

PREPARAZIONE

Raccogli in gruppi i partecipanti che agiscono insieme.

Mescola un mazzo (diverso dal Mazzo Azione) e forma una fila di carte. Nove carte di solito sono sufficienti.

La Gittata è pari al numero di carte tra attaccante e bersaglio (non contare la carta su cui si trova l'attaccante), moltiplicato per l'Incremento di Gittata:

INCREMENTI DI GITTATA

TIPO DI INSEGUIMENTO	INCREMENTO
A piedi, a cavallo, veicoli	5
Velivoli a elica, imbarcazioni	25
Velivoli a reazione, astronavi	50

FALLIMENTO CRITICO SUI TIRI DI MANOVRA

- **Camminare/Correre:** Tira un d6. Dispari: il personaggio perde il resto del turno inciampando, imboccando un percorso sbagliato, ecc. Pari: subisce un livello di Fatica.
- **Cavalcature:** Tira un d6. 1-2: il cavaliere perde il turno; 3-4: la cavalcatura subisce un livello di Fatica (che si applica anche ai tiri di Cavalcare del personaggio); 5-6: il cavaliere subisce un livello di Fatica a causa di scossoni, ostacoli, ecc.
- **Veicoli:** Il conducente tirar sulla tabella Fuori Controllo.



INSEGUIMENTI E VEICOLI

DANNI AI VEICOLI

I veicoli non diventano Scossi. Se i danni raggiungono la Robustezza, il conducente effettua un tiro di manovra o va Fuori Controllo. Negli Inseguimenti inoltre il veicolo è Sospinto.

Gli incrementi causano Ferite e un Colpo Critico (sempre solo 1). Alla quarta Ferita il veicolo è Distrutto. Ogni Ferita causa -1 a Manovrabilità (max -4).

FUORI CONTROLLO

I danni causati da un risultato della tabella Fuori Controllo non causano un ulteriore tiro sulla stessa tabella, ma eventuali Ferite causano come di consueto un Colpo Critico.

2D6	EFFETTO
2	Collisione Maggiore: I passeggeri sono Distratti, il veicolo subisce 1d4 Ferite e un Colpo Critico.
3-4	Collisione Minore: Il veicolo subisce una Ferita e un Colpo Critico.
5-9	Distratto: Veicolo terrestre: slitta o fa testacoda. Velivolo o astronave: va in stallo, si capovolge, ecc. I passeggeri sono Distratti fino alla fine del loro prossimo turno.
10-11	Vulnerabile: Veicolo e passeggeri diventano Vulnerabili fino alla fine del loro prossimo turno.
12	Guasto: Una parte meccanica si allenta o si rompe. Il veicolo subisce un Colpo Critico (ritira se il risultato è Equipaggio).

COLPI CRITICI AI VEICOLI

2D6	EFFETTO
2	Graffi e Ammaccature: L'attacco graffia la vernice o attraversa il veicolo senza causare danni permanenti.
3	Trazione: Danni a ruote, cingoli, vele, reattori, ecc. Manovrabilità è ridotta di 1 (fino a -4).
4-5	Motore: Danni al motore, vela principale, caldaia, ecc. Velocità Massima ridotta del 10% (fino al 60% del valore iniziale).
6-8	Chassis: Danni al telaio o struttura principale, senza altri effetti.
9-10	Equipaggio: Un passeggero a caso subisce i danni dell'attacco, ridotti dall'Armatura del veicolo (se applicabile, in base alla posizione occupata). Gli attacchi con Effetto ad Area colpiscono tutti i passeggeri presenti nella sezione colpita (determinata dal GM). Se questo Colpo Critico è il risultato di una Collisione, i passeggeri sono Scossi.
11	Arma: Distrutta un'arma a caso. Se il veicolo non ha armi, vedi Chassis.
12	Apparato: Distrutto un sistema elettronico, gli air bag, o altro apparato a discrezione del GM. Se il veicolo non ha dispositivi particolari, vedi Chassis.

MANOVRE

- **ABBORDAGGIO (Azione):** L'attaccante deve trovarsi sulla stessa Carta del difensore ed effettua un tiro contrapposto con l'abilità di manovra. Se vince, i due veicoli sono agganciati e gli attaccanti possono salire a bordo del mezzo nemico.

Se i difensori dispongono di personaggi assegnati al compito di respingere gli abordaggi, questi si considerano in Pausa, a meno che l'attaccante non abbia vinto il tiro contrapposto con un incremento.

Il comandante del veicolo abbordato può solo tentare di Cambiare Posizione, a -4 se il suo veicolo è bloccato tramite funi, raggi, ecc. Successo: libera il veicolo (ma gli assalitori potrebbero essere ancora a bordo!); incremento: può spostarsi di una Carta.

- **CAMBIARE POSIZIONE (Azione o Azione Gratuita):** Cambiare posizione come azione gratuita richiede un tiro di manovra. Successo: spostamento di una carta; incremento: di due. Come azione, conferisce +2 al tiro di manovra. Si può Cambiare Posizione una sola volta per turno.

Bonus da Velocità: +1 al tiro per Cambiare Posizione se la Velocità Massima è superiore a quella del nemico più veloce, e +2 se è doppia.

Rallentare: In inseguimento lineari, un personaggio può arretrare di 1 o 2 carte senza tirare.

- **ELUDERE (Azione o Azione Gratuita):** Il personaggio procede a zig-zag, si impegna a evitare gli attacchi, ecc. Attacchi in mischia e a distanza subiscono -2 fino all'inizio del suo prossimo turno. La stessa penalità si applica agli attacchi del personaggio o veicolo (e passeggeri). Come azione, la penalità diventa -4 (per entrambe le parti).
Si può Eludere una sola volta per turno.

- **FORZARE (Azione):** L'attaccante tenta di sviare il rivale o di spingerlo contro un ostacolo. Attaccante e difensore devono trovarsi sulla stessa carta. Attaccante effettua tiro contrapposto di manovra: se vince Sospinge avversario. Con incremento, invece, il difensore subisce effetti di un Fallimento Critico al tiro di manovra.

Il GM può permettere di utilizzare altre abilità (per es. Sparare). Con un Fallimento Critico, la manovra ha effetto sull'attaccante!

- **FUGGIRE (Azione):** Se il nemico più vicino si trova a 4 carte di distanza, il personaggio o veicolo può tentare di sfuggire definitivamente con un tiro di manovra a -4. Se le carte sono 5, la penalità è -2, e a 6 o più carte il tiro non riceve penalità.

- **MANTENERE LA TRAIETTORIA (Azione Gratuita):** Il personaggio o conducente mantiene la traiettoria per migliorare la possibilità di colpire, annullando penalità da corsa e Piattaforma Instabile. Gli attacchi dei nemici ottengono +2 fino all'inizio del loro prossimo turno (non cumulabile con Vulnerabile).

- **SPERONARE (Azione):** S può Speronare solo se il bersaglio è sulla stessa carta. Tiro contrapposto di manovra. Successo: *ognuno dei due* infligge danni all'altro:

- **Scala:** Il danno dipende dalla Scala del veicolo o creatura. Piccolo: d6; Normale: 2d6; Grande: 3d6; Enorme: 4d6; Mastodontico: 5d6.
- **Incremento:** +d6 danni (solo per l'attaccante).
- **Robustezza:** +d6 danni se la Robustezza è maggiore di quella dell'altro; +2d6 se è doppia.
- **Velocità:** +d6 danni a entrambi se Velocità Massima dell'attaccante è più di 90 km/h; +2d6 se più di 180. compresa tra 90 e 180 km/h, e +2d6 se è oltre i 180 km/h.

COMPLICAZIONI

Un personaggio che ottiene una Carta Azione di Fiori subisce una Complicazione. All'inizio del suo turno deve effettuare un tiro di manovra (azione gratuita). Il seme della Carta Inseguimento su cui si trova determina eventuali modificatori al tiro e conseguenze del fallimento.

COMPLICAZIONI

SEME	MOD	FALLIMENTO
Picche	—	Come per Fallimento Critico al tiro di manovra.
Cuori	-	Il personaggio o veicolo è Sospinto.
Quadri	-2	Il personaggio o veicolo è Sospinto.
Fiori	-2	Come per Fallimento Critico al tiro di manovra.
Jolly	+2	Il personaggio o veicolo è Sospinto fino a due Carte di distanza.

SOSPINGERE

Un veicolo "sospinto" si sposta di una Carta Inseguimento in una direzione a scelta dell'attaccante. Un singolo attaccante non può sospingere lo stesso bersaglio più di una volta per turno.

Nel caso di un gruppo che agisce insieme, tutti i suoi componenti vengono spostati solo se l'effetto si applica al loro leader e/o se il GM ritiene l'effetto plausibile.