

CONSULTAZIONE RAPIDA

SMOOTH
& RIFLED

INIZIATIVA

2d6 + 1d6 per ogni Leader con iniziativa

AZIONI

- [6.1] Ordini [6.2] Muovere [6.3] Mirare [6.4] Sparare
- [6.5] Ricaricare [6.6] Caricare [6.7] Smontare/Rimontare
- [6.8] Speciale

MOVIMENTO

2M Appiedato

4M Montato

2M Carriaggio

Massimo **1M** su terreno difficile o attraverso ostacoli lineari
La figura singola può compiere un'azione di movimento gratis

FUOCO

2d6 di base

Modificatori

- +1d6** Mira
 - +1d6** Fuoco rapido
 - 1d6** Muoversi e sparare
 - 1d6** Tiratore scarso
- dimezza i dadi se gruppo

COLPI NECESSARI

1 a gittata utile

2 a gittata lunga

2 a gittata estrema (solo se tiratore scelto)

Tiro per danni da fuoco

1d6 di base

Modificatori

- +1d6** Gittata estrema
- +1d6** Bersaglio oscurato
- +2d6** Copertura leggera
- +3d6** Copertura pesante
- +1d6** Armatura leggera
- +1d6** Temprato
- 1d6** Colpo critico

Se Artiglieria

Modificatori palla piena

- +3d6** Colpo non preciso
- +1d6** Gittata utile
- +2d6** Gittata lunga
- +1d6** Copertura pesante

Modificatori mitraglia

- +1d6** Colpo non preciso
- +1d6** Gittata utile
- +3d6** Gittata lunga
- +1d6** Bersaglio oscurato
- +2d6** Copertura leggera
- +4d6** Copertura pesante
- 1d6** Doppia mitraglia

REAZIONI

1 punto azione se gruppo, gratis se figura singola

[7.1] Evasione [7.2] Fuoco di reazione

[7.3] Carica di reazione

Test di reazione

Tira **1d6**

2+ se tattica

4+ altrimenti

MISCHIE

2d6 di base

Modificatori

- +1d6** Carica
 - +1d6** Feroce
 - +1d6** Arma da mischia
 - +1d6** Impatto
- dimezza dadi se gruppo

Tiro per danni in corpo a corpo

1d6 di base

Modificatori

- +1d6** Armatura leggera
- +1d6** Temprato
- +1d6** Montato
- 1d6** Colpo critico



FERITI

A fine turno, prima del test di rottura

Tira **1d6** per ogni figura:

1-2 FERITA MORTALE

3-4 ANCORA FERITA

5-6 FERITA SUPERFICIALE

+1d6 se veterano (risultato più alto)



TEST DI ROTTURA

A fine turno, quando l'unità raggiunge il 50% delle perdite, e poi ogni turno successivo con almeno 1 perdita

1d6 di base

Modificatori

- +1d6** Élite
 - +1d6** Leader
 - +1d6** Portabandiera
 - +1d6** A forza piena
 - +1d6** Morale alto
 - 1d6** Morale basso
- Si passa con **5+** (dato più alto)