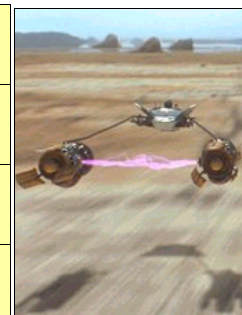


POD RUNNER

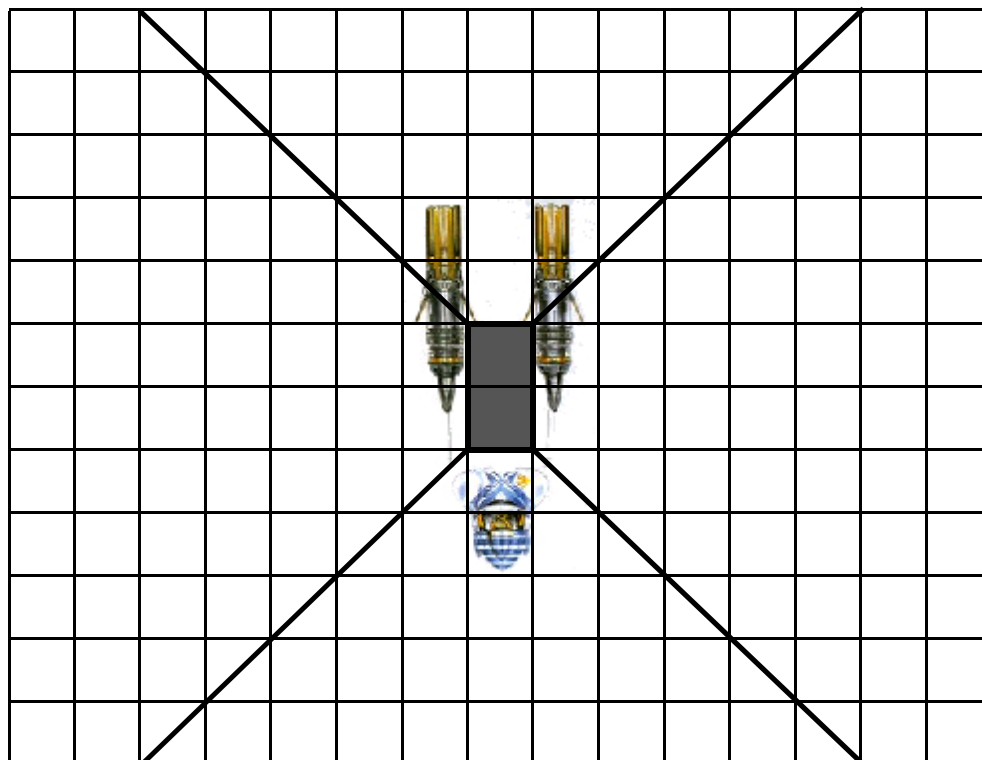
EPISODE I

MOTORI:

60 8	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46 7	Per colpire: 6 F:8 Danno: 1D10+5
45	44	43	42	41	40 6	39	38	37	36	35	34	33	32	31 5	Per colpire: 5 F:7 Danno: 1D10
30	29	28	27	26 4	25	24	23	22	21 3	20	19	18	17	16	Per colpire: 4 F:6 Danno: 1D10-3
15 2	14	13	12	11	10	9	8 1	7	6	5	4	3	2	1 DOA	Per colpire: 3 F:5 Danno: 1D10-4



VEICOLO:



SUL MURO

Dado	Risultato
1	3 danni allo sguscio. Continua la mossa.
2	3 danni ai motori. Continua la mossa.
3-5	3 danni ad entrambi. Continua la mossa.
6	6 danni ad entrambi. Continua la mossa.
7	Crash! 6 danni ad entrambi. La mossa termina.
8	Crash! 6 danni ad entrambi. La mossa termina. Tira <i>Agil.</i> per non essere sbalzato fuori.
9-10	Crash! 6 danni ad entrambi. La mossa termina. Tira <i>Agil. (-3)</i> per non essere sbalzato fuori. Si riprende il controllo del veicolo.

TRASCINAMENTO

Dado	Risultato
1-4	1 danno
5-7	2 danni
8-10	Trascinato

COMBATTIMENTI ED AZIONI SPECIALI

Attacco/Azione	Tiro necessario #	Raggio e arco	Danno
Combattimento corpo a corpo	<i>Combattimento</i>	<i>Stesso luogo</i>	<i>Tiro necessario #</i>
Blaster su pilota	<i>Combattimento (- distanza)</i>	<i>Fino a 3 caselle</i>	<i>3</i>
Blaster su sguscio	<i>Combattimento</i>	<i>Fino a 3 caselle</i>	<i>1D10</i>
Arco di elettricità	<i>Per colpire# dei motori</i>	<i>Fronte, Fr.D e Fr.S</i>	<i>Danno# dei motori</i>
Tusken Raiders <input type="checkbox"/>	<i>10 - velocità bersaglio</i>	<i>Bersaglio in curva</i>	<i>1d10 + 5 (a destra)</i>
Azioni Speciali:			
Saltare su sguscio	<i>Agilità (-3)</i>	<i>Stesso esagono o adiacente</i>	
	<i>Agilità (-4) (se si salta su di uno sguscio crashato)</i>		
Cambiare sguscio	<i>Agilità (-4)</i>	<i>Esagoni adiacenti eccetto davanti e dietro</i>	
Sganciare la cabina	<i>Agilità (-4)</i>	<i>Durante la fase di combattimento</i>	
Controllare il motore	<i>Agilità (- Per colpire#)</i>	<i>Durante la fase di combattimento</i>	

ABILITA' E CARATTERISTICHE

La somma dei valori deve essere 20 rispettando i limiti indicati. Ogni punto speso per l'abilità *resistenza fisica* ne vale 3.

Agilità: (7 - 9)

Combattimento: (7 - 9)

Resistenza fisica: (6 - 18)

Punti resistenza fisica (annerire caselle non utilizzate)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FERITE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	MORTO
---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------

REGISTRO GIRI

1	2
---	---

BONUS RIMANENTI

1	2	3	4
---	---	---	---



La Tana dei Goblin
(<http://www.goblins.net>)



by Dathon
(dathon@goblins.net)