


LUGER 08


Pistolet




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 14 kroków

 : 2 strzały na model

 : aby trafić, wyrzucić 4

 : aby ranić, wyrzucić 4


COLT


Pistolet




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 14 kroków

 : 2 strzały na model

 : aby trafić, wyrzucić 4

 : aby ranić, wyrzucić 4


STIELHAND GRANATE


Granat




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 12 kroków

 : 1 strzał na model

 : aby trafić - obszar pomarańczowy

 : aby ranić - kostka d6
oznacza ilość zadanych ran


ZDOBYCZNY STIELHAND GRANATE


Granat




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 10 kroków

 : 1 strzał na model

 : aby trafić - obszar pomarańczowy

 : aby ranić - kostka d6
oznacza ilość zadanych ran


ZDOBYCZNY
MP 40


Pistolet maszynowy




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 18 kroków

 : 4 strzały na model

 : aby trafić, wyrzucić 4

 : aby ranić, wyrzucić 4


MP 40


Pistolet maszynowy




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 20 kroków

 : 3 strzały na model

 : aby trafić, wyrzucić 4

 : aby ranić, wyrzucić 3


STEN


Pistolet maszynowy




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 22 kroki

 : 4 strzały na model

 : aby trafić, wyrzucić 3

 : aby ranić, wyrzucić 4


BROWNING 1918


Broń maszynowa, ciężka




Ruch niemożliwy

ZASIĘG: 25 kroków

 : 6 strzałów na model

 : aby trafić, wyrzuc 3

 : aby ranić, wyrzuc 4


ZDOBYCZNY KARABINER 98


Karabin




Strata ruchu

ZASIĘG: 28 kroków

 : 1 strzał na model

 : aby trafić, wyrzuc 3

 : aby ranić, wyrzuc 3


KARABINER 98


Karabin




Strata ruchu

ZASIĘG: 30 kroków

 : 1 strzał na model

 : aby trafić, wyrzuc 2

 : aby ranić, wyrzuc 3


PANZERFAUST


Granat




Strata ruchu

ZASIĘG: 20 kroków

 : 1 strzał na model

 : aby trafić, wyrzucić 2

 : aby ranić – kostka d6
oznacza ilość zadanych
ran


PANZERSCHRECK


Broń przeciwpancerna, ciężka




Strata ruchu

ZASIĘG: 25 kroków

 : 1 strzał na model

 : aby trafić, wyrzucić 2

 : aby ranić – kostka d6
oznacza ilość zadanych
ran




Lee Enfield

Karabin



Strata ruchu

ZASIĘG: 30 kroków

-  : 1 strzał na model
-  : aby trafić, wyrzuc 2
-  : aby ranić, wyrzuc 3


STG 44


Karabin szturmowy




Brak straty ruchu

ZASIĘG: 25 kroków

 : 4 strzały na model

 : aby trafić, wyrzuc 3

 : aby ranić, wyrzuc 3


MOŹDZIERZ 50MM


Broń ciężka



Ruch niemożliwy

ZASIĘG: 40 kroków

 : 1 strzał na model

 : aby trafić - znacznik pomarańczowy, kostka celu


MG 42


Broń maszynowa, ciężka




Ruch niemożliwy

ZASIĘG: 30 kroków

 : 8 strzałów na model -
za każdą rundę bez ruchu
oddział zyskuje
+2 strzały (max 12)

 : aby trafić, wyrzucić 4

 : aby ranić, wyrzucić 3


ZDOBYCZNY MG 42


Broń maszynowa, ciężka




Ruch niemożliwy

ZASIĘG: 28 kroków

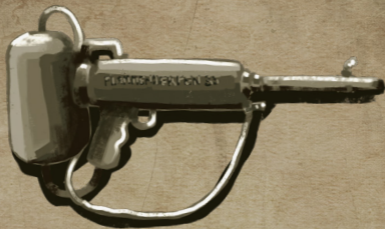
 : 8 strzałów na model -
za każdą rundę bez ruchu
oddział zyskuje
+2 strzały (max 12)

 : aby trafić, wyrzucić 4

 : aby ranić, wyrzucić 3


FLAMMENWERFER 35


Broń ciężka



Ruch niemożliwy

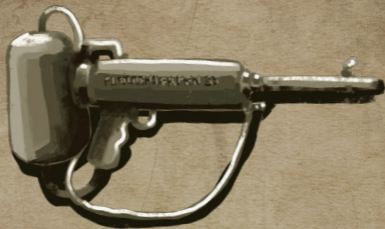
ZASIĘG: pomarańczowy
znacznik

 : 1 strzał na model

 : aby trafić - znacznik
pomarańczowy


ZDOBYCZNY FLAMMENWERFER 35


Broń ciężka



Ruch niemożliwy

ZASIĘG: pomarańczowy
znacznik

 : 1 strzał na model

 : aby trafić - znacznik
pomarańczowy



POWSTANIE WARSZAWSKIE WIĘZIENNA GRA STRATEGICZNA



Fundacja Dom Kultury
Sztuka nie ocenia



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: Kultura – Interwencje. Edycja 2025