

BREAKING NEWS

WARFARE IN THE MEDIA AGE

Bozza del 9 dicembre 2009

Breaking News è un regolamento skirmish che vuole ricreare la tensione del campo di battaglia di oggi, in teatri operativi difficili spesso definiti di *peace keeping*, con la presenza di civili, dei servizi segreti e dei media.

In BN i protagonisti sono gli uomini e le loro scelte sul campo e non le caratteristiche "da brochure" degli armamenti moderni.

In questo gioco impersonerai un sergente o un capo guerrigliero al comando di una squadra di uomini, strutturata su due o tre *fire team* (sezioni) più alcuni specialisti aggregati.

Dal momento che BN è concepito per simulazioni "a partita" potrai creare la tua squadra con un sistema a punti, con il quale oltre alle miniature e ai veicoli potrai acquistare anche degli EXTRA come il fuoco di supporto agevolato, la possibilità di infiltrazione, informazioni di intelligence...

Prendi il comando della tua squadra, esegui gli ordini della giornata e cerca di non finire sul notiziario della sera!

REGOLE BASE

1.0 SCALA DI GIOCO

Un soldatino rappresenta un uomo e un modellino un mezzo. Un centimetro corrisponde più o meno a 2 m reali e un turno a 10-15 secondi.

2.0 MATERIALE OCCORRENTE

Per giocare a *Breaking News* sono necessarie circa 8-15 figure per parte (si vedano le army lists), alcuni dadi a 6 facce, da qui in poi denominati d6, un righello in centimetri e un campo di battaglia minimo consigliato di 80x80cm (meglio se 120x120cm) se si usano le miniature in 28mm, 60x60cm se si usano le miniature in scala 15 o 20mm. Trattandosi di piccoli scontri sono molto importanti gli elementi scenici. Evitate scontri in campo aperto, che potrebbero rivelarsi eccessivamente letali e poco gratificanti.

3.0 CLASSIFICAZIONE TIPI DI TRUPPA

Le truppe si dividono in regolari e irregolari, a loro volta suddivise in più classi a seconda della qualità. Qui sotto la tabella che sintetizza anche i vari bonus

REGOLARI

| Classe | Descrizione | Iniziativa Morale | Avvistamento | Fuoco | Fuoco copertura | Corpo a corpo | Salvezza | Soppressione | PTI |
|--------|---|-------------------|--------------|---------------|-----------------|---------------|----------|--------------|-----|
| R1 | Forze speciali | 5 | -1 | -1 per mirato | 4 | 5 | 2+ | 5 | 20 |
| R2 | Reparti d'Elite | 5 | 0 | - | 3 | 4 | 3+ | 4 | 15 |
| R3 | Veterani, truppe particolarmente addestrate | 4 | 0 | - | 2 | 3 | 3+ | 4 | 12 |
| R4 | Reparti addestrati o con una certa esperienza | 3 | 0 | - | 1 | 2 | 4+ | 3 | 10 |
| R5 | Reclute | 2 | +1 | +1 mirato | 0 | 1 | 5+ | 2 | 7 |

IRREGOLARI

| Classe | | Iniziativa Morale | Avvistamento | Fuoco | Fuoco copertura | Corpo a corpo | Salvezza | Soppressi one | PTI |
|--------|--|-------------------|--------------|-------|-----------------|---------------|----------|---------------|-----|
| Irr1 | Mercenari, Commando Terrorista, Milizie veterane | 4 | 0 | - | 1 | 3 | 4+ | 4 | 11 |
| Irr2 | Fanatici | 3 | 0 | +1 | 0 | 2 | 5+ | 3 | 8 |
| Irr3 | Miliziani | 2 | +1 | +1 | 0 | 1 | 5+ | 2 | 5 |

4.0 POSIZIONAMENTO OBIETTIVI E SCHIERAMENTO SUL CAMPO (regole opzionali)

Queste regole possono trovare applicazione qualora non venga definito uno scenario con specifici obiettivi.

4.1 Posizionamento obiettivi. Sono previste 3 ipotesi ("missioni") a seconda delle truppe schierate. Gli obiettivi sono rappresentati da segnalini numerati il cui contenuto è svelato solo se una miniatura si trova entro 10cm e in linea di vista, oppure possono essere scoperti grazie all'intelligence (si veda sezione Extra).

1) Forze Regolari contro Forze Regolari, oppure Forze Irregolari contro Forze Irregolari.

Ogni giocatore ha a disposizione 5 segnalini obiettivo (1 obiettivo primario, 2 obiettivi secondari, 2 obiettivi fasulli) che schiera nella propria metà campo. Ogni segnalino è numerato ed è il giocatore che li difende a decidere l'obiettivo primario, quelli secondari e quelli fasulli.

2) Forze Regolari contro Irregolari. Come sopra, ma in questo caso è il giocatore che tiene le forze irregolari a determinare con un lancio di un d6 (tenuto nascosto) un possibile altro obiettivo primario nella metà campo dell'avversario. Con un lancio di 6 gli Irregolari non hanno obiettivi primari da prendere nella metà campo avversaria (informazione che i regolari non hanno).

Esempio. Il giocatore "Regolare" posiziona i cinque markers che deve difendere individuando l'obiettivo primario (il n. 4), i due secondari (i nn. 2 e 5) e i due fasulli (i nn. 1 e 3). Il giocatore "Irregolare" tira un d6 e ottiene un 3. Uno dei due segnalini fasulli diventa, all'insaputa del giocatore che li deve difendere, un obiettivo primario, unitamente a quello precedentemente da lui stabilito.

Se il tiro fosse stato un 6, allora anche il marker n.4 sarebbe diventato un obiettivo fasullo.

3) Forze Speciali contro Regolari o Irregolari. Solo il giocatore che tiene le forze Regolari o gli Irregolari posiziona i 5 segnalini obiettivo nella propria metà campo, decidendone il contenuto.

4.1.1 Acquisizione obiettivi

Per acquisire un obiettivo è necessario che a fine turno almeno una figura sia entro 5cm dal segnalino e nessun avversario si trovi entro i 30cm. Se questa situazione si verifica l'obiettivo è definitivamente acquisito.

4.2 Schieramento. Si somma la leadership del comandante di squadra a un d6, chi vince (Primo Giocatore) sceglie il lato di schieramento. L'avversario (Secondo Giocatore) schiererà sul lato opposto.

I giocatori schierano ad uno ad uno i "segnalini obiettivo" iniziando dal SG. I segnalini devono essere schierati a più di 10cm l'uno dall'altro e a più di 5cm dal bordo tavolo.

Il SG schiera almeno il 50% delle sue forze entro 30cm dal proprio lato di schieramento. Il PG schiera almeno il 50% delle sue forze, sempre entro 30cm dal proprio lato di schieramento. Il SG schiera il resto, sempre nella sua zona di schieramento, seguito dal PG.

Non vengono schierate sul campo le truppe destinate a Infiltrazione e a Imboscate (vedi sezione EXTRA).

5.0 SEQUENZA DI GIOCO

Una volta schierate le truppe sul campo si determina quale schieramento agisce come **attivo** (con iniziativa) e chi come **reattivo** (senza iniziativa) attraverso la

1) **Determinazione dell'iniziativa.** Entrambi i giocatori lanciano 2d6 e sommano il modificatore di leadership (+1, +2, +3 o +4) del leader e il modificatore dato dalla qualità delle truppe (vedi tabella).

Chi fa di più è il giocatore **attivo** di quel turno e attiva le sue figure facendole compiere le azioni necessarie.

Alle successive determinazioni dell'iniziativa si applica un progressivo modificatore di -1 al giocatore che al precedente turno era attivo.

2) **Compimento azioni del giocatore attivo.** Ogni figura appartenente al giocatore con l'iniziativa, nell'ordine scelto dal giocatore, può eseguire una delle seguenti azioni:

- a) Muovere fino a 25cm senza poter sparare (Mossa di corsa).
- b) Muovere di massimo 15cm e sparare con penalità (Muovere e sparare).
- c) Muovere di massimo 5cm e sparare senza penalità (Movimento cauto)
- d) Effettuare fuoco di copertura (è possibile muovere fino a 5cm)

3) **Compimento azioni del giocatore senza l'iniziativa (giocatore reattivo).** Ogni figura appartenente alla fazione non attiva può reagire di opportunità muovendo, avvistando o sparando (vedi rispettivamente i par. 6.5, 7.0 e 8.2).

6.0 MOVIMENTO

La fanteria può muovere fino a 25cm (mossa di corsa). Se non muove più di 15cm può sparare, ma con penalità. Se muove a non più di 5cm (movimento cauto) può sparare senza penalità e può muovere all'indietro o di lato.

I veicoli cingolati muovono di 30cm-2d6, quelli su ruote di 45cm-2d6.

6.1 LIMITAZIONI AL TIRO PER IL MOVIMENTO

Il fuoco si esegue dopo l'eventuale movimento. Fanti armati con armi leggere possono sparare con penalità se muovono fino a 15cm. Soldati armati di RPG o lancia granate e cecchini sparano solo se non muovono più di 5cm. Fanti armati con MMG o HMG o altre armi di supporto non possono sparare se muovono.

I Tank sparano (con il cannone) o muovono (tutti, stiamo parlando di piccoli scontri di fanteria con eventuali carri che hanno il compito tattico di solo appoggio). I blindati (o i Tank con gli MG) possono sparare in movimento ma con penalità.

6.2 SUPERAMENTO DI OSTACOLI

Gli ostacoli si dividono in 3 livelli a seconda dell'altezza.

Livelli 1: fino alla vita

Livello 2: altezza uomo

Livello 3: doppio altezza uomo

Il superamento di un ostacolo comporta un incremento della difficoltà di movimento.

Con un ostacolo di Livello 1 si deve spendere un'azione di corsa per poter muovere di 15m senza pertanto poter sparare o un'azione di "muovere e sparare" per poter muovere fino a 5cm e sparare con penalità. Per superare un ostacolo di Livello 2 si deve spendere un "movimento di corsa" per poter muovere di 5cm e non sparare. Ostacoli di livello 3 non possono essere superati dal singolo uomo se non con l'aiuto di un compagno o di particolari attrezzature. In questo caso il livello diventa 2.

6.3 ENTRARE E USCIRE DA VEICOLI

L'azione richiede un movimento completo. Per poter salire su un veicolo la figura deve essere già adiacente al mezzo. Se esce da un veicolo, la figura deve essere posizionata adiacente al mezzo, a scelta del giocatore anche a terra.

6.4 MOVIMENTI DI GRUPPO

Un giocatore con l'iniziativa può far muovere anche più figure in contemporanea, purché appartenenti allo stesso fire team o sezione, con il vantaggio di ridurre il fuoco di opportunità dell'avversario (vedi par. 7.2), che potrà sparare, con ogni figura disponibile, una sola volta per azione compiuta. E' possibile combinare il movimento con il fuoco (considerato una unica azione). Tutte le figure del gruppo attivato devono compiere la stessa azione e si devono trovare a non più di 5cm una dall'altra prima dell'azione coordinata.

6.5 MOVIMENTI DEL GIOCATORE REATTIVO

Ogni figura appartenente al giocatore senza l'iniziativa può reagire al fuoco nemico cercando di mettersi al riparo. Il movimento non deve essere maggiore di 5cm. Per potere effettuare una schivata bisogna necessariamente trovarsi entro 5cm da un riparo in modo tale da sottrarsi alla linea di vista avversaria. In mancanza di un riparo ci si può buttare a terra ma si è automaticamente soppressi (vedi par. 10.0).

Chi schiva dà un malus di 1 al tiro avversario. Il fuoco di cecchini non è schivabile.

Se la figura si trova in un'area soggetta a fuoco di copertura la figura che intende muovere deve comunque passare il relativo test.

7.0 TRUPPE NASCOSTE E AVVISTAMENTO

Un giocatore può dichiarare, al momento dell'attivazione di una figura, che la stessa è nascosta. Si deve indicare con un segnalino le truppe nascoste in copertura. Se il terreno è aperto si presume che la figura stia strisciando. In ogni caso la figura in copertura non può essere fatta bersaglio del nemico, salvo tiro speculativo di armi pesanti contro bunker, edifici e postazioni sospette.

Truppe nascoste per continuare ad essere tali muovono di 5cm-1d6 (ignorando eventuale risultato negativo, in questo caso la figura resta ferma) e non sparano, altrimenti vengono automaticamente avvistate.

Per avvistare un soldato in copertura è necessario ottenere con 1 d6 il seguente risultato minimo

| | | | | |
|----------|-----|------|------|-------|
| DISTANZA | 5cm | 20cm | 50cm | 100cm |
| | 0 | 3 | 5 | 6 |

Modificatori

+2 obiettivo in giungla o di notte senza visori notturni

-1 obiettivo in terreno aperto

+2 se l'obiettivo è Special Force

+ 1 se l'obiettivo è un cecchino

-1 se chi avvista è un cecchino

+ bonus del tipo di truppe

L'avvistamento non costa punti e può essere effettuato, una sola volta per turno, da qualsiasi figura, anche come reazione, prima o subito dopo che questa compia altre azioni. Più figure possono tentare l'avvistamento allo stesso obiettivo nello stesso turno. Il bersaglio è visibile solo dalla figura che ha compiuto con successo l'avvistamento e da compagni che si trovano entro 5cm dall'avvistatore. Per tutti gli altri è ammesso automaticamente il tiro speculativo. Per ogni tentativo di avvistamento fallito la figura da avvistare può muovere come bonus (a discrezione del giocatore che la controlla) fino a 5cm nella direzione preferita. Dal momento che si possono effettuare più tentativi di avvistamento alla stessa figura nello stesso turno, questo movimento di bonus può essere effettuato più volte.

8.0 FUOCO

Per sparare con un'arma si devono tirare uno o più d6. Il numero di d6 varia a seconda dell'arma e per certe armi a seconda che si tiri con fuoco mirato (che può rappresentare anche una piccola raffica controllata) o a raffica. Il valore minimo per ottenere un hit (colpito) varia a seconda della distanza del bersaglio e se si tiri o meno a raffica (in questo caso il valore è quello a destra della /). In caso di tiro a raffica si può dichiarare di suddividere i dadi/colpi tra più bersagli vicini, purché siano al massimo a 5cm l'uno dall'altro. Una figura può sparare a 180°.

Armi come il cannone di un Tank o un anticarro pesante (es. Milan) non possono avere come bersaglio una miniatura ma bensì un ostacolo o una struttura a poca distanza da essa.

| Arma | gittata/risultato d6 per 1 hit | | | | N°d6 |
|----------------------|--------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| | 25 | 50 | 100 | 150 | |
| Pistola | 3(max 10cm) | - | - | - | 1 |
| Fucile | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 |
| Fuc. Assalto | 3/4 | 4/6 | 5/- | 6/- | 1/3 (raffica) |
| Cecchino | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 |
| Sub machine gun | 4 | 6 | - | - | 3 |
| Light machine gun | 4 | 5 | 6 | 6 | 4 |
| Medium machine gun | 4 | 5 | 5 | 6 | 4 |
| Heavy machine gun | 4 | 5 | 5 | 6 | 5 |
| granate/lanciafiamme | 4 (max 10cm) | - | - | - | 1 |
| rpg/lancia granate | 4 | 5 | 6 | - | 1 |
| Milan e simili | 4 | 4 | 5 | 6 | 1 |
| Tank/mortai leggeri | 4 (min 10cm) | 4 | 5 | 6 | 1 |

Modificatori al risultato da ottenere (modificatori cumulativi)

+1 Se chi spara si muove più di 5cm (max 15)

+1 Se il bersaglio è dietro riparo (no per tiro di cecchino, granata, rpg, lanciafiamme)

+1 Se tirano reclute o irregolari classe 2 o 3 (escluso granate, rpg ecc).

+1 Se si tira a chi schiva (5.3).

+1 Se il bersaglio è un cecchino

+1 Se tira con una MMG o HMG con un solo servente (tranne se MG fissata su affusto/torretta)

-1 Se tirano le Forze Speciali su tiro non a raffica.

Nel caso di tiro a raffica, qualora il numero da ottenere sia superiore a 6 una volta applicati i modificatori, invece di aggiungere 1 al valore da ottenere, si perde un dado per ogni modificatore.

Esempio. Un soldato irregolare con un Kalashnikov AK47 (fucile d'assalto) tira a raffica a un nemico che si trova 40cm e che dichiara di schivare, con il +2 di penalità dovrebbe colpire con un 8. In questo caso il valore resta 6 ma si tira un solo dado.

E' possibile suddividere il tiro a raffica (suddividendo i dadi) su più bersagli purché non oltre 5cm uno dall'altro.

8.0.1 Area di danno

Mortai leggeri, granate, rpg e simili hanno un'area di danno di 5cm (di raggio), i Tank e i mortai pesanti di 7cm (di raggio). In caso sia colpito un bersaglio (un semplice hit), tutti i soldati entro queste distanze dall'obiettivo colpito ricevono a loro volta un hit e devono effettuare un tiro salvezza.

8.0.2 Colpi andati a vuoto (regola opzionale)

Le Armi ad area (rpg, lancia granate ecc.) se non raggiungono il bersaglio ottenendo il risultato richiesto dalla tabella hanno un errore di tiro che potrebbe colpire anche miniature amiche. Lo scarto di suddette armi si calcola nella seguente maniera, tenendo conto che con il risultato di "1" al dado per colpire il colpo è come se non fosse partito (razzo difettoso) e quindi non si calcola lo scarto. Lo scarto "a destra" o "a sinistra" è da intendersi osservando il bersaglio con gli occhi del lanciatore.

a) Colpi RPG / Milan / Javelin (razzi)

Se il colpo va a vuoto si tira un d6: con 1-2 il colpo finisce di fronte al bersaglio, con 3-4 a sinistra, con 5-6 a destra). Il centro del template va posizionato a 3 cm per ogni numero di scarto risultante dal d6.

b) Colpi di granate / lanciagranate / mortai

Se il colpo va a vuoto si tira un d6: con 1-2 il colpo finisce di fronte al bersaglio, con 3 a sinistra, con 4 a destra, con 5-6 alle spalle). Il centro del template va posizionato a 3 cm per ogni numero di scarto risultante dal d6.

c) Colpi di Tank Gun

Se il colpo va a vuoto si tira un d6: con 1-2 il colpo finisce alle spalle del bersaglio, con 3-4 a sinistra, con 5-6 a destra). Il centro del template va posizionato a 5 cm per ogni numero di scarto risultante dal d6.

Esempio: il guerrigliero Abu al Khair spara con un Rpg e per colpire il suo obiettivo deve fare 5 o 6. Il risultato del dado è un 3 e quindi il colpo non è andato a segno. Lo scarto è di 2 che moltiplicato per 3 cm risulta essere 6cm. Quindi si tira un D6 e si calcola la direzione dello scarto dalla miniatura bersaglio. Con un 4 il colpo finisce a 6cm a destra del bersaglio.

8.0.3 Cambio caricatori di armi leggere (regola opzionale)

Le armi leggere non hanno colpi illimitati e soprattutto è necessario che i soldati cambino spesso caricatore. Per non appesantire il gioco BN propone una semplice regola per simulare questa situazione: ogni volta che un fucile d'assalto (AR) o una SMG sparando a raffica tira due dadi uguali il caricatore va cambiato. Cambiare un caricatore richiede un'intera azione. La regola non si applica alle Forze Speciali.

Qualora si tirino 3 dadi uguali l'arma ha quasi finito i colpi e se è un AR può sparare solo a colpo singolo, altrimenti non spara più. Un eventuale successivo "1" al dado indica il completo esaurimento delle munizioni a disposizione anche per l'AR.

8.1 Fuoco di gruppo

Il giocatore con l'iniziativa può far sparare più figure in contemporanea sullo stesso obiettivo con il vantaggio di ridurre a una la reazione di opportunità (vedi 7.2) dell'avversario. Il fuoco di gruppo è ammesso se le figure che sparano non distano più di 5cm l'una dall'altra e se appartengono allo stesso fire team.

8.2 Fuoco di opportunità

Un soldato o un mezzo non attivo (e non soppresso) può sparare ad un qualsiasi obiettivo nemico visibile che si stia muovendo o che stia sparando, sia esso un singolo uomo/mezzo, sia esso un gruppo.

Il fuoco di opportunità contro gli uomini è ammesso solo se gli stessi si trovano entro 50cm e con un arco di tiro di 90° (45° per lato). Se si tira a veicoli o se a tirare è un cecchino non ci sono limiti di distanza.

Il fuoco di opportunità può essere effettuato dalla stessa figura anche più volte in un turno se ricorrono le condizioni. Tuttavia le miniature equipaggiate con RPG e simili o lanciagranate possono rispondere in opportunità solo una volta a turno in quanto le suddette armi hanno un tempo di ricarica molto elevato.

Armi come il Milan e assimilate, cannoni dei tank e mortai non possono sparare in opportunità.

Se si spara come reazione al fuoco nemico, il fuoco si considera contemporaneo. Se si spara come reazione al movimento il fuoco avviene nel momento deciso da chi spara.

Il bersaglio del fuoco di opportunità effettuato su un fire team che compie un'azione di gruppo è deciso dal controllore del gruppo stesso.

8.3 Fuoco di copertura

Serve per inibire chi potrebbe tirare in opportunità e può essere fatto contro bersagli entro 50cm. La prima cosa è quella di individuare l'area (max 15cm di larghezza per 15cm di altezza) che si intende "saturare" per costringere a tenere la testa bassa eventuali tiratori nemici in opportunità.

Procedura. Si somma il valore dell'arma in relazione alla distanza del bersaglio

| Arma | 25cm | 50cm |
|---------|------|------|
| pistola | 1 | - |
| fucile | 1 | 1 |
| AR | 3 | 2 |
| SMG | 4 | 2 |
| LMG | 5 | 4 |
| MMG | 6 | 5 |
| HMG | 7 | 6 |

E si somma al totale il bonus (un per gruppo che effettua il fuoco di copertura) ricavabile dalla tabella al paragrafo 3.0. Il valore finale non può essere superiore a 9.

Il nemico che decidesse di sparare di opportunità o muovere in fase di reazione, nonostante il fuoco di copertura, è colpito (riceve 1 hit) se con 2d6 non fa di più del valore ottenuto sopra. Dal momento che il valore non può essere superiore a 9, con 10+ si passa sempre il test. In caso chi tiri di opportunità lo faccia da un bunker, tirerà 3 d6. E' possibile saturare aree più ampie di 15cm suddividendo i tiratori nelle suddette aree.

Esempio. Una squadra di Ranger decide di far saltare un bunker nemico, che si trova a 32cm di distanza, da cui può sparare in opportunità una mitragliatrice. Si decide di far fuoco di copertura con due soldati, uno armato di carabina M4 (AR) e uno armato di SAW (LMG). Il valore ottenuto è di 6 cui va sommato il 3 in quanto elite. Il totale è 9 (il massimo che si può ottenere). Il resto della squadra ha il compito di avvicinarsi per fare saltare il bunker con il lancio di granate. Senza fuoco di copertura potrebbero essere facile bersaglio della mitragliatrice nemica, che in opportunità potrebbe tirare in qualsiasi momento interrompendo il movimento del giocatore americano. Qualora la mitragliatrice nel bunker decidesse di tirare di opportunità sui Ranger in avvicinamento, dovrebbe tirare 3 d6 e ottenere più di 9 per non ricevere 1 hit che verrebbe risolto (tiro salvezza per ogni figura coinvolta) prima del suo fuoco.

8.4 Fuoco di artiglieria e o di velivoli

Il regolamento prevede un utilizzo generico di questo tipo di supporto che vale per artiglieria, elicotteri o aerei.

All'inizio del turno il giocatore chiama il supporto tirando un 4, 5 o 6 con 1 d6. Il bombardamento viene effettuato all'inizio del turno successivo, prima che si determini l'iniziativa.

Procedimento: prendete un template circolare del diametro di circa 30cm (i vassoi di cartone delle torte possono assolvere egregiamente il compito) e posizionate il centro sul bersaglio. Il giocatore oggetto del

bombardamento tira 4 d6 e sposta il centro del cerchio nella direzione da lui scelta, di tanti centimetri quanto è il risultato del lancio dei dadi.

A questo punto tutte le figure che si trovano nell'area delimitata dal cartone effettuano subito un test salvezza (con un bonus di 2 al lancio del dado).

In alternativa gli elicotteri possono essere usati come HMG o LMG (a seconda dei casi) che muovono senza limitazioni sul campo, che effettuano un solo fuoco per turno (a distanza massima) e che possono essere colpiti da armi leggere o razzi come se fossero blindati e indipendentemente dalla distanza di chi spara (comunque sempre calcolata sulla lunga).

8.5 Fuoco di mortai leggeri

Possono anche essere rappresentati fuori campo.

Se si ottiene il numero preciso richiesto per colpire viene posizionato un template circolare del diametro di 10cm nel punto desiderato, altrimenti il centro del template va posizionato a 3cm per ogni numero di scarto risultante dal d6 nella direzione scelta dall'avversario.

I mortai più pesanti agiscono sempre fuori campo e sono trattati come fuoco di artiglieria.

8.6 Fuoco speculativo

È il fuoco che si effettua su unità non in vista. Il fuoco speculativo è condotto contro bersagli sospetti: bunker, edifici, limitare di boschi.

Se non si è in presenza di un master, e se entrambi i giocatori non sono d'accordo, il tiro speculativo si può effettuare con il risultato di 5 o 6 sul lancio di 1d6.

Il tiro speculativo si effettua come un normale fuoco (le miniature sono sempre presenti sul campo di gioco), ma è previsto un bonus di +2 nel tiro salvezza per eventuali unità colpite.

8.7 Fuoco amico

Per ogni tiro mancato è necessario effettuare un Test Salvezza a miniature amiche che siano sulla linea di fuoco. La linea di fuoco è un corridoio largo 10cm che congiunge chi spara al bersaglio e si estende per 10 cm dietro il bersaglio stesso. Figure che effettuano il tiro salvezza a causa di fuoco amico testano con un bonus di +1.

8.8 Fuoco su Veicoli

Gli occupanti di un veicolo protetto ma non blindato possono essere oggetto di tiro di armi leggere. Gli occupanti si considerano dietro riparo. Se viene colpito l'autista e se questo non passa il tiro salvezza il mezzo procede diritto per un'intera mossa prima di fermarsi. Il movimento viene interrotto se il veicolo va a sbattere contro un ostacolo.

8.9 Fumo

Vedi granate (o lancia granate) per gittata. Se si ottiene il numero preciso richiesto per colpire viene posizionato un template circolare del diametro di 10cm nel punto desiderato, altrimenti il centro del template va posizionato a 1cm (se a mano) o a 3cm (se lanciagranate) per ogni numero di scarto risultante dal d6 nella direzione scelta dall'avversario. Al turno successivo il fumo si sposta di 2d6 nella direzione scelta per la correzione del primo lancio con un numero pari o nella direzione opposta con un numero dispari. Il fumo è rimosso all'inizio del turno successivo.

9.0 TIRO SALVEZZA

Ogni volta che un soldato riceve 1 o più hit, si tira subito un d6 per ogni hit per verificare l'eventuale definitiva eliminazione dal gioco della figura o del modello. Gli hit infatti rappresentano i colpi che approssimativamente sono indirizzati sulla sagoma del bersaglio.

Per poter superare il tiro salvezza e quindi "salvare" si deve fare almeno il numero indicato nella rispettiva tabella. In caso si fallisca il test il soldato è fuori combattimento ed eliminato dal gioco se non trovano applicazioni le regole sui feriti (vedi 9.3).

Modificatore al dado:

Si applica un +1 al lancio del dado se anche uno solo dei seguenti casi si verifica:

il bersaglio è il leader della squadra o sezione, il bersaglio è dietro posizione protetta, test derivante da fuoco amico, o tiro speculativo.

Con un risultato di 1, i fanti sono sempre eliminati. Chi passa il test è comunque soppresso (vedi 10.0).

9.1 Tiro salvezza da IED (Improvised Explosive Device) e bombardamenti

Fanti che testano come conseguenza di un'esplosione da IED o che si trovano dentro un veicolo che esplode testano tutti al 3+, o 2+ se entro veicolo pesantemente blindato o Tank.

In caso di bombardamenti (aerei, elicotteri, artiglieria...) tutte le truppe testano a 3+.

9.2 TIRO SALVEZZA PER VEICOLI

I Tank sono immuni da fuoco di armi leggere, IED e MG.

Tank frontale 1+, 4+ se colpito da Tank gun o Anti Tank pesante

Tank laterale/retro 2+, 5+ se colpito da Tank gun o Anti Tank pesante

Blindo pesante 2+, 5+ se colpito da Tank gun o Anti Tank pesante

Blindo leggero 3+, 4+ se colpito da Anti Tank leggero e IED, 6 se colpito da Tank gun, Anti Tank pesante

Veicolo protetto 4+, 6 se colpito da Tank gun o Anti Tank pesante o leggero, HMG, IED

Il veicolo è fuori uso se non passa il test. Se non lo passa con uno scarto di 3+ esplode e tutte le figure dentro devono testare a loro volta. Chi passa il test viene posizionato sopra adiacente al mezzo.

9.3 Feriti (regola opzionale)

Un soldato fuori combattimento può rappresentare un ferito grave o un morto.

Per determinare lo stato della figura fuori combattimento si tira 1 d6.

Con un risultato di 1 o 2 il soldato è morto. Un risultato da 3 a 6 determina i turni di sopravvivenza della figura in assenza di soccorso medico o evacuazione (deve essere portato fuori dal campo di battaglia). Una volta che la figura del medico giunge a contatto con il ferito, quest'ultimo si considera stabilizzato e quindi fuori pericolo. Un ferito stabilizzato non conta ai fini del morale e come punti sconfitta. Un ferito accompagnato da un compagno muove di 10cm-1d6.

10.0 FIGURE SOPPRESSE E TEST DI SOPPRESSIONE

Un soldato è soppresso quando riceve uno o più hit e tuttavia supera il test salvezza oppure quando si butta a terra in mancanza di riparo (vedi 6.4). In questo caso si considera che il tiro sia passato talmente vicino (o si è trattato di una ferita di striscio), che il bersaglio si è buttato a terra o ha comunque perso l'iniziativa. Se il bersaglio si trova già in copertura diventa nascosto. Se si trova in campo aperto va considerato in copertura oltre i 25cm.

Le figure sopresse non possono reagire. Si consiglia anche in questo caso di indicare con un segnalino la figura soppressa.

Prima di compiere qualsiasi azione la figura soppressa deve passare un test.

Procedura: si somma l'eventuale leadership di un ufficiale o sottufficiale entro 5cm al valore del soldato (si vedano valori indicati in tabella 3.0).

Si tira 1d6 e si deve fare uguale o meno della somma ottenuta sopra. Con un 6 si fallisce sempre. In caso di fallimento del test il soldato rimane soppresso (in panico) fino a nuovo test e non può compiere azioni, tranne muovere fino a 10cm per mettersi dietro copertura se non lo è già.

11.0 CORPO A CORPO

Si risolve in modo semplice con il lancio di 1d6 a testa, chi fa di più elimina l'avversario.

Si applicano i modificatori presenti nella tabella del par. 3.0.

Un soldato soppresso ha un ulteriore modificatore di -2.

Il combattimento può vedere impegnati al massimo tre contro uno. In questo caso si sommano i modificatori di ogni figura coinvolta. Mischie con più combattenti vanno suddivise in mischie più piccole.

11.1 Incursione in edifici

Il combattimento in un edificio sostituisce sia il combattimento a distanza che quello corpo a corpo.

Si può assaltare un edificio da qualsiasi lato purché provvisto di porte o finestre.

Durante l'assalto per poter colpire l'avversario e costringerlo al test salvezza si deve ottenere 5 o 6 se si difende l'edificio o un 6 se lo si attacca.

Ogni figura tira tanti dadi quanto è il suo bonus di combattimento in corpo a corpo. Si risolve in un'unica mischia (lancio di dadi). È il giocatore che decide quali delle proprie figure vanno considerate perdite. Eventuali civili o ostaggi presenti nell'edificio devono effettuare un test salvezza, al 4+ o al 3+ se gli incursori sono Forze Speciali.

Esempio di assalto a edificio. Una squadra di 9 Rangers (Elite) decide di assaltare un edificio difeso da 4 Talebani (Milizia).

7 Rangers si avvicinano a 25cm dall'edificio mentre due con la SAW fanno fuoco di copertura per evitare il tiro di opportunità dei difensori. Giunti a 25cm o meno dall'edificio i Rangers possono tentare l'assalto sempre sotto copertura delle due SAW. Giunti a contatto con l'edificio si risolve l'incursione. I Rangers tirano 28 dadi (4x7) e colpiscono con un 6. I Talebani tirano 4 dadi e colpiscono con un 5 o 6. I Rangers ottengono cinque 6, i Talebani un 5. I Talebani effettuano 5 tiri salvezza (una figura, a scelta del giocatore talebano dovrà farne due) passandone due. Gli Americani devono effettuare un test salvezza che passano. Al prossimo turno i Rangers ritireranno 28 dadi (o 21 se il Ranger colpito di striscio non dovesse superare il Test di Soppressione) e i Talebani 2 (sempre che tutti passino il Test di Soppressione).

12.0 TEST DI MORALE

Al termine del turno se una squadra ha subito perdite deve effettuare un test di morale.

La squadra tira un numero pari di dadi al livello di morale (da 2 a 5, vedi tabella) e passa il test se ottiene con almeno un dado un numero uguale o superiore alle perdite (morti o feriti non stabilizzati) ottenute fino a quel momento.

Ai fini del morale la perdita del comandante della squadra vale 2. Con un risultato di 6 la squadra passa sempre il test di morale, ma solo se sono presenti almeno il 50% degli effettivi.

Se il test non viene superato e se la squadra ha accumulato più punti sconfitta dell'avversario, si ritira immediatamente dal campo, sconfitta. Figure che si trovano a meno di 10cm da nemico sono fatte prigioniere.

Se la squadra che ha fallito il test non ha invece accumulato più punti sconfitta fino a quel momento allora durante la successiva attivazione dovrà effettuare il test di soppressione per ogni figura (non ferita).

Se il test viene fallito, ogni figura, una volta attivata, dovrà muoversi indietro di almeno 15cm verso il proprio lato di schieramento o verso il bordo tavolo più vicino. Mentre si arretra si può sparare e si può deviare in direzione di punti di copertura o di compagni feriti e una volta raggiunti riprendere a muovere per via retta verso il bordo tavolo.

Il Test va ripetuto alle successive attivazioni. Se viene superato, la figura riprende a operare normalmente, altrimenti continua a ritirarsi e sarà necessario un altro test alla prossima attivazione.

Figure in fase di disingaggio per via del fallito test reagiscono normalmente se non sono attive.

13.0 PARTITE A LIVELLO DI PLOTONE

Breaking News può essere giocato con più squadre/unità per parte. In questo caso ogni squadra dovrà essere comandata da un leader e deve essere individuata la figura che comanda il plotone. Il plotone può essere composto da più squadre e da sezioni indipendenti.

Si devono inoltre applicare le seguenti regole.

Iniziativa. Si somma il bonus di leadership dell'ufficiale più alto in grado. Il giocatore che vince l'iniziativa (Giocatore Attivo) attiva tutte le unità del suo schieramento ad una ad una (la seconda squadra può essere attivata solo dopo che il giocatore ha finito con la prima).

Azioni del Giocatore Reattivo. Qualsiasi figura appartenente allo schieramento che non ha l'iniziativa può reagire come da regole.

Morale. Il morale si applica all'intero plotone, ma si aggiunge un dado per ogni squadra o sezione indipendente presente che non abbia subito il 50% delle perdite.

Esempio. Un plotone veterano composto da tre squadre di fucilieri e da una sezione anticarro deve effettuare il Test di Morale in quanto ha subito tre perdite in quel turno. Nessuna squadra/sezione ha raggiunto il 50% delle perdite. Il test è effettuato con il lancio di 8d6 (4 per il livello di morale e 4 per le squadre/sezioni sopra il 50% di effettivi presenti). Per poter essere passato è necessario che esca almeno un 3, cioè un numero pari o superiore alle perdite fino a quel momento subite.

14.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Se le condizioni di vittoria non sono stabilite da uno scenario, la partita termina

1) immediatamente quando una parte fallisce il test di morale (ordine di disingaggio) ed è in svantaggio (vedi punti sconfitta).

2) quando una parte lascia volontariamente il campo (esfiltrazione). Le figure devono uscire dal lato di schieramento.

Al termine dello scontro perde chi ha ottenuto più punti sconfitta.

Punti sconfitta

5 punti per chi apre il fuoco per primo (salvo regole d'ingaggio o negoziazione)

15 punti per ogni componente forze speciali perso

10 punti per ogni regolare perso

5 punti per ogni irregolare perso (10 se leader)

5 punti per ogni edificio colpito da fuoco di supporto o per ogni civile colpito (solo per regolari contro irregolari). I punti sono 10 se la squadra deve sottostare alle regole d'ingaggio

30 punti per giornalista catturato (solo per regolari contro irregolari)

15 punti per disingaggio (abbandono campo)

5 punti per esfiltrazione

50 punti per perdita obiettivo da difendere

© 2007-2008-2009 Dadi&Piombo

CALCOLO DEI PUNTI

LEADERSHIP

Leadership=1 5pti, Leadership=2 10pti, Leadership=3 15pti, Leadership=4 20pti

COSTO DEL SINGOLO SOLDATO CON AR

Regolari: Special Forces 20pti, Elite 15pti, Veteran 12pti, Trained 10pti, Reclute 7pti

Irregolari: Mercenari/Commando Terrorista/Milizie veterane 11pti, Fanatici 8pti, Miliziani 5pti

Medico: 10pti

NOTA: è possibile alzare o abbassare di un livello la qualità indicata nelle liste.

ARMI

Fucile di precisione (il costo trasforma il soldato in cecchino) 15pti

Rpg/panzerfaust III ecc. 7pti, Anticarro tipo Milan 15pti, lancia granate 5pti, LMG 5pti, MMG 7pti, HMG 10pti

MEZZI

Veicoli non protetti (pick up ecc.) 10pti + costo MG

Veicoli protetti (Hummer, VM90 ecc.) 15pti + costo MG

Blindati leggeri (Puma, LAVIII ecc) 25pti + costo MG

Tank, Blindati pesanti (Centauro) e AFV (Bradley, Warrior, Dardo ecc)

50pti (costo comprensivo di MG e cannone)

EXTRA

Infiltrazione. Solo per Forze Speciali. Consente di schierare la squadra in qualsiasi punto del campo di battaglia ma non più vicino di 15cm da un "segnalino obiettivo" o da un nemico. L'infiltrazione viene effettuata in fase di schieramento (chi si infiltra schiera per secondo).

Costo 30 punti

Imboscata. Consente di schierare un numero libero di forze in qualsiasi punto della propria metà campo ma non più vicino di 15cm da un obiettivo o da un nemico. Viene effettuata a fine turno. Dà un +1 alla successiva iniziativa.

Costo 25 punti.

Evacuazione con elicotteri. Consente alle truppe di lasciare il campo in modo rapido. Dopo lo schieramento di entrambe le forze il giocatore che ha questa opzione individua (di nascosto) il punto di atterraggio degli elicotteri. Il punto deve corrispondere a un "segnalino obiettivo". Il giocatore sceglie anche il numero del turno in cui gli elicotteri fanno la loro comparsa e lo annota su un foglietto. Gli elicotteri possono aspettare ad imbarcare i compagni ogni turno successivo lanciando un d6. Con un lancio di 1 gli elicotteri devono abbandonare la posizione e non possono più essere richiamati. Gli elicotteri possono inoltre essere fatti bersaglio di tiro dal nemico.

Costo 25 punti

Fuoco di supporto agevolato. E un modificatore di +1 al dado alla richiesta del fuoco di supporto.

Costo 15 punti

Mortai. Danno la possibilità alle truppe irregolari di avere del fuoco di supporto. Il mortaio si suppone fuori campo. Il supporto viene chiamato con un lancio di 5 o 6 e si realizza al turno successivo.

Il diametro del template dell'esplosione è 10cm. Trovano applicazione le regole previste per i mortai leggeri. La controparte può utilizzare il fuoco di supporto per sopprimere il mortaio. Tale fuoco di "contro batteria" può essere chiamato solo dopo che il mortaio ha sparato (e quindi il fuoco non può essere effettuato prima del turno successivo). Il mortaio è soppresso con un risultato al dado di 4 o più.

Costo 15 punti.

Motivazione. I combattenti vengono particolarmente motivati sull'importanza della missione.

Il primo fallimento di morale viene ignorato.

Costo 15 punti per squadra o 30 punti per plotone

Regole di ingaggio. Limitano l'azione del giocatore.

1) il giocatore non può sparare per primo, se lo fa accumula 25 punti sconfitta (oltre agli standard 5 punti).

2) Il giocatore con regole di ingaggio ha un malus di -1 quando deve chiamare il Fuoco di Supporto (con regole di ingaggio non si può avere Fuoco di Supporto agevolato).

3) Può effettuare tiro speculativo solo con un lancio di 6.

4) Raddoppia i punti sconfitta per edifici bombardati o civili colpiti.

Costo – 40 punti

Intelligence. Va da livello 1 a livello 3 e solo per Forze Speciali arriva a livello 4. In qualsiasi momento, e nel caso di Forze Speciali anche prima dello schieramento, il giocatore può tentare un lancio Intelligence. Il lancio di Intelligence si supera ottenendo un numero pari o inferiore al livello. Superato il lancio Intelligence (uno solo a partita) l'avversario è costretto a svelare dove si trova l'obiettivo che deve difendere (o attaccare).

L'intelligence può essere usato in funzione "counter-intelligence" come malus al lancio di intelligence avversario.

Costo 10 punti per livello

Esplosivi (IED). Previsti solo per alcuni irregolari. Il giocatore può eleggere uno o più "segnalini obiettivo" fasulli a punto dove è stato collocato dell'esplosivo. Se non comandato a distanza quando una miniatura avversaria si avvicina entro i 10U si ha un esplosione (usare template fuoco di supporto) se non viene lanciato un 1 o 2 al d6. Tutte le figure entro il template effettuano test salvezza. Se comandato a distanza, l'esplosione si ha quando lo decide il giocatore che controlla l'esplosivo. Anche in questo caso non si ha l'innescò con 1 o 2. In caso di fallita esplosione non è possibile ritentare.

Costo 20 punti o 30 punti se comandato a distanza.

Media. Gli inviati di guerra sono previsti solo in scontri tra regolari e guerriglieri e si dividono in due categorie: embedded e indipendenti. I primi sono gestiti (mossi) dal giocatore regolare, i secondi dal giocatore che controlla i guerriglieri (muovono di 2d6). Entrambi possono essere catturati dai guerriglieri.

1) Giornalisti embedded. Raddoppiano tutti i punti sconfitta del giocatore regolare a cui è "affidato", ma raddoppiano anche in positivo i punti dell'obiettivo primario. Triplicano i punti sconfitta causati da perdite di civili o da bombardamenti di edifici, a prescindere dalla loro posizione sul campo di battaglia.

Costo -20 punti.

2) Giornalisti indipendenti. Raddoppiano tutti i punti sconfitta del giocatore regolare e li quadruplicano in caso di perdita di civili o di bombardamento di edifici a prescindere dalla loro posizione sul campo di battaglia. Essendo mossi dal giocatore che controlla gli irregolari faranno inoltre il possibile per farsi catturare.

Costo 20 punti.

Civili. La presenza e il coinvolgimento di civili inermi è un purtroppo una problematica reale nelle operazioni definite di Peace Keeping. In BN costituiscono un deterrente all'eccessivo uso della forza delle truppe regolari, quelle più soggette all'influenza dell'opinione pubblica.

I civili sono mossi dal giocatore che controlla le forze irregolari e muovono fino a 15cm per turno. Prima di essere mosse, tutte insieme e a inizio attivazione, il giocatore che controlla queste figure deve tirare un d6 e ottenere più del valore di mediazione dell'avversario (tutte le truppe hanno almeno mediazione 1). In caso di fallimento è il giocatore regolare che muove le figure di civili presenti per quel turno.

Ai civili si applicano le regole del fuoco amico, se questo proviene dalle forze regolari. Civili colpiti da forze irregolari non generano punti sconfitta.

Costo 10 punti a figura.

Negoziazione. Il valore di Negoziazione è variabile. Tutti le squadre hanno di base negoziazione 1. I livelli superiori si acquistano e solo truppe come MSU e servizi segreti possono arrivare a livello 4.

La "carta" negoziazione deve essere giocata al primo turno, a prescindere da chi ha l'iniziativa.

Utilizzando la negoziazione il giocatore accumula punti sconfitta a turno per ogni livello (si veda tabella sotto). Se l'avversario decide di sparare per primo perde i punti fino a quel momento acquisiti e paga 10 punti sconfitta addizionali.

Accettare la negoziazione significa anche non avvicinarsi a più di 15cm dall'avversario.

Tuttavia i punti così acquisiti non sono certi. A fine partita i negoziatori tirano un d6 e se fanno uguale o meno il loro livello di negoziazione si riprendono i punti temporaneamente concessi.

La tabella con i valori è la seguente

Negoziazione 1 - 5 punti per turno, costo 0 pti

Negoziazione 2 - 10 punti per turno, costo 5pti

Negoziazione 3 - 15 punti per turno, costo 10pti

Negoziazione 4 - 20 punti per turno, costo 15 pti (solo MSU e Servizi Segreti)

Esempio. Bersaglieri con negoziazione 3 contro Somali.

L'italiano a inizio partita dichiara di usare la negoziazione. Il suo obiettivo è raggiungere il punto X e ci vuole arrivare senza aprirsi un varco tra i colpi di Ak. Il Somalo accetta, o meglio in quel turno non spara, e acquisisce temporaneamente 15 punti. Al secondo turno la situazione si ripete e il bottino sale a 30 ecc. Nel frattempo i Somali possono circondare il convoglio, ma rimanendo ad almeno da 15cm. Se decidono di sparare per primi oltre ai punti negoziazione acquisiti ne perdono altri 10.

La negoziazione trova applicazione anche in presenza di civili (si veda "Civili").