

DARTH VADER

- 4*
- 5*
- 6*

- 16
- 17
- 18
- 19
- 15
- 14
- 13
- 12
- 11
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0



FINE

SETTORE DI DARTH VADER

Quando muovi in un settore adiacente (1d6)

- 1 - la FORZA è con te, -3 punti a Vader.
- 2 - la FORZA è forte, -2 punti a Vader.
- 3 - l'Imperatore chiama, -1 punto a Vader.
- 4 - NESSUN EFFETTO.
- 5 - Vader sente una presenza, +1 punto a Vader.
- 6 - TU devi incontrare Darth Vader

+1 a FARO TRAENTE spento
 +1 per PUNTI FORZA usati
 +3 per ogni utilizzo di Obi-Wan Kenobi
 Qualsiasi aumento nel Tracciato come conseguenza delle carte

(il indica che i DROIDI sono NASCOSTI)

(* nel gioco DIFFICILE, tirare un dado. Se il numero è uguale o maggiore del numero indicato il personaggio deve incontrare Darth Vader

TRACCIATO



ACCESSO CONSENTITO SOLO SE NON HAI TRUPPE D'ASSALTO

TABELLA FUGA
 Un personaggio nel settore
 ACCESSO ALL'IMBARCO

(1d6)	(Effetto)
1	NESSUN EFFETTO.
2	NESSUN EFFETTO. (3 Truppe d'assalto)*
3	4 TRUPPE D'ASSALTO.
4	5 TRUPPE D'ASSALTO.
5	6 TRUPPE D'ASSALTO. +1 pt. Vader
6	7 TRUPPE D'ASSALTO. +1 pt. Vader

* nella modalità Difficile

Stato FARO TRAENTE



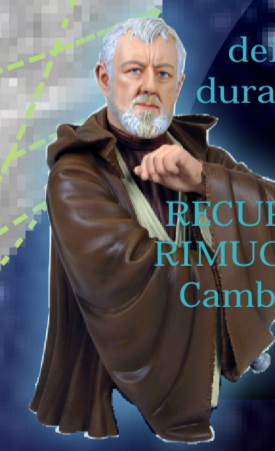
Stato dei DROIDI



OBI-WAN KENOBI

Un personaggio può richiedere uno dei seguenti aiuti solamente una volta durante la partita in qualsiasi momento

- RECUPERARE tutti i punti FORZA
- RECUPERARE fino a 3 punti RESISTENZA
- RIMUOVERE tutte le TRUPPE D'ASSALTO
- Cambiare il FARO TRAENTE da ON a OFF o da BLOCCATO a ON
- Duella con DARTH VADER



SETTORI

Star wars
FUGA
 DALLA MORTE NERA