

CONSULTAZIONE RAPIDA

\$MOOTH & 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



DANNO FUOCO/MISCHIE

(dado più alto)

1-4 COLPO MORTALE

5 FERITO

6 SALVATO



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+ (dado più alto)