

Barrelled Bullet

v. 1.1



Movimento:

Si lancia un D20 + 10, il risultato costituisce i centimetri di cui muovere la figura se singola, se invece ritratta di un gruppo unito (mortai e relativi serventi, oppure una squadra unita le cui unità non distano più di circa 5cm le une dalle altre) queste si muovono tutte insieme.

A scelta del giocatore i gruppi di unità possono suddividersi in gruppi più piccoli, le cui unità devono rimanere a non più di circa 5cm le une dalle altre.

Se le unità attraversano una sezione di terreno accidentato o difficile (giungla, rocce etc.) la distanza percorsa si dimezza.

Attacco: (usare un D12)

<i>Arma</i>	<i>Gittata massima (cm)</i>	<i>Risultato x hit *</i>	<i>Note</i>
PISTOLA	30	2/5	Un solo colpo per turno
FUCILE AUTOMATICO (AR, LMG, SMG, MMG, HMG)	60	A colpo singolo 3 (sempre), Auto: 3/5	I colpi sparati di default sono 3.
LANCIAMISSILI (bazooka, rpg, lanciagranate)	70	6	Un solo colpo per turno, **
GRANATE	26	6	Un solo colpo per turno, non più di una per unità **
CORPO A CORPO	/	/	I due giocatori lanciano un dado, chi fa di più vince. ***
CHECCHINO	80	5 SEMPRE	Usare un D 12

* Il risultato prima del segno / è da applicare nel caso in cui al bersaglio si trovasse entro la metà della gittata massima, quello dopo dalla metà in poi

** Usare sagoma da 5cm. Se esce 6 il bersaglio è preso in pieno, altrimenti spostare la sagoma va spostata di tanti centimetri quanti sono i numeri di scarto (si può usare un dado con frecce sulle facce (il dado di splash di Warhammer), in mancanza di questo la direzione la decide il giocatore che subisce il colpo).

*** Se le mischie coinvolgono più di tre unità (al massimo 2 vs 1) si devono suddividere in mischie più piccole.

Avvistamento: è possibile dichiarare unità nascoste o in azione furtiva, quindi non visibili, se un'unità spara è automaticamente visibile, altrimenti per cercare di vedere un'unità nascosta bisogna ottenere almeno 12 su un D20 e lanciare un D100, se l'unità si trova entro il risultato in cm del D100 l'unità è visibile.

Se si avvistano solo alcune unità di un gruppo tutto il gruppo è visibile.

Tiro salvezza:

Ogni soldato ha a disposizione da un minimo di 1 ad un massimo di 3 punti ferita a scelta dei giocatori.

Per scongiurare la ferita il soldato che riceve un hit deve ottenere almeno 8 su un D12.

Modificatori da aggiungere o sottrarre al risultato del dado (sono tutti sommabili):

- Bersaglio in copertura: -1
- Bersaglio con giubbotto antiproiettile: -1
- Se il bersaglio è cecchino: - 1
- Se bersaglio è caposquadra: -1
- Se vittima di cecchino: +1
- Se vittima di esplosivo: +2