



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**