



# STAR WARS MINIATURES

## Mini Guida



By  
Luca  
Callegaro  
(Padova)

### Partenza:

- creare 2 eserciti di costo uguale in segreto

### Iniziativa: Round, fase e turno

- All'inizio di ogni **round** ognuno tira il dado (d20): il > decide se iniziare. Se pari, si ritira.
- 2 attivazioni cad. per fase.
- Il round termina dopo il **turno** di ogni personaggio (attivati tutti i personaggi)
- Nel **turno** si può:
  - ✓ muovere fino a 6 e attaccare
  - ✓ attaccare e muovere fino a 6
  - ✓ muovere fino a 12 e NON attaccare

### Movimento

- muovere in **diagonale**, nei **terreni difficili** (gialli), tra i **piccoli oggetti** (verdi) → costa doppio
- si può attraversare il quadrato di un alleato, ma non fermarsi sullo stesso.
- **Personaggi grandi** (2x2 o 3x3 quadrati)
  - ✓ Se occupano anche solo uno spazio su un terreno difficile o riparo, il movimento costa doppio.
  - ✓ Non possono muovere sopra un nemico (anche solo se con un solo quadrato)
  - ✓ **Stringersi**: questi personaggi possono stringersi, fino a metà delle loro dimensioni, per attraversare passaggi stretti, ma devono terminare il movimento in un terreno loro adatto. Non possono stringersi per attraversare nemici. Alcuni grandi personaggi non possono stringersi.

### Linea di tiro

- attacco possibile quando da un qualsiasi punto del quadrato dell'attaccante si possono tracciare linee rette che toccano tutti, o parte, i punti del difensore
  - ✓ se tocca solo **1** punto → non visibile
  - ✓ se tocca più punti, ma non tutti, il difensore ha **1 riparo**
- se ve ne è uno adiacente, non si può attaccare un nemico più lontano

### Riparo

- +4 **defense** (in difesa)
- Personaggi e/o piccoli oggetti (verdi) frapposti alla linea di tiro forniscono riparo
- Personaggio riparato può essere bersaglio solo se il più vicino (o a parità con altri) rispetto all'attaccante
- Più ripari non si sommano
- Nemico adiacente (anche diagonale) NON ha riparo
- Terreno difficile NON fornisce riparo

### Attacco

- **Colpito** se: punteggio **d20** + forza **Attack** >= a **defence** del difensore
- "20" al d20 = **colpo critico**: automaticamente colpisce e doppi danni
- "1" al d20 = sempre **colpo fallito**

### Unire il fuoco

- +4 **all'attacco** del tuo personaggio per ogni pedina chiamata in aiuto per unire il fuoco
- Questi personaggi, attivati per unire il fuoco, non possono fare altro per tutto il round.
- possono unire i loro attacchi solo coloro che
  - ✓ hanno linea di tiro
  - ✓ non sono stati precedentemente attivati
  - ✓ non hanno il **Melee Attack** (*mischia*)
- Anche se presente l'abilità **doppio attacco** si unisce il fuoco solo 1 volta.

### Attacco di opportunità

- colui che lascia lo spazio adiacente al nemico, subisce 1 attacco dallo stesso, anche se già attivato
- 1 *attack of opportunity* per ogni personaggio per round
- **replaces attacks**: opportunità qui non concessa

### Forza (1 per turno\*)

- 1 punto forza per ritirare il d20 in attacco, difesa o fase di **save**.
- 1 per muovere 2 spazi extra
- \* *eccezione*, 1 per ritirare il **save** di altri alleati

### Porte

- Si apre solo alla fine del turno di un personaggio
- **aperta** finché c'è un personaggio adiacente
- **chiusa** quando nessun personaggio è adiacente

### Varianti personali (consigliate)

- attacchi a distanza > di 8 spazi, il difensore tira un dado da 6 che aggiunge in difesa
- attaccare un personaggio alle palle → +1 **attack**