daje żadnego efektu. Stos przykrywany jest żetonem Melee, ale od następnego etapu wpływ pułapki już nie będzie istniał. Niemiecka 5-4-8 przykryta CX wchodzi na pole E6, gdzie znajduje się rosyjska 4-4-7. Do pułapki dojść tu nie może. Niemcy atakują z DRM +1 (CX) przy stosunku sił 1:1, Rosjanie natomiast z DRM -1 (CX Niemców), przy stosunku sił 1:2. Niemcy uzyskali DR równe 9, zaś Rosjanie 2, co daje szansę na wykreowanie dowódcy. Rosyjski gracz wykonuje dr z drm +1 (Rosja). Wyrzucił 1, po dodaniu 1 otrzymujemy, co oznacza dowódcę 8-0. W tej sytuacji dokonywane jest ponowne obliczenie stosunku sił. Atak niemiecki wynosi 1:1 co przy uzyskanym uprzednio DR 9 oznacza pudło. Rosjanie mają także stosunek 1:1, zaś przy nim uzyskany wcześniej DR 2 likwiduje Niemców.

3.9 Koniec Tury

Gracz, który w tej turze był Atakującym, teraz staje się obrońcą i obraca na torze etapów żeton na drugą stronę, oraz przesuwają go dalej, na kolejne pole, jeśli była to druga tura etapu. Gra dobiega końca, jeśli żeton zostanie przesunięty na pole z napisem END. Jeśli pole etapu jest przecięte w poprzek na czerwono, wówczas oznacza to, że tylko pierwszy gracz wykonuje swoją turę i po jej zakończeniu następuje koniec scenariusza. Symbole narodowości na polach etapów przypominają o wprowadzeniu posiłków wynikających z zasad scenariusza. Dla zaznaczenia tur można także użyć nieużywanych żetonów MMC graczy – strona nierozbita oznacza gracza, który porusza się jako pierwszy, zaś rozbita – gracza, który porusza się jako drugi.

4.0 Broń oraz Bronie Wsparcia



Jednostka może posiadać dowolną ilość **Broni** (Support Weapons – SW/Działo)/. **Bronie** nie mogą się przemieszczać samodzielnie; muszą być noszone przez jednostki z uwzględnieniem kosztu ich PP (1.2.4); **Działo** posiadające QSU może być przesuwane (6.5). Nerozbita jednostka może podnosić i porzucać **Broń** w każdym momencie ruchu, pod warunkiem, że posiada dostateczną ilość MF, aczkolwiek jedna **Broń** nie może być porzucana i podnoszona więcej niż raz w trakcie MPH. Nerozbita jednostka może porzucić **Broń** w MPH lub w APh nie ponosząc kosztów w MF. Jeśli jednostka porzuca SW/Działo przed wydaniem jakichkolwiek MF, wówczas taka **Broń** uważana jest za porzuconą i nie wpływa już na ilość MF posiadanych przez jednostkę. Jednostki muszą porzucić **Broń i Działa**, które ograniczają ich MF zanim rozpoczną odwrót. Jeśli jednostka porzuca **Broń** lub jest eliminowana, wówczas **Broń** pozostają na danym polu jako bezpieczna i musi być odnaleziona, zanim zostanie podniesiona. W pełni sprawna jednostka może zdobyć porzuconą **Broń** na początku RPh jeśli znajduje się na tym samym polu w ramach swojej akcji w RPh, wykonując test odnalezienia w postaci dr o wyniku niższym niż 6 (+1 DRM dla jednostek CX). **Broń** nie może być przekazana w tej samej fazie w której zostało odnaleziona. Poruszająca się piechota może podjąć próbę odnalezienia kosztem 1 MF.

Ciążar (Portage Points - PP) **Broni** jest porównywany ze zdolnością udźwigu jednostki (Inherent Portage Capacity – IPC) każdego MMC i SMC. **Broń** może być porzucona w dowolnym momencie MPH. MMC posiada IPC równe 3, SMC – równe 1. Jednostka traci 1 MF za każdy PP, który przekracza jej IPC. SMC nigdy nie może samodzielnie nieść więcej niż 2 PP. W pełni sprawny SMC może dodać swoje IPC do IPC innego MMC i w ten sposób zwiększyć jego IPC o 1 pod warunkiem, że przez całą MPH będą poruszać się jako stos.

Bronie mogą być dobrowolnie zniszczone przez posiadającą je jednostkę w trakcie PFPh lub DFPh, ale taka akcja jest uznawana jako użycie **Broni**. **Broń** może być także zniszczona jeśli finałowym rezultatem w IFT dla posiadającej **Broń** jednostki było KIA (zobacz 6.7 odnośnie artylerii). Wykonać wówczas należy dodatkowy dr dla każdej **Broni** w tej samej kolumnie IFT – jeśli rezultatem jest też KIA, wówczas **Broń** jest eliminowana, a jeśli K, wówczas **Broń** jest uszkodzana. Zdobyte **Bronie**, należące do przeciwnika, posiada ROF niższe o 1, B# oraz X# niższe o 2, a jeśli używa go jednostka niedoświadczona, wówczas B# i X# są dodatkowo obniżane o 1 (wszystko to się kumuluje).

Drużyna może strzelać z dowolnej **Broni** bez żadnych konsekwencji. Drużyna może strzelać z dwóch **Broni** (Półdrużyna – z jednej), lecz wówczas traci swoje własne FP do końca tej tury (za wyjątkiem SFF, FPF i Ostrzału Ostatecznego przeciwko jednostkom na sąsiednich polach). CCPH nie jest tu uważane za fazę ostrzału. SMC może używać jednej SW, ale tym samym traci swój modyfikator dowodzenia na czas tej fazy.

SW nie mogą być nigdy rozstawiane na początku scenariusza jako porzucone.



4.1 Karabiny Maszynowe

Każdy Karabin Maszynowy (Machine Gun – MG) posiada dwa wskaźniki. Liczba z lewej to jego FP, z którą może strzelać do celów znajdujących się w jego zasięgu, zaś liczba po prawej to normalny zasięg mierzony w heksach. Pojedynczy SMC może strzelać z MG tylko prowadząc Ostrzał Obszarowy (Area Fire), zaś dwa SMC razem mogą strzelać z MG wykorzystując jego pełne FP. Jeśli drużyna zamierza strzelać z MG do tego samego celu (znajdując się na tym samym polu), wówczas musi stworzyć FG. Nie mogą atakować oddzielnie tego samego celu, chyba że po oddaniu strzału MG zachowa ROF (lub drużyna strzelała w SFF bez korzystania z MG).

Maksymalny zasięg MG ograniczony jest do 16 heksów, chyba że kierowany jest przez dowódcę, wówczas można prowadzić Ogień Obszarowy. W takim przypadku FP zmniejszane jest o połowę jeśli ich celem jest nierozbity oddział wroga.

Przymuje się, że MG, który nie posiadający na żetonie wskaźnika B#, posiada domyślne B# równe 12. Jeśli wynik DR jest większy niż równy wskaźnikowi B#, wówczas MG jest uszkodzane i odwracane na drugą stronę po rozstrzygnięciu prowadzonego przez nie ataku. Jeśli w ataku brało udział więcej MG, wówczas losowo należy ustalić, które zostały uszkodzone. B# podczas Ostrzału Drugiego Stopnia (SFF) i Ostrzału Ostatecznego (FPF) jest zmniejszane o 2 i jeśli rezultat DR jest wyższy od zmodyfikowanego w ten sposób B#, wówczas MG jest usuwane z gry.



4.2 Miotacze ognia

Miotacz Ognia (Flamethrower – FT) jest SW z normalnym zasięgiem jednego heksu i FP równym 24. Przygwożdżona jednostka nie może używać FT. FT może prowadzić atak o zasięgu dwóch pól, ale wówczas jego FP jest dzielone na pół. FP należące do FT nigdy nie jest uzyskuje PBF, ani nie jest dzielone na pół podczas APh, ale podlega Nakryciu (Cowering). Ataki FT rozstrzygane są w IFT, ale nie uwzględnia się w nich modyfikatora dowodzenia ani TEM. DRM mające zastosowanie dla FT to przeszkody (także dym) oraz +1 DRM dla używającej FT jednostki przykrytej CX. Jednostka nie może używać dwóch FT, ale drużyna może przeprowadzić osobny ostrzał wykorzystując własne FP. FT nigdy nie łączy się z innymi atakami, nie może być częścią FG. Jednostka posiadająca FT otrzymuje negatywny -1 DRM do skierowanych przeciwko niej ataków za każdy posiadany FT. Jeśli podczas określania wyniku ataku FT w IFT, DR będzie wynosił więcej niż 10 (B# FT) wówczas FT jest usuwany z gry. FT używany przez jednostki niedoświadczona ma B# zmniejszone o 2.



4.3 Ładunki Wybuchowe

Ładunki Wybuchowe (Demolition Charges – DC) są SW, których FP wynosi 30. Nie podlegają modyfikacjom FP ze względu na PBF albo APh. TEM obrońcy wpływa na wynik DR, podobnie jak status CX ich używających, ale modyfikator dowodzenia nie ma tu znaczenia. Drużyna nie może używać dwóch DC, ale drużyna używająca jednego DC może prowadzić też atak ze swoim FP w trakcie APh. DC używane przez jednostki niedoświadczona ma B# zmniejszone o 2.

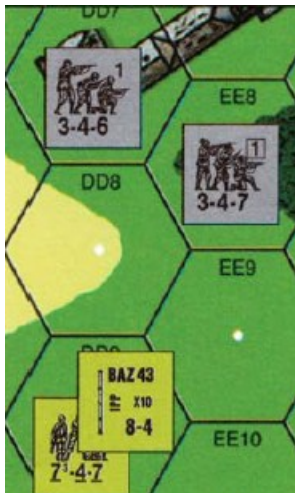
Jednostka posiadająca DC może próbować podłożyć go podczas MPh, wydając dodatkowo tyle MF ile wymagałoby wejście na heks, na którym ładunek ma być założony. Podłożenie DC traktowane jest jako ruch na polu, na którym znajduje się jednostka a nie jako ruch na polu, na którym miałyby być podłożony ładunek. Jednostka, która jest przykryta żetonem Prep Fire, jest przygwożdżona lub rozbita nie może go podłożyć (rozbitcie w trakcie próby podłożenia kończy tę próbę niepowodzeniem).

Jednostka, która przetrwała (nierozbita i nie przygwożdżona) kolejno DFF, SFF i PPF, może pomyślnie założyć ładunek wybuchowy. Jeśli zakładająca go jednostka była CX, wówczas +1 DRM jest używany podczas ataku DC. DC, które zostały pomyślnie podłożone, wykonują swoje ataki w trakcie APh, zaś

jeśli podczas DR wyrzucone zostanie 12 (10, jeśli używała go jednostka niedoświadczona), DC usuwane jest z gry.

4.4 Lekka Broń Przeciwpancerna

Do Lekkich Broni Przeciwpancernych (Light Anti Tank Weapons – LATW) zaliczana jest Bazooka (BAZ) i Panzerschreck (PSK). Te dwie Bronie muszą zaliczyć Trafienie w swoich własnych tabelach Na Trafienie, znajdujących się na drugich stronach ich żetonów. Po uzyskaniu Trafienia, wynik sprawdzamy w IFT. BAZ i PSK są Broniami Strzelającymi Ładunkami Kumulacyjnymi (Shaped Charge Weapons – SCW) i korzystają z amunicji HEAT, a nie HE. Dlatego Broń ta może ostrzeliwać piechotę tylko wtedy, jeśli ta znajduje się w budynku i może otrzymać TEM budynku. SCW mogą także ostrzeliwać Działa. FP, B#, X#, PP tych Broni znajduje się na ich żetonach, z przodu. Rzut Na Trafienie wszystkich LATW jest normalnie modyfikowany przez TEM itd.



Przykład procedury TH dla LATW:

Amerykański 7-4-7 nie może ostrzelać włoskiej drużyny na polu EE8 z BAZ 43, ponieważ 3-4-7 nie jest w budynku. W związku z tym 7-4-7 strzela z BAZ 43 do 3-4-6 w murowanym budynku na polu DD7. Tabela TH na tylnej stronie żetonu BAZ 43 wskazuje, że przy dystansie 2, TH# wynosi 8. DRM to +3 za TEM murowanego budynku i +1 za Przeszkodę na polu DD8 (Zboże jest w sezonie), więc całkowite DRM wynosi +4, a gracz amerykański musi wrzucić 4 lub mniej, aby uzyskać trafienie. Wynik będzie sprawdzany w 8 kolumnie IFT bez DRM. Wyrzucenie 2 przyniosłoby Trafienie Krytyczne (Critical Hit – CH), które podwoiłoby siłę FP i sprawiałoby, że wyniku szukalibyśmy w 16 kolumnie IFT z -3 TEM. Używając SW, Amerykanie mogą użyć też swojego własnego FP, aby zaatakować 3-4-7 albo nawet 3-4-6 jeszcze raz, ponieważ zasada tworzenia Obowiązkowego FG nie odnosi się do Artylerii. Gdyby DD9 było heksem z budynkiem, wówczas 7-4-7 musiałby dodać +2 do TH albo zaryzykować uderzenie Odrzutu o sile 1 FP, wykorzystując wynik na kolorowej kości uzyskany podczas TH jako rezultat w IFT.

4.4.1 Bazooka i Panzerschreck

Bazooki są dostępne od listopada 1942 (należy wówczas używać żetonów BAZ 43). Lepsze modele pojawiły się w 1944 (żeton BAZ 44) i w 1945 (żeton BAZ 45). Nerozbita jednostka piechoty może strzelać z Bazooki tak jak z innych SW. Dwa SMC mogą strzelać z BAZ bez ograniczeń, ale pojedynczy dowódca nie może strzelać z BAZ. BAZ jest usuwana z gry, jeśli podczas DR TH wypadnie liczba większa niż jej X#. Dowódca może wykorzystać swój Modyfikator Dowodzenia aby wpłynąć na wyniki TH DR, jeśli kieruje atakiem. Gdy trafia, BAZ strzela w kolumnie 8 IFT.

Wszystkie zasady odnośnie BAZ mają zastosowanie także dla PSK, za wyjątkiem tego, że PSK atakuje w kolumnie 12 IFT i jest dostępny od września 1943.

4.4.2 Odrzut

BAZ i PSK mogą strzelać znajdując się w budynku pod jednym z dwóch warunków. Gracz może wybrać, czy chce otrzymać +2 TH DR jako zabezpieczenie przed efektem odrzutu (Backblast). Gracz może zdecydować, że nie korzysta z tej opcji, ale wówczas oznacza to, że wszystkie jednostki stojące w budynku ze strzelającymi włącznie otrzymują atak od odrzutu w postaci 1 FP, którego rezultat określa wynik uzyskany na kolorowej kostce w trakcie rzutu TH. TEM w tym przypadku nie ma zastosowania.



4.5 Lekkie Moździerze

Moździerze są zaliczane do SW albo do Dział, w zależności od ich rozmiaru. Każdy Moździerz o kalibrze 60 mm i mniej jest traktowany jako SW i reprezentowany przez mały (1.2") żeton. Jako SW nie posiada on CA i może z niego strzelać każda drużyna/półdrużyna bez karnych modyfikacji oraz z normalnym wykorzystaniem Modyfikatora Dowodzenia. Jeśli z Moździerza strzela pojedynczy SMC, wówczas Moździerz traci ROF. Choć Lekkie Moździerze są traktowane jako SW, otrzymują Namierzenie Celu (Target Acquisition) jak Działo. W paragrafie 6.9 znajduje się więcej informacji o Moździerzach jako Działach.

5.0 ELR i Klasy jednostek

5.1 Poziom Doświadczenia Jednostek (Experience Level Rating - ELR)

Każda ze stron na początku scenariusza otrzymuje określoną ilość dowódców, SW i jednostek będących Elitarnymi, Pierwszoliniowymi, Drugoliniowymi, Zielonymi lub Poborowymi. Ale w trakcie rozgrywki SMC i MMC mogą zostać zmuszone do zastąpienia ich jednostkami o gorszej wartości. Na karcie scenariusza znajduje się ELR każdej ze stron. Wskazuje on maksymalną wytrzymałość jednostek na niepomyślnie zdane MC. Jeśli jednostka nie zda MC i osiągnie wynik wyższy niż jej morale i dodana doń liczba ELR, wówczas jest zastępowana przez żeton jednostki niższej rangi. Jeśli nie można to nastąpić, bo jednostka jest już najniższej rangi, wówczas nic się nie dzieje. Nierozbita drużyna, która nie zdała MC na poziomie wyższym niż jej łączne morale i ELR, jest zastępowana przez rozbitą półdrużynę niższej rangi. MMC oraz Załogi, których morale jest podkreślone nie podlegają zasadzie o obniżeniu rangi.

5.2 Oznaczenia Narodowości

Jednostki różnych krajów różnią się od siebie wyglądem i współczynnikami. W tej grze współczynniki MMC poszczególnych narodowości są inne. Kolory odróżniają też jednostki oraz SW należące do poszczególnych narodowości. W pewnych przypadkach pomniejsze narodowości są oznaczane tym samym kolorem.

5.3 Awans na polu bitwy

Za każdym razem, kiedy MMC wykonuje DR i wyrzuci 2 w trakcie samodzielnej próby uporządkowania lub w trakcie CC, może wyłonić dowó (łososiow)dcę. Rodzaj dowódcy określany jest przy użyciu Tabeli Stworzenia Dowódcy (Leader Creation Table), przy użyciu morale jednostki oraz DR. Jeśli podczas CC więcej MMC wykonywało atak, wybierz najkorzystniejszą jako podstawę dla dr.

5.4 Nietoświadczony MMC

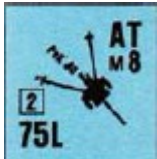
Zielone (Green – G) MMC nie znajdujące się na jednym polu z dowódcą, a także wszystkie Poborowe (Conscript – C) MMC są traktowane jako nietoświadczony i podlegają następującym ograniczeniom – posiadają 3 MF (zamiast 4), w przypadku Nakrycia kolumna IFT przesuwana jest o 2 (zamiast o 1), obsługiwana przez nie Artyleria korzysta zawsze z czerwonej cyfry w tabeli TH, B# oraz X# używanych przez nie SW jest zmniejszane o 1, zaś podczas rzutu na pułapkę otrzymują +1 drm.

5.5 Zdobyty Sprzęt

Każdy SW, który został znaleziony przez wrogą jednostkę, może być przez nią używany z uwzględnieniem następujących ograniczeń: ROF zmniejszane jest o 1, zaś B# i X# zmniejszane są o 2.

Jako że cały rozdział 6 jest zupełnie nowy, nie został on osobno oznaczony kolorem.

6.0 Artyleria



Każdy typ broni, który musi uzyskać Trafienie przed sprawdzeniem jego efektu w IFT, jest Artylerią (Działo, LATW i SW). Działa reprezentowane są przez duże (5/8") żetony, które zazwyczaj strzelają jako Artyleria. Kaliber Broni przedstawiony jest na żetonie. Jeśli kaliber broni ma kreskę nad sobą, wówczas Działo nie może używać amunicji AP. Jeśli kaliber jest podkreślony, wówczas Działo nie może używać amunicji HE. Jeśli obok znajduje się gwiazdka, wówczas taka amunicja jest dostępna od określonego momentu (6.2).

6.1 Trafienia Krytyczne

Uzyskany na DR wynik 2 oznaczający trafienie dla LATW/Działa podczas ostrzału Celu Typu Obszarowego oznacza jednocześnie Krytyczne Trafienie (Critical Hit – CH). W przypadku Celu Typu Piechoty, szanse na CH są oznaczone w tabeli TH, w nawiasach, tuż obok cyfr oznaczających TH. W tym przypadku finałowy, zmodyfikowany wynik DR musi być niższy lub równy tej cyfrze, aby uzyskano CH. CH przeciwko piechocie są rozstrzygane w IFT zaś standardowa siła FP Broni podczas używania przez nią HE jest mnożona razy dwa (bez konsekwencji wynikających z używania Celu Typu Obszarowego). Ponadto, każdy pozytywny TEM, który cel wykorzystywałby w tabeli TH albo IFT staje się teraz negatywnym TEM, działającym na korzyść strzelającego. Ostrzał z Wysokości (Air Burst), FFMO, FFNAM nadal mają zastosowanie obok CH. Trafienie Krytyczne skierowane ku Działu automatycznie niszczy to Działo i obsługującą je piechotę. W przypadku większej ilości jednostek, które znajdowały się na polu, CH oddziałuje tylko na jeden, losowo wybrany cel.



Przykład Trafienia Krytycznego:

Amerykańskie Działo 105 mm na polu wR6 strzela do dwóch niemieckich drużyn stojących na polu wS8 jako do Celu Typu Piechoty. Jest rok 1943, zatem amerykańskie działo wykorzystać by musiało czerwone TH#, ale dystans 2 przy Celu Typu Piechoty przynosi tylko czarne 9 TH#. DRM wynosi +3 za TEM murowanego budynku, zaś poprzednie strzały przyniosły Namierzenie Celu -2. Amerykański gracz wyrzucił 3, po uwzględnieniu DRM otrzymuje 4, zaś po sprawdzeniu w tabeli TH okazuje się, że uzyskał Trafienie Krytyczne. Losowo wybierana jest jedna z niemieckich drużyn, która otrzyma strzał jako CH, podczas gdy druga otrzyma normalne trafienie z Działa 105 mm. Amerykanie wykonują rzut na efekt trafienia dla obu niemieckich drużyn. Normalne trafienie przynosi kolumnę 20 w IFT bez DRM, podczas gdy CH – 36 w IFT z -3 DRM (odwrócone działanie TEM). Gdyby dystans wynosił 7, wówczas

Amerykanie musieliby wykorzystać czerwone TH# i potrzebowaliby DR 6 aby uzyskać trafienie i 2 aby uzyskać CH.

6.2 Specjalna Amunicja i Liczby Wyczerpania

Niektóre Bronie mają możliwość korzystania ze Specjalnej Amunicji, co zostało określone na żetonie, na którego tylnej stronie znalazły się symbole Specjalnej Amunicji połączone z Liczbami Wyczerpania. Jeśli Liczba Wyczerpania ma obok datę (np. 4=1944, J4+E=June/Czerwiec 1944 w Europie) wówczas jest ona od niej zależna. Wola użycia Specjalnej Amunicji musi być zadeklarowana przez wykonaniem DR na TH. Jeśli DR na TH jest niższy niż Liczba Wyczerpania, to Działo posiada Specjalną Amunicję i oddało z niej strzał, a ponadto może próbować korzystać z niej ponownie w trakcie kolejnych walk. Jeśli DR na TH jest równy Liczbie Wyczerpania, wówczas Działo posiada Specjalną Amunicję i oddało z niej strzał, ale nie może już więcej tego robić do końca gry. Jeśli wynik DR na TH jest wyższy od Liczby Wyczerpania, wówczas Działo nie posiada takiej amunicji i strzał się nie powiódł. Jeśli DR na TH przyniósł uszkodzenie, wówczas Działo strzeliło, ale jest uszkodzone i nie może już więcej używać Specjalnej Amunicji.

Rodzaje Amunicji:

AP: (Armor Piercing - Przeciwpancerna) amunicja o kalibrze niższym niż 37 mm używana przeciwko piechocie trafia z siłą 1 FP w IFT. Amunicja o kalibrze większym trafia z siłą 2 FP w IFT. AP nie pozostawia nigdy Ognia Obszarowego (Residual Fire).

APCR (A)/APDS (D): (Pełnokalibrowa z Rdzeniem/Podkalibrowa z Odrzucanym Sabotem) jeśli jest dostępna, to z tyłu żetonu oznaczana jest jako A albo D i zawsze uderza z 1 FP przeciwko piechocie.

HE: (High Explosive – Odłamkowa) standardowa amunicja używana przeciwko piechocie.

HEAT: (High Explosive Anti Tank -Kumulacyjna) – HEAT może być używana wyłącznie przeciwko celom w budynkach lub przeciwko Działom. Trafienie odnajdujemy w tabeli o jeden niższej niż normalna HE. LATW posiadają swoje FP na odwrocie żetonów.

S: (Smoke – Dym) żetony z dymem używane przez Artylerię (1.2.5) są duże (5/8") i układane na początku PFPh i DFPh po uzyskaniu trafienia w Cel Typu Obszarowego. Jeśli miało to miejsce w trakcie PFPh, wówczas należy położyć żeton +3, jeśli w trakcie DFPh, należy użyć żetonu +2 przedstawiającego rozpraszający się dym. Po tym jak strzelający użył jakiegokolwiek innej amunicji niż dymna, nie może już użyć więcej dymnej w tej fazie.

WP: (White Phosphorus – Biały Fosfor) WP może być używany wyłącznie przeciw Celom Typu Obszarowego na początku PFPh i DFPh oraz jako DFF. Jednostka trafiona WP musi przeprowadzić NMC z TEM w roli modyfikatora odejmowanego od wyniku DR. Ostrzał z Wysokości prowadzony przez Moździerz dodaje +1 do DR. CH uzyskany przez WP dodaje dodatkowo TEM do wyniku DR. WP należy poza tym traktować jak Dym, z tym, że żeton pełnego WP ma +2, zaś strona z rozpraszającym się WP ma +1.

6.3 Rozstawienie

Każde działo, które nie wykonywało ruchu w trakcie scenariusza jest traktowane jako Rozstawione (Emplacement), chyba że znajduje się na asfaltowej drodze. Jeśli jest Rozstawione, wówczas obsługująca je Załoga otrzymuje +2 TEM. Ten TEM nie może być używany w połączeniu z innym TEM, także z tym wynikającym z Tarczy Ochronnej (6.6). Właściciel może wybrać, z której opcji skorzysta. Bonus ten jest także używany, jeśli Działo obsługiwane jest przez inną jednostkę niż Załoga. Jeśli działo się poruszyło, traci status Rozstawienia.

6.4 Ukryta Pozycja Startowa

Rozstawione Działo razem z Załogą może zawsze zostać ułożone na planszy wykorzystując Ukrytą Pozycję Startową (Hidden Initial Placement – HIP), chyba że startuje na asfaltowej drodze. Właściciel Działa notuje jego pozycję oraz CA na kartce. Działo i Załoga są odkładani na bok i na planszę wracają dopiero wtedy, gdzie działo straci status HIP. Rozstawione Działo w otwartym terenie lub na gruntowej drodze traci HIP kiedy nieprzyjacielski oddział ma je w swoim LOS z co najmniej 16 heksów.

Działo, które strzela, zmienia CA, jest poruszane lub rusza się jego Załoga, traci HIP. Poza tym, jeśli nieprzyjacielski oddział piechoty spróbuje wejść na pole z Działem w HIP, jego ruch się kończy a Działo traci HIP.

Atak przeciwko Działu w HIP jest traktowany jako Cel Typu Obszarowego z połową FP w IFT lub z +2 TH w przypadku ostrzału Artylerii. TEM, także ten z Tarczy Ochronnej, jest uwzględniany. Jeśli atak odnosi jakikolwiek skutek, Działo traci HIP.

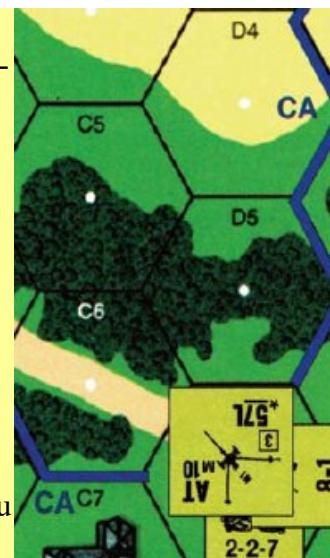
6.5 Ruch Dział

Działa posiadające QSU (1.2.6) mogą być przesuwane w trakcie gry na inne pozycje. Każde Działo posiada Wskaźnik Przesuwania (Manhandling Number) w prawym górnym rogu żetonu, zawierający literkę M oraz cyfrę obok. Aby przesunąć działo na nową pozycję, należy wyrzucić mniej lub tyle samo ile wynosi ta cyfra, przy uwzględnieniu stosownych DRM. Koszt wejścia na dane pole w MF dla Działo jest dwukrotnie wyższy niż dla piechoty. Jednostka, która przesuwa Działo, nie może wykonywać Ruchu Szturmowego ani nieść żadnych PP. Ruch Podwojony może być użyty, ale bonus za ruch po drodze nie oddziałuje. Jeśli rzut na Przesuwanie był niższy niż Wskaźnik Przesuwania, wówczas Działo może być przesunięte na nowe pole i jeśli jednostce przesuwej pozostało dość MF, może ona podjąć próbę przesunięcia Działo na kolejny heks. Jeśli DR przyniósł wynik równy Wskaźnikowi Przesuwania, wówczas Działo może być przesunięte na nowy heks, ale jego ruch się tutaj kończy. Jeśli DR przyniósł natomiast wynik wyższy niż Wskaźnik Przesuwania, wówczas Działo jak i jego obsługa nie mogą już się poruszać w tej turze. Działo nie może się poruszać w APh, podobnie jak jednostka, która próbowała je przesuwać. Ani przesuwane działo ani jednostka, która próbowała je przesuwać, nie mogą strzelać w AFPh. Przesuwanie jest Ryzykownym Ruchem (Hazardous Movement) i jednostka przesuująca działo otrzymuje -2 DRM do wszystkich ostrzałów skierowanych przeciwko niej, aż zostanie przygwożdżona. FFMO i FFNAM nie mają zastosowania dla jednostki wykonującej Ryzykowny Ruch. Działa nie posiadające QSU nie mogą się poruszać w scenariuszach dołączonych do tego ASL SK.

Przykład Rozstawienia i Przesuwania

Amerykańskie Działo AT 57 mm na polu xD6 obsługiwane przez Załogę 2-2-7 zaczynało scenariusz Rozstawione (Emplacement) i w Ukrytej Pozycji Startowej (Hidden Initial Placement – HIP). Gdyby nie było obsługiwane przez Załogę, wówczas nie miałyby ani Rozstawienia ani HIP. Ponieważ stoi w terenie czystym, straci HIP kiedy wroga jednostka będzie w stanie wyznaczyć względem niego LOS z odległości co najmniej 16 heksów. Ponieważ jest Rozstawione, otrzymuje +2 TEM do wszystkich ataków skierowanych przeciwko niemu. W związku z tym każdy ostrzał artyleryjski otrzymywałby +2 TH DRM. Gdyby zostało trafione przez inne Działo, wówczas uzyskany na kościach wynik przynoszący KIA eliminowałby Działo i Załogę (K eliminowałby Załogę i uszkadzał Działo). Gdyby wynik rzutu kośćmi nie przynosił K ani KIA, wtedy trafienie miałyby miejsce poza CA działo i +2 TEM Tarczy Ochronnej byłoby dodawane do szukania wyniku w IFT oddziałującego na Załogę.

Amerykański gracz chciałby przesuwać Działo, Załogę i dowódcę 8-1 na pole D5, więc zamiast strzelać w trakcie PFPh, postanawia przesuwać Działo w trakcie MPh. Działo straci HIP. Koszt wyniósłby będzie 4 MF (dwukrotnie więcej niż normalny koszt terenu). Wskaźnik Przesuwania (Manhandling Number) wynosi 10. DRM to +1 za TEM, +4 za 4 wydane MF i -1 za Modyfikator Dowodzenia, zatem ostateczne DRM to +4. Jeśli amerykański gracz uzyska DR 5 lub mniej, wówczas będzie mógł przesuwać Działo i i próbować robić to dalej w trakcie tej tury. Jeśli wyrzuci 6 (co da w sumie 10), wówczas będzie mógł przesuwać Działo, ale na tym skończy się ten ruch. W obu przypadkach będzie możliwa zmiana CA Działo. Jeśli wyrzuci 7 lub więcej, wówczas nie będzie mógł ani przesuwać Działo ani zmienić jego CA. Wyrzuciwszy mniej niż 6 i przesuwałszy Działo na D5, gracz może podjąć próbę przesunięcia go na pole D4, wydając 2 MF. Znowu musi wykonać DR i uzyskać tym razem wynik 11 lub mniej, jednak DRM to +2 za 2 wydane MF i -1 za Modyfikator Dowodzenia, co łącznie daje DRM +1. Gdyby zamiast tego gracz chciał przesuwać Działo na pole C6, koszt wyniósłby 2 MF, zaś DRM to +2 za 2 MF, +1 za TEM, -1 za Modyfikator



Dowodzenia oraz -2 za poruszanie się po drodze, co w sumie dałoby 0. Gdyby zamiast Załogi była tam zwykła drużyna, wówczas byłby dodatkowy DRM -1. Gdyby w Przesuwaniu brała udział dodatkowa drużyna, wówczas doszedłby dodatkowy DRM -2. W każdym z tych przypadków, jednostki Przesuwające otrzymywałyby +2 DRM za Ryzykowny Ruch (Hazardous Movement) i nie korzystałyby z Tarczy Ochronnej. W każdym z tych przypadków jednostki nie mogłyby też prowadzić ostrzału w AFPh ani poruszać się w APh.

Poruszywszy się, Działo nie jest już Rozstawione. Wszystkie małe bronie, SW i DC atakujące w CA Działa będą otrzymywać +2 DRM za Tarczę Ochronną, podobnie jak każdy ostrzał z innego Działa, który nie uzyska podczas DR wyniku pozwalającego na KIA lub K.

6.6 Tarcza Ochronna

Wszystkie Działa AT i INF posiadają Tarczę Ochronną dla ochrony ich Załóg. Tarcza Ochronna osłania w pełni sprawną Załogę (tylko) przed atakami skierowanymi ku Działu od strony jego Zakresu Widoczności. Piechota przesuwająca Działo nie może korzystać z Tarczy Ochronnej. Załoga obsługująca Działo otrzymuje +2 do DR w IFT skierowanych przeciwko niej (+1 gdy strzela Moździerz, 0 gdy strzela FT). TEM Tarczy Ochronnej nigdy nie kumuluje się z innymi TEM (wliczając Rozstawienie), ale może modyfikować IFT DR po tym, jak TEM zostało wcześniej wykorzystane w trakcie TH DR. Tarcza Ochronna nie działa, gdy zostanie zaliczone Bezpośrednie Trafienie (6.7).

6.7 Działa jako cele

Kolor liczby M# określa wielkość Działa. Jeśli M# jest wydrukowane na białym kółku, wówczas Działo jest Małym Celem. Jeśli na czerwonym, wówczas jest Dużym Celem. CH automatycznie niszczy Działa i obsługującą je piechotę. Po tym jak Trafienie (inne niż CH) zostanie zaliczone, gracz wykonuje DR na IFT, aby poznać efekt trafienia dla Działa i jego załogi. Jeśli ostateczny wynik (bez uwzględnienia użycia Tarczy Ochronnej) przyniesie rezultat KIA, wówczas Działo jest zniszczone a jego obsługa ginie. Wynik K uszkadza działą, zaś obsługę zmusza do przejścia Redukcji Ilościowej. Te dwa rezultaty są nazywane Bezpośrednimi Trafieniami (Direct Hit). Jeśli DR w IFT nie przynosi Bezpośredniego Trafienia, wówczas rezultat traktujemy jako Prawie Pudło i używamy TEM Tarczy Ochronnej, dodając je do uzyskanego DR, aby poznać wynik trafienia.

6.8 Ekwiwalent Ognia Piechoty

Każda liczba w nawiasie umieszczona na żetonie Działa obok jego kalibru oznacza Ekwiwalent Ognia Piechoty (Infantry Firepower Equivalent – IFE). Nie wszystkie Działa mają taką opcję. IFE jest używany bezpośrednio przeciwko piechocie, bez konieczności przechodzenia procedury Na Trafienie (To Hit), tak jakby Działo było MG. Działo korzystające z IFE ma ROF zmniejszone o 1, nie może tworzyć FG ani nie uzyskuje Namierzenia Celu. IFE ma zasięg 16 heksów, nie jest traktowane jako ogień artyleryjski i nie podlega Nakryciu. Tak jak MG, IFE może prowadzić Ostrzał Drugiego Stopnia (SFF) oraz Ostateczny Ostrzał Ochronny (FPF) w MPh i jeśli oznaczone żetonem First Fire w DFPh to może ostrzeliwać sąsiednie heksy z połową FP, B# zmniejszonym o 2 i ryzykiem usunięcia z gry, jeśli IFT DR wyniesie 12.



6.9 Moździerz

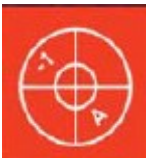
Moździerze są klasyfikowane jako Działa (duże żetony 5/8") lub jako SW (małe żetony 1/2"). Moździerze o kalibrze większym niż 60 mm są Działami. Moździerze muszą używać Celów Typu Obszarowego, ale prowadząc ich ostrzał nie tracą ROF.

Moździerze nie mogą strzelać do celów bliższych niż ich minimalny zasięg. Zasięg ten znajduje się na żetonie, w nawiasie kwadratowym poniżej ROF. Wyrzucenie na DR 2 oznacza dla Moździerza Krytyczne Trafienie (6.1).



6.10 Namierzenie Celu

Kiedy Działo wykonuje DR na TH używając Celu Typu Piechoty (Infantry Target Type), może położyć na żetonie celu mały (1/2") żeton Namierzenia Celu -1 (lub obrócić już tam leżący na stronę -2). Żeton Namierzonego Celu wpływa na TH DR podczas kolejnych prób Trafień przez to konkretne Działo. Cel może być namierzony przez więcej niż jedno Działo, ale nigdy nie może mieć więcej niż -2. Cel pozostaje namierzony przez Działo tak długo, jak Działo lub obsługująca je piechota zmieniają lokację, zmieni się CA Działa bez strzelania, Działo zaatakuje inny cel, zepsuje się, wystrzeli Dym, użyje IFE lub obsługująca je piechota zostanie wyeliminowana, rozbita, porzuci działo, będzie strzelać korzystając z własnego FP, stworzy Zagrożenie albo kiedy cel znajdzie się poza LOS po wejściu na nowy heks. W tym ostatnim przypadku jednak ostatnie pole, na którym cel znajdował się w trakcie bycia Celem Namierzonym, zachowuje żeton Celu Namierzonego. Jeśli wejdzie tam inna jednostka przeciwnika, wówczas na niej kładzie się ten żeton. Jeśli działo używa Celu Typu Obszarowego, należy użyć dużego żetonu (5/8") Namierzenia Obszaru. Jeśli stos, który był przykryty żetonem Namierzenia Celu, rozproszy się i wejdzie na odmienne heksy, wówczas strzelający wybiera, na której z jednostek przeciwnika umieści mały żeton Namierzenia Celu. Jeśli istnieje przypuszczenie, że któraś z takich jednostek może się znaleźć poza LOS Działa, wówczas można przeprowadzić sprawdzenie LOS. Jeśli okaże się, że LOS nie występuje, wówczas żeton Namierzenia Celu kładziemy na ostatnim heksie, na którym ta jednostka stała, a który znajdował się w LOS Działa.



6.11 Namierzenie Obszaru

Podczas ostrzeliwania Celu Typu Obszarowego używa się żetonu Namierzenia Obszaru. Wszystkie zasady odnośnie Namierzenia Celu odnoszą się także do Namierzenia Obszaru, poza tym, że odnosi się ono do pola a nie do jednostki; strzelający będzie musiał na nowo namierzać cel, jeśli wejdzie on na inny heks. Moździerz zawsze używają Namierzenia Obszaru. Dym może wykorzystać Namierzenie Obszaru, jeśli wystrzeliwany jest na heks, który przykryty był takim żetonem, ale ostrzał pociskami dymnymi nie zostawia Namierzenia Obszaru i jeśli zostanie oddany, to Działo traci swój żeton Namierzenia Obszaru. Jeśli Działo będzie ostrzeliwać najpierw Cel Typu Obszaru, a następnie Cel Typu Piechoty, to należy zmienić żeton Namierzenia z dużego na mały.

6.23 Zepsucie się Artylerii

Działo lub SW Moździerz nie posiadające na żetonie B# posiadają domyślnie B# równe 12. Jeżeli DR (bez modyfikacji) Na Trafienie przyniesie większy wynik niż B#, wówczas Działo ulega zepsuciu. Działo używane przez drużynę lub półdrużynę ma B# zmniejszone o 2, podobnie Działo, którego używają nieprzyjacielscy żołnierze lub działo prowadzące Intensywny Ogień (albo IFE, jeśli było nakryte żetonem First Fire), natomiast Broń używana przez Niedoświadczonych żołnierzy ma B# zmniejszane o 1. W każdym z tych przypadku DR równy B# skutkuje usunięciem Działa z gry. Jeśli Działo z QSU albo Moździerz będący SW psuje się, obracany jest na drugą stronę. Na żetonach pozostałych Dział kładzie się natomiast żeton Uszkodzenia (Malfunction). Działa i Moździerze będące SW są naprawiane po dr równym 1 i usuwane na stałe przy dr równym 6.