Zasady systemu opublikowano po raz pierwszy w czasopiśmie „Dragon Hobby" nr (11) 1/01.

[18.0] Okopy indywidualne

[18.1] Jednostka piechoty, która nie wykonała ruchu, może okopać się.
[18.2] Okopy indywidualne zaznacza się poprzez położenie dowolnego żetonu pomocniczego stroną niezadrukowaną.
[18.3] Okopana jednostka, gdy jest ostrzeliwana, otrzymuje modyfikator -1.
[18.4] Oddział uziemiony traktowany jest tak, jakby był w okopach indywidualnych (tzn. uwzględnia się powyższy modyfikator).
[18.5] Okopy indywidualne zdejmowane są, gdy jednostka, która je zajmowała, wykona ruch.
[18.6] Okopy indywidualne nie są brane pod uwagę, gdy pole zajmowane jest wspólnie przez oddziały okopane i nieokopane.

[19.0] Ostrzał bezpośredni

[19.1] Ostrzał bezpośredni mogą wykonywać jednostki uzbrojone w działa o kalibrze co najmniej 75 mm.
[19.2] Celem takiego ostrzału mogą być tylko jednostki nieopancerzone.
[19.3] Cel musi być dla strzelającej jednostki widoczny.
[19.4] Ostrzeliwana jednostka musi znajdować się w zasięgu strzelającego działa (tabela CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA).
[19.5] Procedura prowadzenia ostrzału bezpośredniego:
- Wyznaczyć siłę ostrzału. Siła zależy od ilości strzelających luf oraz od ich kalibru (patrz tabela SIŁA ARTYLERII).
- Ustalić odległość od celu.
- Sprawdzić w tabeli PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA celność działa.
- Odczytać modyfikator w tabeli MODYFIKACJA SIŁY ARTYLERII PODCZAS PROWADZENIA OSTRZAŁU BEZPOŚREDNIEGO.
- Zmodyfikować siłę artylerii zgodnie z tabelą TEREN, kolumna „ostrzeliwana piech. bezp.".
- Określić efekty ostrzału poprzez wykonanie rzutu K10 i sprawdzenie rezultatu w tabeli SKUTECZNOŚĆ ARTYLERII POŚREDNIEJ I PIECHOTY.
- Wprowadzić w życie efekty ostrzału.

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

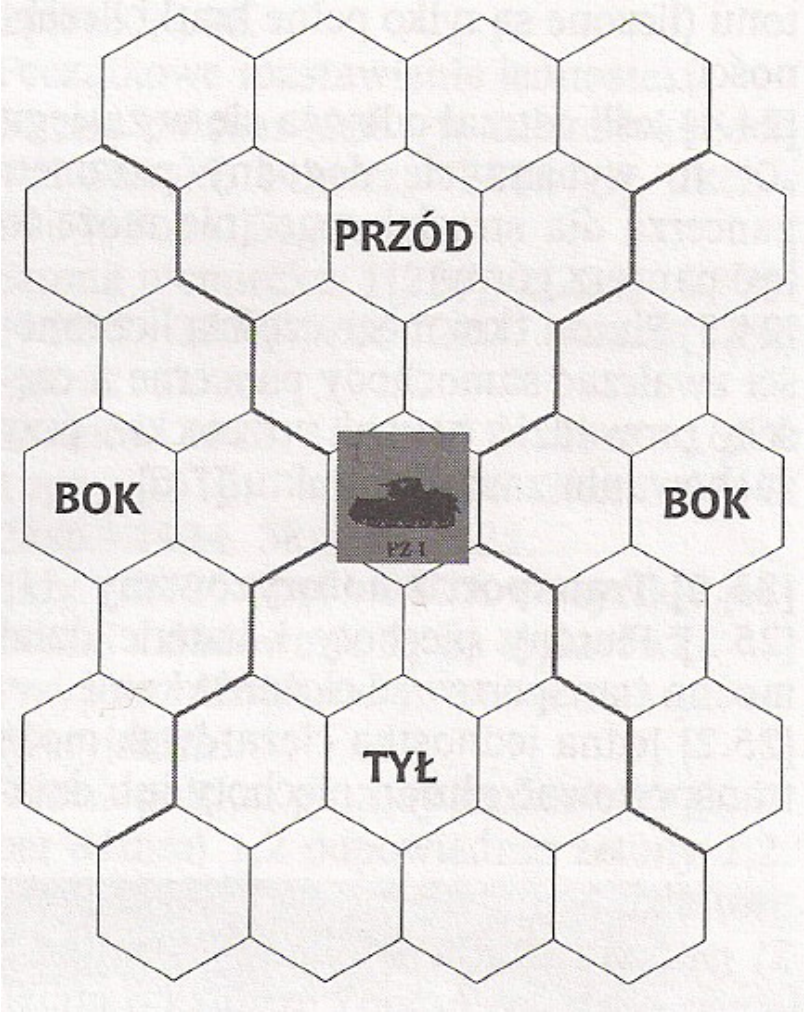
[19.6] Podczas modyfikowania siły ognia bezpośredniego korzysta się z tabeli MODYFIKATOR.
[19.7] Możliwe jest dzielenie ognia strzelającej jednostki przy uwzględnieniu zasad z punktu [7.6].

[20.0] Wozy opancerzone

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

- Ruch określa zdolność poruszania się, wartość po przecinku oznacza koszt ruchu po drodze,
- Gwiazdka oznacza, że oddział porusza się jak jednostka zmotoryzowana, jednostki bez gwiazdki poruszają się jak jednostki zmechanizowane,
- Cel oznacza modyfikator na korzyść ostrzeliwanego pancernie,
- Pancerz podzielony jest na Przedni/Boczny/Tylny/Górny,
- Km to ilość karabinów maszynowych znajdujących się w Wieży/Kadłubie,
- Działo określa kaliber i typ działa.

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



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

[20.4] Przed rozpoczęciem scenariusza gracz wyznacza dla każdej kompanii czołgów i

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

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

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

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

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

[21.0] Ostrzał pancerny

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

[21.2] Procedura prowadzenia ostrzału pancernego:

- Wyznaczyć odległość od celu.
- Określić parametr celności danego działa z tabeli CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA (wartość pod kreską ułamkową).
- Wprowadzić modyfikacje ze względu na teren i parametr „cel" celu.
- Wyznaczyć ilość luf strzelających do danego celu.
- Wykonać rzut dwoma kostkami (K100).
- W tabeli CELNOŚĆ ARMATY znajdują się liczby określające procentowo górną granicę prawdopodobieństwa trafienia danego celu (przy określonej celności i liczbie strzelających luf). Ostrzeliwany cel zostaje trafiony, jeżeli wynik rzutu K100 jest mniejszy lub równy co najmniej jednej z liczb znajdujących się w kolumnie odpowiadającej ilości strzelających luf. Ilość trafień zależy od wyniku rzutu.

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

Za każde trafienie należy sprawdzić, ile pocisków przebiło pancerz. Sprawdza się to poprzez odjęcie od parametru przebijalności z tabeli CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA (wartość po kresce ułamkowej) danej broni (działa, karabinu p-panc., granatu itd.) parametru pancerza (uzależnionego od miejsca trafienia). Wyznaczoną wartość należy odszukać w tabeli PRZEBICIE PANCERZA i wykonać rzut K10 (dla każdego trafienia). Jeśli rezultat jest równy lub niższy od podanej w tabeli wartości, to cel uznaje się za zniszczony. Ciężarówki i działa są niszczone automatycznie.

[21.3] Morale jednostek pancernych: jeśli oddział został trafiony (nawet gdy nie został zniszczony żaden wóz), należy sprawdzić, czy trafienie nie obniży poziomu sprawności bojowej. Do aktualnego poziomu morale dodajemy 5 – jeśli w wyniku trafienia nie został zniszczony żaden wóz, 3 – gdy straty są mniejsze niż połowa wozów przed danym ostrzałem, 1 – gdy straty są równe lub wyższe niż połowa wozów przed danym ostrzałem. Następnie

wykonujemy rzut K10. Jeśli wartość przekracza powyższą sumę, to oddział obniża poziom sprawności. Rezultat parzysty oznacza, że jednostka jest pod ogniem, a nieparzysty, że jest uziemiona.

[21.4] Wpływ poziomu sprawności bojowej na jednostki pancerne:

- Pod ogniem – ma obniżoną zdolność poruszania się o 2 PR. Skuteczność prowadzonego ostrzału jest z modyfikatorem -2.
- Uziemiony – ma obniżoną zdolność poruszania się o 2 PR oraz nie może podczas ruchu zmniejszyć odległości od wrogich jednostek. W etapie, w którym poziom sprawności spadł do tego poziomu, oddział musi się zatrzymać. Skuteczność prowadzonego ostrzału ma modyfikator -4.

[22.0] Zwalczanie wozów opancerzonych za pomocą granatów

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

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

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

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

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

[23.0] Karabiny przeciwpancerne

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

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

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

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

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

[24.0] Zwalczanie samochodów pancernych przez plutony ckm

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

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

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

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

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

[25.0] Transport zmotoryzowany

[25.1] Plutony piechoty i baterie dział można transportować ciężarówkami.
[25.2] Jedna jednostka ciężarówek może transportować pluton piechoty lub działo. Aby można było transportować baterię dział, trzeba dysponować odpowiednią liczbą ciężarówek.
[25.3] W jednym etapie jednostka może być albo załadowana, albo wyładowana.
[25.4] Koszt załadowania oraz wyładowania równy jest połowie PR ciężarówki.
[25.5] Podczas transportowania dział prędkość ciężarówki zmniejsza się o ilość punktów ruchu podaną w tabeli PARAMETRY SPRZĘTU, w rzędzie odpowiadającym danemu sprzętowi i kolumnie „Szybkość" po kresce ułamkowej. Ta wartość wyznacza też, o ile spada poziom sprawności bojowej wyładowanych dział.
Przykład: *Ciężarówki, transportując działa 105 mm, mają zmniejszoną ruchliwość do 4 PR (6 minus 2). Po wyładunku na żeton dział nakłada się żeton „uziemiony".*
[25.6] Wpływ utraty poziomu sprawności bojowej na ciężarówkę opisany jest w tabeli CIĘŻARÓWKI.
[25.7] Ciężarówki mają morale równe 1.
[25.8] Ciężarówki mogą być ostrzeliwane strzelecko, pośrednio, bezpośrednio i pancernie.
[25.9] Zniszczenie ciężarówki wiozącej działo skutkuje zniszczeniem działa, a w przypadku transportowanego plutonu ulega eliminacji pół punktu liczebności.

[26.0] Motocykliści

[26.1] Motocykliści poruszają się z prędkością 6 PR.
[26.2] Pokonują teren jak oddziały zmotoryzowane.
[26.3] Poruszają się po drodze kosztem 1/4 PR, a po ścieżce kosztem 1/2 PR.
[26.4] Są mniej odporni na ostrzał strzelecki, co wyraża się modyfikatorem +1, dodawanym zawsze, gdy oddział motocyklistów jest ostrzeliwany.
[26.5] Motocykliści tracą liczebność jak jednostki piechoty (dwie straty to jedna kratka liczebności).

[27.0] Kolarze

[27.1] Kolarze poruszają się z prędkością 3 PR.
[27.2] Pokonują teren jak oddziały kawalerii.
[27.3] Poruszają się po drodze kosztem 1/3 PR, a po ścieżce kosztem 1/2 PR.
[27.4] Podczas wykonywania ruchu są mniej odporni na ostrzał strzelecki, co wyraża się modyfikatorem +1.

[28.0] Działa

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

[28.2] Podany w tabeli PARAMETRY SPRZĘTU zasięg jest zasięgiem ognia pośredniego (minimalny/średni/maksymalny).

[28.3] Działa zaatakowane wręcz przez piechotę bronią się jak piechota, przy czym jedna armata odpowiada połowie liczebności.

[28.4] Jedna liczebność baterii to jedno działo.

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

Pluton część 2

CELNOŚĆ ARMATY

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

PARAMETRY POLSKIEGO SPRZĘTU PANCERNEGO

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

PARAMETRY NIEMIECKIEGO SPRZĘTU PANCERNEGO

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

CELNOŚĆ I PRZEBIJALNOŚĆ PANCERZA

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

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

CIĘŻARÓWKI

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

Modyfikacja siły artylerii podczas prowadzenia ostrzału bezpośredniego

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

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

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

ZWALCZANIE JEDNOSTEK PANCERNYCH PRZEZ PIECHOTĘ.

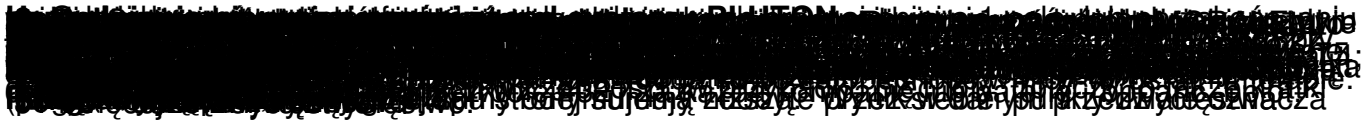
Typ broni	Zasięg	Celność	Przebicie panc
Granaty	0	Morale	1 [Górny]
ckm	0	Morale +3	-1
ckm	1	Morale +1	-2
Kar. pp.	0	Morale +5	2
Kar. pp.	1	Morale +2	1

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

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

PRZEBICIE PANCERZA

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



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

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

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

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

Ranga zwycięstwa:

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

0 - 16 remis
17 - 35 małe zwycięstwo
36 - 50 średnie zwycięstwo
51 - 70 duże zwycięstwo
71 i powyżej ogromne zwycięstwo

Uwagi do scenariusza i legenda do mapy:

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

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

Jednostki w tym scenariuszu używają liczebności z kratek nie zaciemnionych.

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

