

Silent Death

“Quanto è Saggio Affrontare un Fighter?..”

Combattimento Aereo Usando le Regole di Silent Death

By ERIK A: DEWEY

Benvenuto a *GUERRE STELLARI Silent Death*, un gioco di combattimento di nave-contro-nave basato sulle meccaniche di Silent Death creato dalla Iron Crown Enterprises e di proprietà dalla Mythic Entertainment, Inc. Questa è una versione compatta del gioco Silent Death, con regole per giocare a tante battaglie fra X-Wing, TIE fighter, e le altre navi nell'era della Ribellione. Sebbene questo sia un gioco a sé, siete liberi di usare le regole, le Schede delle Navi, e i segnalini da battaglia per giocare a complesse battaglie tra navi stellari nel *Gioco di Ruolo di Guerre Stellari*.

Per giocare a questo gioco avrai bisogno di un set di dadi poliedrici. Hai il permesso di fotocopiare le varie Schede delle Navi e i Segnalini delle Navi soltanto per un utilizzo a casa.

Goditi queste regole, prendi i tuoi combattenti favoriti, e che la Forza sia con te!

SCHEDA DELLA NAVE

Ogni nave in gioco ha una propria e unica Scheda che mostra in dettaglio i sistemi della nave, il costo, l'armamento, l'equipaggio e la resistenza ai danni. Dai un'occhiata alla Scheda della Nave qui sotto.

BPV/TPV

Nella parte superiore della Scheda della Nave puoi trovare il modello della Nave (X-Wing, Y-Wing, o altro) e il BPV. Il BPV è il Base Punti Valore: il costo in punti senza l'aggiunta di nessun equipaggio. Nella Scheda della Nave è indicato anche il TPV, o Totale Punti Valore. Il TPV equivale al BPV della nave, più la somma di tutte le abilità dell'equipaggio. Il TPV viene usato per creare forze avversarie equilibrate in una battaglia.

RICUADRI DELL'EQUIPAGGIO

Ogni nave richiede un equipaggio. Soltanto l'equipaggio specializzato si trova nei Riquadri dell'Equipaggio. Tutti i piloti e gli artiglieri ha un loro livello di abilità che varia da 1 (il più basso) a 10 (il più alto). Ogni pilota ha un livello di abilità in

Pilotaggio (Plt) ed Artiglieria (Art), mentre ogni artiglieriere ha soltanto un livello di abilità in Artiglieria. Ogni nave necessita come equipaggio un pilota e possibilmente uno o più artiglierieri. I livelli di pilotaggio e di artiglieria, o sono dati dallo scenario, o acquistati al costo di un punto quando creerete degli scenari.

Esempio: La Y-Wing ha sia un Pilota che un Artigliere, come indicato nei Riquadri dell'Equipaggio.

ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIO

Una nave ha il costo per la Virata Stretta che indica come essa può compiere la manovra. Questo principalmente è basato sull'abilità Pilotaggio del pilota, più il livello di abilità indicato è alto, più piccolo è il dado. In basso all'esagono della Scheda della Nave trovi la frase Costo per Virata Stretta seguita da uno spazio e da "+3". Trova l'abilità di Pilotaggio del pilota nella "Tabella dei Livelli di Abilità", e scrivi il dado Costo per Virata Stretta del pilota nello spazio bianco nella Scheda della Nave.

L'Attacco Dado Bonus (ADB) è un danno extra che ogni arma infligge quando fa fuoco. Più grande è il dado, più grande è il potenziale bonus di danno. Il tipo di dado da tirare è determinato dall'abilità Artiglieria del membro dell'equipaggio che può far fuoco con quell'arma. Un'abilità di Artiglieria alta offre un ADB più grande. Trova l'abilità di Artiglieria del pilota nella "Tabella dei Livelli delle Abilità" e scrivi il dado ADB nell'apposito spazio bianco sulla Scheda della Nave (o in Armi Pilota o in Armi Artigliere).

La quantità di colpi e di danni con un armamento è descritto nell'apposita sezione degli **Armamenti**. La Tabella dei Livelli delle Abilità mostra quale ADB usare in base al livello di abilità Artiglieria.

La Tabella dei Livelli delle Abilità mostra quali dadi usare per la Virata Stretta e per l'ADB.

TABELLA DEI LIVELLI DI ABILITÀ

ABILITÀ PILOTAGGIO	COSTO VIRATA STRETTA	ABILITÀ ARTIGLIERIA	ADB
1	1d10	1	1d4
2	1d10	2	1d4
3	1d8	3	1d4
4	1d8	4	1d4
5	1d6	5	1d6
6	1d6	6	1d6
7	1d4	7	1d8
8	1d4	8	1d8
9	1d4	9	1d10
10	1d4	10	1d10

SPINTA

La spinta di una nave è localizzata nell'esagono centrale nel riquadro in basso della Scheda della Nave. La spinta di una nave rappresenta la potenza disponibile del motore. Più è alto il numero più potente è il motore della nave. Quando

una nave è danneggiata la sua spinta si riduce. Come usare la spinta viene spiegato alla voce **Movimento**.

Esempio: la spinta della Y-Wing, 12, è indicata alla base dell'esagono centrale.

VALORE DIFENSIVO

La parte superiore sinistra dell'esagono della Scheda della Nave mostra il Valore Difensivo (VD) che indica quanto è difficile colpire una nave. Il Valore Difensivo rappresenta l'agilità della nave e la forza del suo scafo. Più è alto il Valore Difensivo, più difficile sarà colpire la nave con un'arma. Il Valore Difensivo è il numero minimo che occorre tirare con un attacco per colpire la nave. Se il tiro totale è inferiore al VD della nave, il colpo non andrà a segno. Il Valore Difensivo solitamente si riduce soltanto con Colpi Critici.

Esempio: Il Valore Difensivo della Y-Wing, è indicato nell'angolo superiore sinistro dell'esagono centrale della Scheda della Nave, ed è 14.

RIDUZIONE DANNI

Questo lo si trova nell'angolo superiore destro dell'esagono nella Scheda della Nave. La Riduzione Danni (RD) indica come è pesantemente corazzata o schermata la nave. Qualsiasi danno si infligge ad una nave viene ridotto della Riduzione Danni prima che essi vengano applicati; in questo modo è possibile che una nave venga colpita senza subire alcun danno. Quando una nave sostiene un danno superiore alla Riduzione Danni attuale, si sottrae il valore di Riduzione Danni.

Esempio: la RD dell'Y-Wing, è indicato nell'angolo superiore destro dell'esagono centrale della Scheda della Nave, ed è 3.

ARMAMENTI

I riquadri delle armi si trovano all'interno della Scheda della Nave. Ogni riquadro delle armi rappresenta un gruppo di armi separate tra quelle che possono essere usate. I riquadri contengono tutte le informazioni necessaria per sparare con quel gruppo di armi.

La prima linea di un riquadro di armi indica quale membro dell'equipaggio può far fuoco con l'arma (Pilota o Artigliere). Soltanto quel membro può sparare con quell'arma. Se accadesse qualcosa a quel membro, l'arma non potrà più far fuoco.

La seconda linea indica il numero e tipo di arma. Un solo gruppo può raggruppare più batterie assieme. Quando ciò avviene, l'artigliere ha la scelta di far fuoco ogni batteria individualmente o di collegare i cannoni assieme. Quando si collegano, l'intero gruppo riceve un bonus al tiro per colpire ed al danno dipendenti dal numero e tipo dell'arma montata. Per esempio due Cannoni Laser ricevono un +1 a colpire e al danno. Quando si fa fuoco con le armi collegate, si tira soltanto un dado che costituisce l'intero gruppo.

Ad esempio, se un X-Wing spara con i suoi quattro Laser collegati, tira soltanto un dado con un +3 a colpire ed al danno. Se tutti e quattro cannoni fanno fuoco separatamente, si tirano quattro dadi separati, ed ognuno di essi non riceverà il bonus a colpire ed al danno. Se l'X-Wing fa fuoco con cannoni collegati due a due, tirerà due dadi con ognuno un +1 a colpire e al danno. La decisione di collegare i cannoni deve essere fatta prima di tirare qualsiasi dado, ma può cambiare da turno a turno.

Sempre sulla seconda linea c'è l'arco di fuoco, messo tra parentesi dopo il nome dell'arma. Una nave non può sparare ad un'altra nave se questi e fuori dall'arco di fuoco dell'arma. Gli archi di fuoco disponibili in cui far fuoco sono Frontale (F), Frontale Sinistro (FS), Frontale Destro (FD), Posteriore Destro (PD), Posteriore Sinistro (PS), Posteriore (P) e Tutti (360°).

Questi archi di fuoco sono indicati nell'esagono di ogni Scheda della Nave per aiutarti a ricordarle. Ogni arco di fuoco è un cono di 60° che si estende fuori da un lato dell'esagono nella direzione indicata. Un arco copre tutti gli esagoni fra le linee esterne del cono, e quelli attraversati dalla linea. L'unica eccezione è il Tutto (360°) che consente ad un'arma di sparare in qualsiasi direzione. Un sistema di armi che elenca più codici di archi di fuoco può sparare in qualsiasi degli archi elencati. Le armi utilizzate dal pilota hanno soltanto l'arco di fuoco Frontale (F).

Esempio: La Y-Wing ha due sistemi di armi installato. Il Pilota ha un doppio Cannone Laser mentre l'Artigliere spara con un doppio Cannone Ionico. L'arma dell'Artigliere ha un arco di fuoco di 360°.



La terza linea del riquadro delle armi indica il tiro per colpire. Ogni arma ha due dadi da tirare più l'ADB. La somma di questi tre dadi più alcuni bonus applicabili servono per vedere se i colpi dell'arma vanno a segno. Se il risultato totale è uguale o maggiore del Valore Difensivo della nave bersaglio, allora il colpo va a segno; altrimenti il colpo va a vuoto.

Esempio: Un pilota di Y-Wing con un'abilità di Artiglieria di 3 (ADB: 1d4) fa fuoco con un doppio Cannone Laser contro una nave nemica. Il pilota decide di non collegare armamento, sparando così due volte. Per ogni attacco, il pilota tira 2d8+1d4 (ADB).

La linea successiva nel riquadro dell'arma è l'indicatore del Danno. È indicato in parole (Basso, Medio o Alto) indicando quali numeri (o dadi) vanno scartati nella determinazione del danno. Vi può essere un bonus al danno basato sul numero o tipo dell'arma.

La configurazione #D# indica ad un giocatore quali dadi tirare. Ad esempio, 2D6 significa che occorre tirare due dadi a sei facce, e 1D8 significa che occorre tirare un dado ad otto facce. La presenza di una formula alla fine della formula, aggiunge o sottrae il numero dal totale. Per esempio, 3D8+4 significa, tira tre dadi ad otto facce ed aggiungi quattro al risultato. "Basso" vuol dire prendi il numero più basso, "Medio" predi il risultato medio, e "Alto" prendi il risultato più alto. Se tra i dadi tirati ci sono numeri doppi, si sommano se il danno è Basso e loro sono i numeri bassi, stessa cosa se i doppi sono alti e il danno è Alto. Se il giocatore tira un doppio con Medio, deve usare il risultato Alto.

DADI	TIRO	RISULTATO
3D8 Basso	2, 4, 6	2
3D8 Medio	2, 4, 6	4
3D8 Alto	2, 4, 6	6
3D8 Basso	3, 3, 5	6 (3 + 3)
3D8 Medio	3, 3, 5	5 (Diventa Alto)
3D8 Alto	3, 5, 5	10 (5 + 5)

La prossima linea indica il modificatore alla gittate delle armi. Questi è suddiviso in tre sezioni: Corta Media e Lunga. Esse indicano per quanti esagoni il bersaglio si trova all'interno di una delle tre gittate. Per esempio un Cannone Laser ha una serie di 3/9/10; un bersaglio all'interno di 3 esagoni e nella serie corta; un bersaglio all'interno tra 4 e 9 esagoni e nella serie media; e un bersaglio a 10 esagoni è nella serie lunga. Un bersaglio ad oltre 10 esagoni non può essere colpito. Se una nave bersaglio è nella serie Corta, il tiro per colpire ha un +1, mentre se una nave bersaglio è nella serie lunga, il tiro per colpire ha un -1. Non si applica nessun modificatore se la nave bersaglio è nella serie media.

TESTATE ESPLOSIVE

Alcune Schede della Nave hanno Siluri Protonici o Missili Scossonici. Queste sono collettivamente chiamate Testate Esplosive. Queste sono armi auto-guidate che manovrano nel tentativo di colpire il bersaglio. Ogni cerchio o punto indica un singolo siluro o missile, che va marcato ogni volta che viene lanciato.

I giocatori possono lanciare uno o più testate esplosive su qualsiasi bersaglio a qualsiasi gittata, finché l'obiettivo è nell'arco frontale della nave che fa fuoco. Tutti i lanci delle testate esplosive sono simultanei, e tutti gli obiettivi devono essere dichiarati apertamente dopo che sono state prese le decisioni di lancio.

Qualsiasi membro dell'equipaggio vivo può lanciare una testata esplosiva.

Quando lanci una testata esplosiva, metti il segnalino appropriato della testata esplosiva sulla mappa nell'esagono del vascello che fa fuoco. Esso dovrà avere la stessa direzione della nave. Durante tutte le sottosequenze della Fase del Movimento, la testata esplosiva muoverà verso il suo obiettivo designato. Un Siluro Protonico ha una Spinta di 12, ed un Missile Scossonico ha una Spinta di 14. Un testa esplosiva rimane sulla mappa finché non viene distrutta, viene scansata, o detona.

Esempio: L'Y-Wing porta sei Siluri Protonici.

TRACCIA DEI DANNI

Nella parte bassa della Scheda della Nave, sotto la Spinta della nave c'è la Traccia dei Danni. Ogni tipo di nave ha una Traccia dei Danni unica. Quando la nave subisce dei colpi, si marcano via dei riquadri dalla sua Traccia dei Danni, cominciando dalla parte alta a sinistra, movendosi orizzontalmente da sinistra a destra.

Man mano che i colpi vengono marcati sulla Traccia dei Danni, le caratteristiche della nave si deteriorano. Simboli di danni speciali e numeri sono usati nei riquadri della Traccia dei Danni per indicare precisamente quello che accade. I vari risultati sono cumulativi e prendono il massimo effetto appena sono inflitti. Sotto vi è un sommario dei simboli dei danni speciali e degli effetti che rappresentano.

CODICI DELLA PISTA DEI DANNI

- : Riduce la Spinta corrente della nave al numero più alto all'interno del rettangolo non marcato attualmente sulla Traccia dei Danni.
- ◇ : Riduce la Riduzione Danni della nave al più alto valore nel rombo non marcato attualmente sulla Traccia dei Danni.
- w: Elimini un sistema di armi a scelta del difensore.
- W: Elimini un sistema di armi a scelta dell'assalitore.
- t: Elimini una testa esplosiva rimanente.
- ★ : Tira 2d6 sulla Tabella dei Colpi Critici della nave. Applica immediatamente gli effetti del danno.

X: Questa è l'ultimo riquadro sulla Traccia dei Danni. Se è marcato, la nave è distrutta e va rimossa dalla mappa.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

Sul lato destro di ogni Scheda della Nave vi è la Tabella dei Colpi Critici. Ogni volta che un asterisco (*) è marcato sulla Traccia dei Danni, l'assalitore deve tirare sulla Tabelle dei Colpi Critici per verificarne gli effetti. Qualsiasi risultato si applica immediatamente. Se ad una nave vengono uccisi tutti i suoi membri dell'equipaggio dai colpi critici, ma la nave non è distrutta, allora resta sulla mappa.

Sotto la Tabella dei Colpi Critici della Scheda della Nave vi sono avvolte note supplementari per alcune armi.

SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno è diviso in cinque parti, chiamate *fasi*. Le attività di ogni fase devono essere finite prima di passare alla fase successiva. Quando tutte le fasi di un turno sono completate, un nuovo turno e la procedura si ripete fino a che il gioco non è finito. Le attività comprese nel varie fasi sono descritte nelle seguenti sezioni.

SEQUENZA DI UN TURNO
1. Fase del Lancio delle Testate Esplosive
2. Fase del Movimento
3. Fase del Risultato delle Testate Esplosive
4. Fase di Fuoco dei Cannoni
5. Fase del Controllo dei Danni

1. FASE DEL LANCIO DELLE TESTATE ESPLOSIVE

Ci sono due tipi di armi: cannoni e teste esplosive. I cannoni includono vari tipi di Cannoni Laser, Distruttori, Cannoni Ionici, e le altre armi da fuoco dirette, mentre le testate esplosive includono Siluri Protonici e Missili Scossonici.

La maggior parte dei cannoni può sparare continuamente durante tutto il gioco; le testate esplosive, d'altro canto, vengono usate quando vengono lanciate. Il loro uso deve essere marcato sulla Scheda della Nave quando vengono utilizzate.

I giocatori con testate esplosive possono lanciare una o più a qualsiasi obiettivo a qualsiasi gittata, finché l'obiettivo è nell'arco di frontale della nave che fa fuoco. Tutti i lanci delle testate esplosive sono simultanei, e gli obiettivi devono essere dichiarati apertamente dopo che tutte le decisioni dei lanci sono state prese.

Qualsiasi membro dell'equipaggio vivo può sparare una testata esplosiva.

Quando spari una testata esplosiva, devi marcare il punto della testata esplosiva sulla sua Scheda della Nave. Se scrivi l'obiettivo vicino al punto, ti ricorderà quale nave la testata esplosiva sta andando a colpire.

SEGNALINI DELLE TESTATE ESPLOSIVE

Alla fine di questo manuale vi sono i segnalini dei Siluri Protonici e dei Missili Scossonici. Metti sulla Scheda della Nave le testate esplosive che la nave trasporta.

Quando la nave lancia una testata esplosiva, metti il segnalino della testata esplosiva sulla mappa nell'esagono del vascello che fa fuoco, rivolto nella stessa direzione della sua nave. Se lanci molte testate esplosive, è probabile che ti aiuti numerarle, così ricorderai quale è una e quale è l'altra.

Durante tutte le sottosequenze della Fase del Movimento, la testata esplosiva muoverà verso il suo obiettivo designato, usando 12 punti movimento per turno se è un Siluro Protonico, e 14 punti movimento per turno se è un Missile Scossonico, finché non viene distrutto, viene scansato, o detona.

Una testata esplosiva si muove immediatamente dopo il suo bersaglio. Essa inseguirà il suo bersaglio, movendosi sempre (esagono dopo esagono) così da arrivare il più vicino possibile alla posizione dell'obbiettivo. Il giocatore che ha sparato determina il percorso esatto di volo di ogni testata esplosiva.

Entrando nell'esagono del suo obiettivo, la testata esplosiva termina la sua mossa e detona. Il bersaglio ha l'opportunità di scansarlo, ma se il tentativo fallisce, la testata esplosiva colpisce il suo bersaglio. In ogni caso la testata esplosiva detona e il segnalino va rimosso alla fine della Fase del Risultato delle Testate Esplosive.

Se, durante la sua mossa, una nave entra nell'esagono di un a testata esplosiva che lo sta in seguendo, quella testata esplosiva detona immediatamente e si risolve il danno. In questo caso non aspettate la Fase del Risultato delle Testate Esplosive. La nave bersaglio non può tentare di scansarla.

2. FASE DEL MOVIMENTO

Ogni nave ha un numero di Spinta sulla propria Scheda della Nave (localizzata nella parte basse del grande esagono centrale) che rappresenta il numero massimo di punti movimento che il vascello ha a disposizione da spendere per quel turno di gioco. Quando una nave subisce del danno, la sua Spinta può essere ridotta. Nota i tuoi cambiamenti sulla Scheda della Nave. Quando il numero di Spinta è ridotto a zero, il vascello non può più muoversi.

ORDINE DI MOVIMENTO

Durante la Fase del Movimento, tutte le navi con una Spinta corrente di zero non vengono conteggiate nel ordine di movimento.

Il movimento delle navi si alternano tra i vascelli di ogni fazione della battaglia. Per determinare l'ordine delle navi che si muovono, i giocatori tirano per l'iniziativa prima di cominciare la Fase del Movimento. Tira 1d10 ed aggiungi l'abilità del tuo miglior Pilota in gioco. In caso di un pareggio, tirare nuovamente.

Il giocatore con il risultato più basso muoverà per primo. I giocatori alterneranno il movimento delle loro navi finché non saranno mosse tutte le navi. Se una fazione a perso delle navi, la fazione con i vascelli in più completerà alla fine tutte le mosse delle navi rimanenti.

Se vi sono delle differenze nelle fazioni, le cose sono un po' più complicate. Se una fazione ha il doppio delle navi dell'altro, deve muovere due navi alla volta. Se il numero di vascelli non si può dividere uniformemente, le navi aggiuntive possono essere tenute indietro fino l'ultima mossa del giocatore.

Ricorda che il giocatore che vince l'iniziativa deve sempre muovere l'ultima nave, qualunque condizione vi sia.

Esempio: L'abilità del miglior Pilota del Giocatore A è 8, mentre quella del Giocatore B è 9. Entrambi tirano 1d10, il Giocatore A tira un 8 e il Giocatore B tira un 5. Il Giocatore A ha un totale di 16 e il Giocatore B di 14, così il Giocatore B deve muovere una nave per primo. Non importa quante navi vi sono su ogni lato, il Giocatore A aspetterà finché il Giocatore B non avrà mosse tutte le sue navi prima di muovere la sua ultima nave.

MOVIMENTO

Una nave spende movimento per entrare in un esagono e virare sulla mappa. Quando muovi una nave, puoi usare la sua Spinta come preferisci, da zero al massimo della Spinta della nave. Occorre risparmiare del movimento della nave per effettuare le virate. Non puoi trasferire da una nave all'altra o

conservarli da un turno ad un altro. Se non andranno spesi tutti i punti movimento disponibili durante la Fase del Movimento, essi andranno persi.

Una nave deve completare interamente il suo turno prima che un altro vascello possa cominciare a muoversi. Non vi sono restrizioni nell'attraversare un esagono occupato da altre navi, ma un vascello non può né virare né finire il suo turno in un esagono occupato da un'altra nave. Una nave spende 1 punto movimento per entrare nell'esagono immediatamente davanti a se, e spende movimento addizionale per virare (cambiare lato) in un esagono. Una nave non può muovere indietro o lateralmente.

Ci sono due tipi di virate: virata normale e virata stretta. In entrambi i casi, non puoi virare due volte di seguito (devi muovere in avanti fra una virata e l'altra).

VIRATE NORMALI

Una virata normale è una rotazione di un lato dell'esagono in entrambe le direzioni rispetto al lato frontale della nave, e costa 3 punti movimento. Se vuoi ruotare più di un lato dell'esagono in una volta, devi compiere una virata stretta.

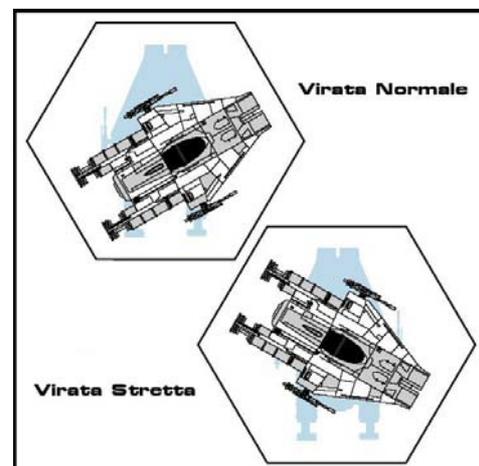
Se un vascello ha la sua Spinta corrente inferiore a 3 (ma maggiore di zero), gli è consentito ruotare di un lato di esagono come azione necessaria per la Fase del Movimento. Questa azione prende tutto il movimento della nave per essere completata.

VIRATE STRETTE

Una virata stretta avviene ogni volta che si ruota più di un lato di esagono per turno. Una virata stretta costa 3 punti movimento più il risultato casuale di un tiro di dado, indifferentemente dal numero di lati di esagoni ruotati. Il modificatore del dado casuale tirato (chiamato Costo Virata Stretta) è determinato dall'abilità Pilotaggio del pilota del vascello e può essere trovato nella Tabella del Livello delle Abilità.

Esempio: Un giocatore con un TIE Interceptor vuole ruotare di 180° ed attaccare un X-Wing che lo segue. Il pilota ha l'abilità Pilotaggio di 5, quindi il giocatore tira 1d6 ed aggiunge 3 per determinare il costo della Virata Stretta. Il giocatore tira un 2, per un costo totale di 5. Presumendo che il TIE Interceptor non abbia subito una perdita alla Spinta causata da un danno, al giocatore rimangono 13 punti movimento sui 18 originali della nave.

Se una virata stretta finisce per costare più movimento di quanto non rimanga alla nave in questa fase, la nave resta in stallo, non riuscendo ad eseguire la virata. Il turno della nave termina immediatamente, lasciando il vascello nella direzione in cui si trovava prima di tentare la virata stretta.



MOVIMENTO DELLA TESTATA ESPLOSIVA

Ogni qualvolta una nave o una testata esplosiva completa il suo movimento, ogni testata esplosiva che attualmente le sta tracciando deve muovere immediatamente prima del movimento di altre navi o testate esplosive.

Ogni virata costa ad una testata esplosiva 3 punti movimento per lato di esagono ruotato, ma diversamente dalle navi, una testata esplosiva può ruotare un numero illimitato di volte in un solo esagono. Le testate esplosive non devono eseguire la Virata Stretta; per esempio una rotazione di 180° (tre lati di esagono), costerebbe 9 punti movimento.

3. FASE DEL RISULTATO DELLE TESTATE ESPLOSIVE

Una testata esplosiva colpisce il suo obiettivo una volta entrata nell'esagono del bersaglio, a meno che la nave non la eviti. Le testate esplosive non usano la stessa procedura di attacco con i dadi di un cannone quando fa fuoco. Esse semplicemente esplodono quando si avvicinano abbastanza ai loro obiettivi. I bersagli delle testate esplosive possono tentare di evitarle durante la fase del Risultato delle Testate Esplosive evitando così la distruzione.

EVITARE UNA TESTATA ESPLOSIVA

Per evitare una testata esplosiva la tua nave deve avere ancora una Spinta uguale o maggiore di 10. Quindi, tiri:

1 d10 + abilità Pilotaggio - il numero di testate esplosive che detonano - 10

Il risultato di questo tiro è il numero di testate esplosive che il pilota a evitato. Se vengono evitate soltanto alcune testate esplosive, il Missile Scossonico viene evitato per primo.

Esempio: Una nave è designata come bersaglio da due Missili Scossonici. Durante la Fase del Movimento, entrambe le testate esplosive entrano nell'esagono della nave. Durante la Fase dei Risultati delle Testate Esplosive, il pilota tenta di evitare le testate esplosive. Il giocatore tira 1d10, aggiunge l'abilità Pilotaggio del pilota che è 7, e sottrae il numero di testate esplosive che detonano che è 2. Se il giocatore tira un 1, il risultato finale diventa $1+7-2-10=-4$. Tutte le testate esplosive colpiscono. Se il giocatore tira un 8, il risultato finale diventa $8+7-2-10=3$, così evita tre testate esplosive.

TESTATA ESPLOSIVA A SEGNO

Quando una nave fallisce il suo tentativo di evitare una testata esplosiva, è colpita. Quindi è ora di controllare il danno. Una Siluro Protonico causa 3d12 di danno, mentre un Missile Scossonico ne causa 1d12. Ogni attacco delle testate esplosive avviene nella Fase dei Risultati delle Testate Esplosive, ed è considerato simultaneo. Se il bersaglio viene colpito da più di una testata esplosiva durante una sola Fase dei Risultati delle Testate Esplosive, risolvi il danno come un attacco combinato.

Esempio: Un giocatore tira poveramente e fallisce il tentativo di evitare due Missili Scossonici che hanno tracciato la sua nave. I due Missili Scossonici vanno a segno con ognuno 1d12 punti danno. Il suo avversario tira 2d12 e li somma, ottenendo un 5 e un 11. Il danno totale è di 16. Che schiaffo!

DANNO

Solo perché una nave viene colpita non è detto che sia necessariamente danneggiata. La maggior parte delle navi hanno degli scudi oltre a una sorta di corazza ablativa a proteggerle dagli attacchi. In riferimento a ciò, ogni nave ha un valore di Riduzione Danno. Questi appare nell'angolo superiore destro dell'esagono della Scheda della Nave. Una volta

determinato il danno di un attacco, sottrai la Riduzione Danno attuale del bersaglio. Marca il numero rimanente di danni sulla Traccia dei Danni. Nota che a causa della Riduzione Danno, può accadere che alcuni colpi non arrechino alcun danno.

Esempio: Un Siluro Protonico colpisce un TIE Fighter con 15 danni. La nave ha una Riduzione Danno di 1, così subisce "soltanto" 14 danni.

NAVI DISTRUTTE

Quando una nave è distrutta va rimossa dalla mappa di battaglia, essa non ha più effetto sul gioco. Se una nave non è distrutta ma tutti i suoi membri dell'equipaggio sono stati uccisi va lasciata nella sua posizione. Essa può ancora impedire ad altre navi di fermarsi o di virare nel suo esagono.

DISTURBARE LE TESTATE ESPLOSIVE

Attraverso l'uso di contromisure elettroniche, tutte le varie navi sono capaci di bloccare le testate esplosive che in quel momento le stanno inseguendo. Alla fine della Fase dei Risultati delle Testate Esplosive - dopo che tutte le detonazioni delle testate esplosive sono state risolte - ciascuna nave che attualmente ha almeno una testata esplosiva che la insegue può tentare di far detonare prematuramente ("disturbo") una di queste testate esplosive.

Per bloccare una testata esplosiva, il giocatore sceglie una testata esplosiva che lo insegue o la sua nave e dichiara il tentativo di disturbo. Il giocatore tira 1d10; se il risultato è all'interno della gamma del disturbatore della nave (indicato nell'angolo in basso a destra della Scheda della Nave), la testata esplosiva è disturbata e immediatamente rimossa dal suo esagono. Una nave può disturbare soltanto una testata esplosiva che la sta tracciando, e non una testata esplosiva che sta tracciando un'altra nave. Una testata esplosiva disturbata non può danneggiare nessuna nave.

Esempio: Un giocatore la cui A-Wing è tracciata da due Missili Scossonici ne sceglie uno per disturbarlo e tira 1d10. Il Disturbatore dell'A-Wing ha una gamma di 1-2. John tira un 3, quindi il Missile Scossonico non è rimosso.

4. FASE DI FUOCO DEI CANNONI

Tutti i sistemi di armamento hanno vari parametri che concernono la gittata, il danno potenziale, e l'abilità di colpire indicate nel riquadro dell'armamento su ogni Scheda della Nave. Nel riquadro dell'armamento della Scheda della Nave, ogni gruppo di armi ha anche uno o più archi di fuoco attraverso i quali può tentare un attacco. Il bersaglio di un sistema di armamento deve trovarsi all'interno della gamma di gittata e dell'arco di fuoco per essere attaccato, altrimenti l'armamento non può raggiungerlo.

Ogni pilota ed artigliero può far fuoco con il suo sistema/i di armi assegnato in ogni Fase di Fuoco dei Cannoni. I membri dell'equipaggio che lanciano una testata esplosiva durante la Fase del Lancio delle Testate Esplosive possono ancora far fuoco con un arma cannone durante questa fase.

INCREMENTO DI GITTATA

Ogni cannone ha una Corta, Media e Lunga gittata. Un bersaglio deve trovarsi all'interno di una di queste gittate che determinano il modificatore da applicare. Gli attacchi a Corta gittata hanno un bonus di +1 al tiro per colpire, e gli attacchi a Lunga gittata hanno una penalità di -1 al tiro per colpire.

Le navi o le testate esplosive che si frappongono tra l'attaccante e il bersaglio non impediscono il fuoco.

DADI DI ATTACCO

Se un obiettivo è all'interno dell'arco di fuoco e della gittata di un sistema di armamento, allora può essere attaccato e danneggiato dall'armamento.

I dadi di attacco sono una forma unica per risolvere il combattimento. Un tiro di dadi attacco determina se l'obiettivo viene colpito, e se lo è, quanti danni l'attacco ha provocato. Per dedurre se un attacco colpisce il suo obiettivo, somma i dadi tirati. Se il risultato è uguale o maggiore del Valore Difensivo dell'obiettivo, allora l'attacco con quel tipo di arma va a segno. Il tipo di arma e attacco usato determina come vanno letti i dadi di attacco per i danni.

Il totale dei dadi attacco da tirare include l'Attacco Dadi Base (ADB) come indicato sul riquadro dell'armamento, che è il bonus dato dall'abilità Artiglieria come indicato sulla Tabella dei Livelli delle Abilità. È probabile comunque che vi siano altri modificatori da applicare.

Esempio: Un X-Wing e un TIE Fighter sono in combattimento. L'X-Wing spara con il suo quadruplo Cannone Laser (tutti collegati assieme) contro il TIE Fighter. Il Cannone Laser ha un attacco base di 2d8+3 dadi. L'X-Wing ha un'abilità di Artiglieria di 6, che è un ADB di 1d6, quindi l'X-Wing tira 2d8+1d6+3. Il risultato del tiro dei dadi è 7,4 e 4, per un totale di 18 (incluso il bonus di +3). Il TIE Fighter ha un Valore Difensivo di 14. Il totale dell'X-Wing è maggiore o uguale al Valore Difensivo del TIE Fighter, quindi il quadruplo Cannone Laser dell'X-Wing va a segno.

SISTEMI DELL'ARMI MULTIPLI

Alcuni sistemi di armamento contengono più di una canna (per esempio, il doppio Cannone Laser dell'Y-Wing). Quando ciò accade, l'artigliere ha la scelta di far fuoco con ogni canna individualmente o di collegare assieme i cannoni. Quando sono collegati, il gruppo intero riceve un bonus a colpire e al danno che dipende dal numero e dal tipo di armamento montato. Quando si fa fuoco con i cannoni separati, si tirano i dadi attacco per ogni singolo cannone. Cannoni collegati tendono a colpire più spesso, ma qualche volta fanno tanti danni come se si facesse fuoco individualmente. Quando si fa fuoco con un armamento collegato, c'è un solo tiro di dadi attacco per ogni collegamento. Per esempio, se un X-Wing fa fuoco con quattro Cannoni Laser tutti collegati assieme, tirerà soltanto una volta i dadi attacco con un +3 a colpire e al danno, mentre se invece sparasse con ogni cannone separatamente, tirerebbe quattro volte i dadi attacco, ma nessuno di loro riceverebbe alcun bonus a colpire e al danno. Se l'X-Wing fa fuoco collegando i cannoni due a due, allora tirerà due volte, ognuno con un bonus di +1 a colpire e al danno. La decisione di collegare i cannoni deve essere fatta prima di tirare qualsiasi dado, ma può cambiare da turno a turno. Tutte le combinazioni possibili dell'armamento è indicato nel riquadro dell'armamento sulla Scheda della Nave.

Quando un sistema di armamento è eliminato, devi rimuovere subito il gruppo intero. È impossibile eliminare semplicemente un singolo cannone da un gruppo di armamento multiplo.

ORDINE DI FUOCO

L'ordine di fuoco dei cannoni delle navi dipende dell'abilità Artiglieria dei vari piloti e artiglieri che fanno fuoco. Artiglieri con abilità Artiglieria 10 fanno fuoco per primi. Artiglieri con abilità Artiglieria 9 fanno fuoco subito dopo e così via fintanto a che non si arrivi agli artiglieri con abilità Artiglieria di 1. Se artiglieri avversari hanno lo stesso valore di abilità, la cosa si risolve facendo fuoco simultaneamente. Dopo che ogni artigliere ha fatto fuoco, i piloti che controllano armamenti possono sparare. I piloti risolvono l'ordine di fuoco nello stesso

modo degli artiglieri, basato sulla loro abilità di Artiglieria, seguendo l'ordine dal più alto al più basso. Nessun pilota può sparare finché tutti gli artiglieri non hanno avuto modo di far fuoco. Nota che gli attacchi sono risolti in sequenza, verificando tutti i danni causati da un attacco passando poi al prossimo sistema di armamento del vascello che ha fatto fuoco.

La sola eccezione a questo è quando artiglieri o piloti con lo stesso valore di Artiglieria hanno fatto un attacco, che verrà risolto nello stesso momento. I danni sono poi risolti simultaneamente.

DANNEGGIAMENTO DEL BERSAGLIO

Ogni tipo di armamento ha nel riquadro delle armi una voce nella colonna del Danno; che può essere Basso, Medio, Alto o Tutti. Questa voce indica come leggere i dadi di attacco quando si è colpito il proprio obiettivo per determinare l'ammontare del danno. Le voci sono definite come segue:

Basso: Il danno è uguale al numero più basso tirato. In caso di numeri doppi, somma tutti i numeri più bassi assieme. Se tutti e tre i dadi sono uguali, sommali tutti.

Medio: Il danno è uguale al numero medio tra quelli tirati. In caso di numeri doppi, somma i numeri più alti assieme. Se tutti e tre i dadi sono uguali, sommali tutti.

Alto: Il danno è uguale al numero più alto tirato. In caso di numeri doppi, somma tutti i numeri più alti assieme. Se tutti e tre i dadi sono uguali, sommali tutti.

Tutti: Il danno è uguale al totale di tutti i dadi. Quando tiri dadi multipli questo è il metodo base se nessun'altro è elencato.

CANNONI A IONI

I Cannoni a Ioni sono usati per disabilitare una nave piuttosto che distruggerla. Sono più lenti a far fuoco e non sono precisi come i Cannoni Laser, ma possono lasciare un bersaglio vulnerabile a galleggiare nello spazio piuttosto che ridurlo in polvere. Un Cannone a Ioni causa un danno Medio, ma il risultato va dimezzato (arrotonda per eccesso). Dopo aver sottratto la Riduzione Danno, il danno restante marcherà soltanto i riquadri della Traccia dei Danni della Spinta e delle Armi. Il riquadro X nella traccia dei danni – significa la distruzione della nave – esso non può mai essere marcato da un Cannone a Ioni. Il danno di un Cannone a Ioni può essere riparato normalmente con il Controllo Danni.

ATTACCHI CONTRO TESTE ESPLOSIVE

Una testata esplosiva può essere attaccata dall'altro sistema di armamento, incluso un'altra testata esplosiva. Il Valore difensivo di una testata esplosiva è 10, il suo Danno Riduzione è 0, ed è distrutta quando subisce 1 punto danno. Le testate esplosive che tentano di evitare altre testate esplosive hanno un'abilità di Pilotaggio di 5 nel tentativo di evitarle.

5. FASE DEL CONTROLLO DEI DANNI

Tutte le navi nell'universo di Guerre Stellari hanno dei sistemi dedicati alla riparazione della nave durante il combattimento in modo da ripristinarlo così com'era in origine. Questi variano dai sistemi di riparazione automatizzati di un TIE Fighter ad un completo astrorobot negli X-Wing e Y-Wing.

Per tentare il controllo del danno, un giocatore deve tirare 1d10. Se il tiro rientra nel gamma del Controllo Danni (come indicato nella parte bassa a destra della Scheda della Nave), vengono ripristinate un numero di riquadri danni pari al tiro effettuato.

Un controllo danni riuscito ripristina gli ultimi riquadri marcati dalla Traccia dei Danni. Se questi riquadri contengono speciali simboli danneggiati, gli effetti di quei danni sono annullati. Le due eccezioni a ciò sono i colpi critici e le testate esplosive perse. Quando le testate esplosive sono perse, esse non possono più essere recuperate. I colpi critici sono così severi che sono semplicemente irreparabili.

Esempio: Un Y-Wing ha un Controllo Danni con una gamma di 1-4. Durante la Fase del Controllo Danni, il giocatore tenta di riparare il suo Y-Wing. Tira 1d10 e ottiene un 3. Lui può così annullare 3 riquadri danni marcati precedentemente. Se lui avesse tirato un numero più alto di 4, non sarebbe stato riparato nessun riquadro.

REGOLE OPZIONALI

Le regole dettate nella seguente sezione possono essere aggiunte al gioco a piacimento dei giocatori. Ognuna di essa è completamente opzionale.

L'incorporazione di una certa regola opzionale potrebbe bilanciare meglio lo scenario del gioco quando questi sembra favorire una fazione rispetto ad un'altra. Queste consentono ad alcuni giocatori di adattare il gioco alle proprie esigenze. Usare più regole opzionali potrebbe rendere il gioco più complicato. Ricordati questo quando deciderai quali regole userai nelle tue partite.

Prima di iniziare un scenario, i giocatori devono essere d'accordo su qualsiasi regola opzionale si decida di utilizzare.

TEMPO LIMITE

I giocatori vengono incoraggiati a muovere entro un limite di 30 secondi ogni nave. Se alla fine dei 30 secondi un giocatore non ha completato la mossa di una nave, quella nave deve fermarsi nell'esagono in cui si trova mantenendo l'orientamento verso il lato attuale. Se la nave ha fatto una mossa non consentita, la nave ritornerà nell'esagono di partenza mantenendo lo stesso orientamento che aveva prima di cominciare il movimento.

VIRATE CON SPINTA 0

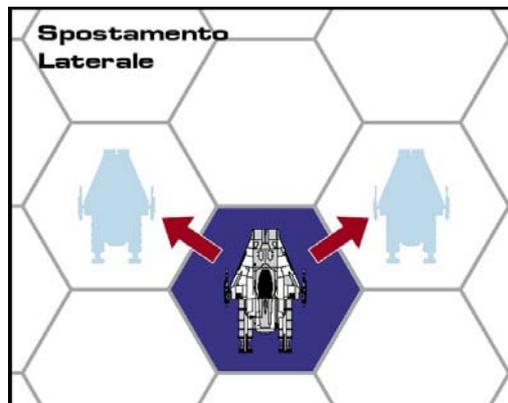
I giocatori possono consentire ad una nave con un numero di Spinta ridotto a zero di ruotare un lato di esagono a turno. Questo rappresenterebbe l'azione di posizionamento con i propulsori usata dalle navi durante le manovre di attacco. Consentendo questa scelta si offrirebbe alle navi storpiate una minima scelta tattica. Qualsiasi virata con Spinta 0 deve essere compiuta all'inizio della Fase del Movimento, prima del tiro per l'iniziativa. Nota che le navi con Spinta zero non vengono conteggiate per far parte dell'ordine di movimento.

FRAMMENTI DELLE NAVI DISTRUTTE

Quando una nave è distrutta, sostituiscila con un segnalino che rappresenti un campo di frammenti. Qualsiasi nave o testata esplosiva che entri nell'esagono subisce un attacco di 3d6 Basso.

SPOSTAMENTO LATERALE

Uno spostamento laterale è una mossa che mette una nave o testata esplosiva avanti in un esagono a destra o a sinistra, invece dell'esagono direttamente avanti. Uno spostamento laterale costa per compierlo 2 punti movimento. Il movimento in avanti e lo spostamento laterale possono essere combinati in qualsiasi modo si desidera, però una nave non può effettuare uno spostamento laterale 2 volte di seguito.



ASTEROIDI

Combattere all'interno di un campo di asteroide può essere un'eccezionale sfida. Le regole di seguito descrivono come distribuire gli asteroidi sulla mappa di gioco, ciò che succede quando un asteroide e una nave fanno una collisione, e come gli asteroidi causano un attacco.

Quando vengono usati asteroidi in uno scenario, un giocatore dovrebbe prendere un numero di segnalini di asteroidi da usare nello scenario (o 20 se non è specificato) e, con gli occhi chiusi, gettarli sulla mappa da una distanza approssimativa di circa un metro. Metti gli asteroidi negli esagoni che sono maggiormente coperti dal segnalino. Alternativamente, ogni giocatore può prendere lo stesso numero di asteroidi e piazzarli a turno sulla mappa.

Una volta cominciato il gioco, gli asteroidi vanno alla deriva per tutto il gioco, muovendosi di un esagono per turno in una direzione casuale determinata con 1d6. Gli asteroidi vanno alla deriva tutti in una volta, e alla fine del turno. Se a causa di questa azione della deriva, un asteroide finisce oltre il bordo della mappa, rientrerà dal lato direttamente opposto.

Se una nave, durante la sua Fase del Movimento, entra in un esagono con un asteroide, la nave subisce immediatamente 10d12 punti di danno. Se una nave e un asteroide alla deriva si incontrano l'un l'altro, la nave subisce 5d12 punti di danno. La collisione di un asteroide distrugge immediatamente una testata esplosiva lanciata.

Asteroidi che si trovano direttamente fra un assalitore e un bersaglio bloccano il fuoco dei cannoni. Per determinare se il fuoco è bloccato, disegna una linea immaginaria dal centro dell'esagono di chi fa fuoco al centro dell'esagono del bersaglio. Se la linea passa attraverso una qualsiasi parte dell'esagono che contiene un asteroide, l'attacco non può essere eseguito. La linea di fuoco che passa lungo il bordo di un esagono occupato da un asteroide non è bloccata a meno che non vi siano asteroidi su entrambi i lati del bordo dell'esagono. Se la linea di fuoco è bloccata, l'attaccante è libero di selezionare un altro obiettivo.

ABBREVIAZIONI CAMBIATE DOPO LA TRADUZIONE

Gnr (Gunnery) = Art (Artigliere)
DR (Damage Reduction) = RD (Riduzione Danni)
DV (Defence Value) = VD (Valore Difensivo)



Traduzione by Dominex, Versione 1.0, Reggio Emilia 2005

<http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>



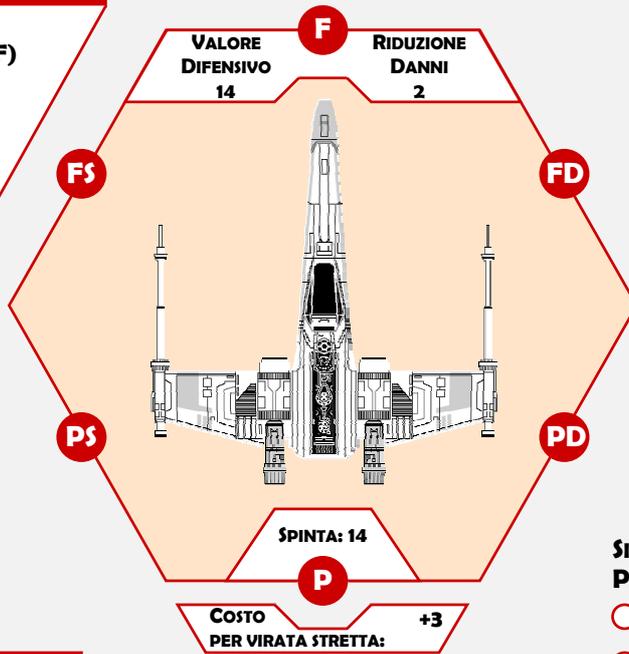
X-WING FIGHTER

BPV: 40**Colpi Critici****TPV:****EQUIPAGGIO:
PILOTA****PLT:****ART:**

- 2 "Qui c'è un problema." Il pilota è morto. L'X-Wing non può più eseguire alcun azione. Il VD è 5.
- 3 **Unità R2 colpita.** Il Controllo Danni non può più essere usato.
- 4 **Cannoni surriscaldati.** Non puoi far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- 5 **Siluri Protonici colpiti.** Perdi tutti i siluri rimasti.
- 6 **Scudi danneggiati.** Riduci il VD di 2.
- 7 **Computer di puntamento danneggiato.** Modifica tutti i tiri per colpire di -1.
- 8 **Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- 9 **Disturbatore colpito.** L'X-Wing non può più disturbare le testate esplosive.
- 10 **Stabilizzatore fuso.** Riduci il VD di 2.
- 11 **Pilota stordito.** L'X-Wing non può muovere o far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- 12 **Reattore colpito.** L'X-Wing è distrutto.

ARMI PILOTA

QUADRUPLO CANNONE LASER (F)
2D8+ADB (X4)
BASSO, OPPURE
2D8+ADB+1 (X2)
BASSO+1, OPPURE
2D8+ADB+3
BASSO+3
GITTATA: 3/9/10

**SILURI
PROTONICI:****CONTR. DANNI: 1-4
DISTURBATORE: 1-2****TRACCIA DEI DANNI**

		14		t	12	2	t	10	*
t	8	t	1	6	t	w	4	t	X



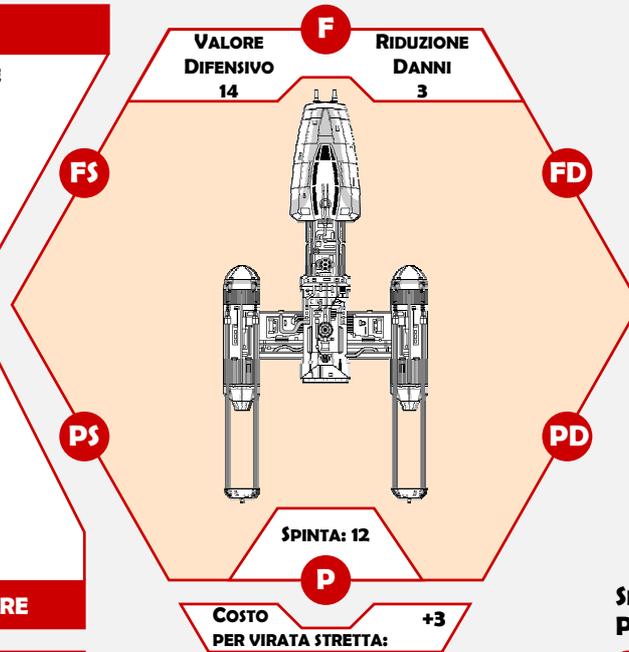
Y-WING FIGHTER

BPV: 57**Colpi Critici****TPV:****EQUIPAGGIO:
PILOTA****PLT:****ART:****EQUIPAGGIO:
A****ART:**

- 2 "Qui c'è un problema." Il pilota è morto. L'X-Wing non può più eseguire alcun azione. Il VD è 5.
- 3 **Unità R2 colpita.** Il Controllo Danni non può più essere usato.
- 4 **Cannoni Laser surriscaldati.** Non puoi far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- 5 **Siluri Protonici colpiti.** Perdi tutti i siluri rimasti.
- 6 **Scudi danneggiati.** Riduci il VD di 1.
- 7 **Computer di puntamento danneggiato.** Modifica tutti i tiri per colpire di -1.
- 8 **Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- 9 **Torretta dei Cannoni Ionici danneggiata.** L'arco di fuoco ora è P, PD, PS.
- 10 **Disturbatore colpito.** L'Y-Wing non può più disturbare le testate esplosive.
- 11 **Artigliere Ucciso.** I Cannoni Ionici non possono più far fuoco.
- 12 **Reattore colpito.** L'Y-Wing è distrutto.

ARMI PILOTA

DOPPIO CANNONE LASER (F)
2D8+ADB (X2)
BASSO, OPPURE
2D8+ADB+1
BASSO+1
GITTATA: 3/9/10

**SILURI
PROTONICI:****CONTR. DANNI: 1-4
DISTURBATORE: 1-2**

DOPPIO CANNONE IONICO (360°)
2D6+ADB (X2)
MEDIO*, OPPURE
2D6+ADB+1
MEDIO+2*
GITTATA: 2/5/9

ARMI ARTIGLIERE**TRACCIA DEI DANNI**

			3	t	12			10	t
	w	*	t	8	2	t	6	t	w
4		*	1	t			2		x

* Le armi Ioniche causano solo danno dimezzato (arrotonda per eccesso) e marciano solo riquadri Spinta e armi.



A-WING FIGHTER

BPV: 19

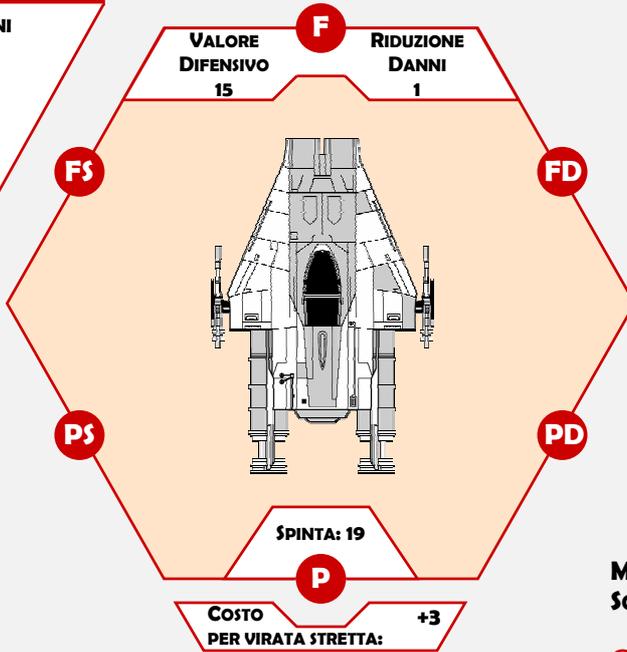
Colpi Critici

TPV:**EQUIPAGGIO:
PILOTA****PLT:****ART:**

- Yeaaaaarrgggh!** Pilota ucciso. L'A-Wing non può più eseguire alcun azione. Il VD è 5.
- Unità Di Controllo Danni colpita.** Il Controllo Danni non può più essere usato.
- Cannoni Laser surriscaldati.** Non puoi far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- Missili Scossonici colpiti.** Perdi tutti i missili rimasti.
- Scudi danneggiati.** Riduci il VD di 1.
- Computer di puntamento danneggiato.** Modifica tutti i tiri per colpire di -1.
- Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- Controlli danneggiati.** Per tutti i turni paghi un punto movimento addizionale.
- Disturbatore colpito.** L'A-Wing non può più disturbare le testate esplosive.
- Pilota stordito.** L'A-Wing non può muovere o far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- Reattore colpito.** L'A-Wing è distrutto.

ARMI PILOTA

COPPIA DI CANNONI LASER (F)
2D8+ADB (X2)
BASSO, OPPURE
2D8+ADB+1
BASSO+1
GITTATA: 3/9/10

**MISSILI
SCOSSONICI:****CONTR. DANNI: 1-2
DISTURBATORE: 1-2**

TRACCIA DEI DANNI

19	t	15	1	11	*	7	w		X
----	---	----	---	----	---	---	---	--	---



B-WING FIGHTER

BPV: 71

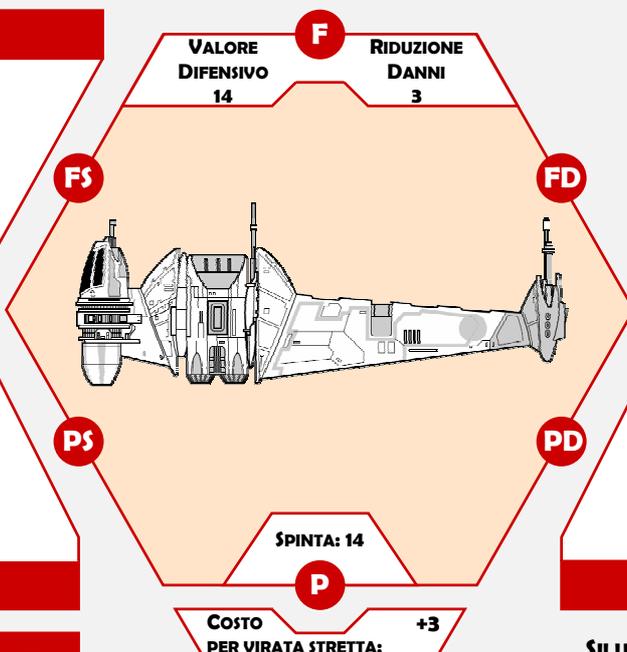
Colpi Critici

TPV:**EQUIPAGGIO:
PILOTA****PLT:****ART:**

- Pilota ucciso.** Il B-Wing non può più eseguire alcun azione. Il VD è 5.
- Giroscopio di rotazione della nave danneggiato.** Per tutti i turni paghi un punto movimento addizionale.
- Puntatore laser colpito.** Modifica tutti i tiri per colpire di -2.
- Siluri Protonici colpiti.** Perdi tutti i siluri rimasti.
- Scudi danneggiati.** Riduci il VD di 1.
- Fragore.** Nessun danno considerevole.
- Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- Auto Distruttori colpiti.** Cambia il danno da Medio a Basso.
- Disturbatore colpito.** Il B-Wing non può più disturbare le testate esplosive.
- Triplo Cannone Ionico colpito.** Puoi far fuoco con un solo Cannone Ionico.
- Reattore colpito.** Il B-Wing è distrutto.

ARMI PILOTA

TRIPLO CANNONE IONICO (F)
2D6+ADB (X3)
MEDIO*, OPPURE
2D6+ADB+2
MEDIO+4*
GITTATA: 2/6/10



**DOPPIO AUTO
DISTRUTTORE (F)**
2D6+ADB (X3)
MEDIO*, OPPURE
2D+ADB+2
MEDIO+4*
GITTATA: 2/6/10

ARMI PILOTA

**SILURI
PROTONICI:****CONTR. DANNI: 1-2
DISTURBATORE: 1-2**

TRACCIA DEI DANNI

			t		13		t		3
	11		t	w	*	9			2
w			7	t	*	t	t		5
1		t	w	3					X

* Le armi ioniche causano solo danno dimezzato (arrotonda per eccesso) e marciano solo riquadri Spinta e armi.

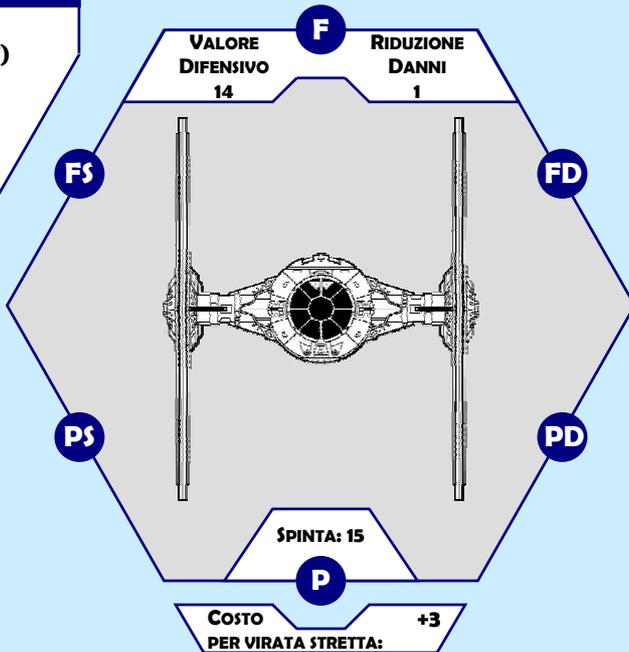


TIE FIGHTER

BPV: 11 **Colpi Critici**

ARMI PILOTA

COPPIA DI CANNONI LASER (F)
2D8+ADB (X2)
BASSO, OPPURE
2D8+ADB+1
BASSO+1
GITTATA: 3/9/10



TPV:

EQUIPAGGIO:
PILOTA

PLT:

ART:

- 2 **Boom.** Pilota ucciso. Il TIE Fighter può più eseguire alcun azione. Il VD è 5.
- 3 **Danno strutturale.** Marca 1d4 di riquadri danni aggiuntivi.
- 4 **Computer del Controllo Danni colpito.** Il TIE Fighter non può più utilizzare il Controllo Danni.
- 5 **Controlli insensibili.** Riduci il VD di 2.
- 6 **Coppia di Cannoni Laser colpiti.** Modifica tutti i tiri per colpire di -1.
- 7 **Computer di puntamento in riparazione.** Il TIE Fighter non può far fuoco fine al termine del prossimo turno.
- 8 **Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- 9 **Disturbatore colpito.** Il TIE Fighter non può più disturbare le testate esplosive.
- 10 **Pannelli solari danneggiati.** Per tutti i turni pagherai un punto movimento addizionale.
- 11 **Pilota stordito.** Il TIE Fighter non può muovere o far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- 12 **Reattore colpito.** Il TIE Fighter è distrutto.

TRACCIA DEI DANNI

15

1

11

*

w

7

X

CONTR. DANNI: 1-2
DISTURBATORE: 1-2

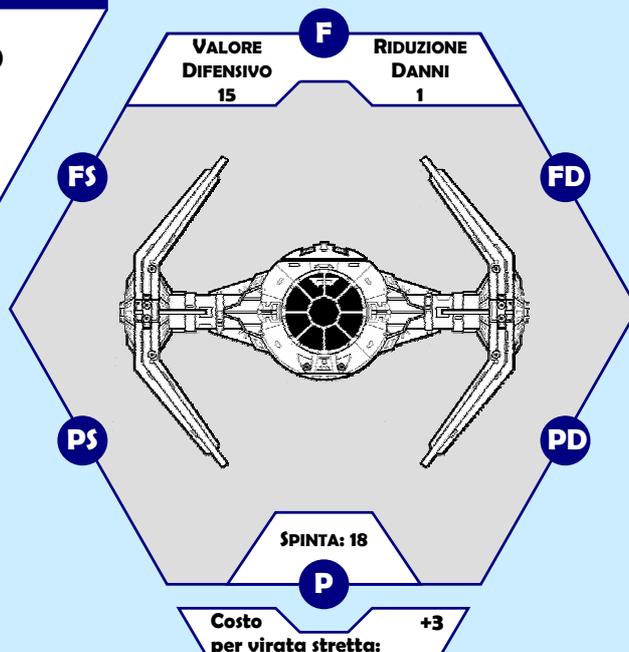


TIE INTERCEPTOR

BPV: 14 **Colpi Critici**

ARMI PILOTA

QUADRUPLO CANONE LASER (F)
2D8+ADB (X4)
BASSO, OPPURE
2D8+ADB+1 (X2)
BASSO+1, OPPURE
2D8+ADB+3
BASSO+3
GITTATA: 3/9/10



TPV:

EQUIPAGGIO:
PILOTA

PLT:

ART:

- 2 **Boom.** Pilota ucciso. Il TIE Interceptor può più eseguire alcun azione. Il VD è 5.
- 3 **Danno strutturale.** Marca 1d4 di riquadri danni aggiuntivi.
- 4 **Computer del Controllo Danni colpito.** Il TIE Interceptor non può più utilizzare il Controllo Danni.
- 5 **Controlli insensibili.** Riduci il VD di 2.
- 6 **Cannoni Laser Quadrupli colpiti.** Modifica tutti i tiri per colpire di -1.
- 7 **Computer di puntamento in riparazione.** Il TIE Interceptor non può far fuoco fine al termine del prossimo turno.
- 8 **Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- 9 **Disturbatore colpito.** Il TIE Interceptor non può più disturbare le testate esplosive.
- 10 **Pannelli solari danneggiati.** Per tutti i turni paghi un punto movimento addizionale.
- 11 **Pilota stordito.** Il TIE Interceptor non può muovere o far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- 12 **Reattore colpito.** Il TIE Interceptor è distrutto.

TRACCIA DEI DANNI

15

1

11

*

w

7

X

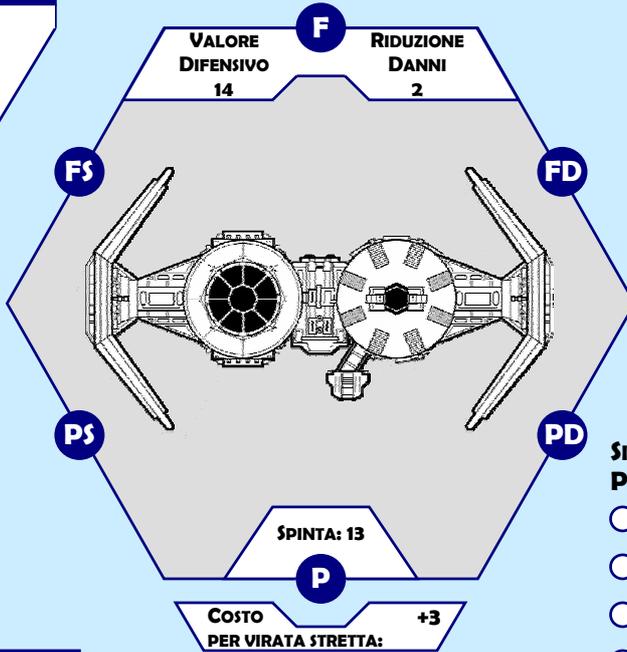
CONTR. DANNI: 1-2
DISTURBATORE: 1



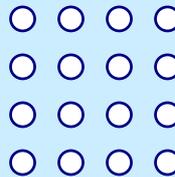
TIE BOMBER

BPV: 33**Colpi Critici****ARMI PILOTA**

CANNONE LASER (F)
2D8+ADB
BASSO
GITTATA: 3/9/10

**TRACCIA DEI DANNI**

t	t	13	t	t	11	2	t	9	t
t	7	*	1	5	t	w	3	t	X

TPV:**EQUIPAGGIO: PILOTA****PLT:****ART:****SILURI PROTONICI:**
CONTR. DANNI: 1-2
DISTURBATORE: 1-4

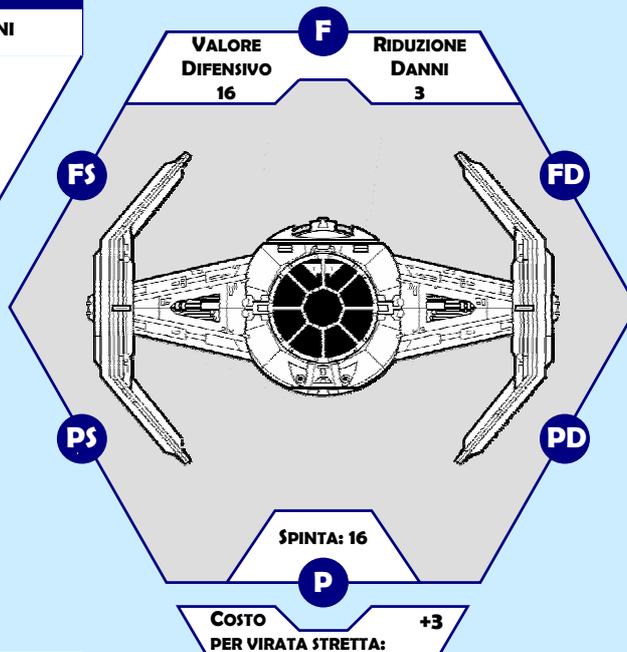
- 2 Boom.** Pilota ucciso. Il TIE Bomber non può più eseguire alcuna azione. Il VD è 5.
- 3 Danno strutturale.** Marca 1d4 di riquadri danni aggiuntivi.
- 4 Computer del Controllo Danni colpito.** Il TIE Bomber non può più utilizzare il Controllo Danni.
- 5 Controlli insensibili.** Riduci il VD di 2.
- 6 Sensori di Puntamento colpiti.** Il TIE Bomber non può lanciare i Siluri Protonici fino al termine del prossimo turno.
- 7 La corazzatura dell'abitacolo del pilota assorbe i danni supplementari.**
- 8 Computer di puntamento in riparazione.** Il TIE Bomber non può far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- 9 Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- 10 Disturbatore colpito.** Il TIE Bomber non può più disturbare le testate esplosive.
- 11 Pannelli solari danneggiati.** Per tutti i turni pagherai un punto movimento aggiuntivo.
- 12 Reattore colpito.** Il TIE Bomber è distrutto.



TIE FIGHTER di Vader

BPV: 25**Colpi Critici****ARSENALE PILOTA**

COPPIA DI CANNONI LASER (F)
2D8+ADB (X2)
BASSO, OPPURE
2D8+ADB+1
BASSO+1
GITTATA: 3/9/10

[TIE AVANZATO PROTOTIPO X-1]**TRACCIA DEI DANNI**

	16		14	3	12			10	
8		2	6	1	*	w	4	2	X

TPV:**EQUIPAGGIO: PILOTA****PLT:****ART:**
CONTR. DANNI: 1-3
DISTURBATORE: 1-3

- 2 Boom.** Pilota ucciso. Il TIE Fighter non può più eseguire alcuna azione. Il VD è 5.
- 3 Danno strutturale.** Marca 1d4 di riquadri danni aggiuntivi.
- 4 Computer del Controllo Danni colpito.** Il TIE Fighter non può più utilizzare il Controllo Danni.
- 5 Controlli insensibili.** Riduci il VD di 2.
- 6 Coppia di Cannoni Laser colpiti.** Modifica tutti i tiri per colpire di -1.
- 7 La corazzatura della cabina del pilota assorbe i danni supplementari.**
- 8 Computer di puntamento in riparazione.** Il TIE Fighter non può far fuoco fino al termine del prossimo turno.
- 9 Il motore perde colpi.** Riduci la Spinta di 3 fino al termine del prossimo turno.
- 10 Disturbatore colpito.** Il TIE Fighter non può più disturbare le testate esplosive.
- 11 Pannelli solari danneggiati.** Per tutti i turni pagherai un punto movimento aggiuntivo.
- 12 Reattore colpito.** Il TIE Fighter è distrutto.

