

Movimento		Scontro	
1	Accelerare o Frenare? O: regolazione gratuita della velocità +1 o -1. Oppure: una delle due opzioni seguenti: <ul style="list-style-type: none"> • <i>A Tavoletta!</i> Aggiungere 2 o + Velocità. Tiro Fato: Fato = Velocità Aggiunta, Fortuna = Abilità del Pilota. Fallimento = +1 velocità e 1 Danno Motore. • <i>Freno a Mano!</i> Meno 2 o + Velocità. Tiro Fato: Fato = Velocità Persa, Fortuna = Abilità del Pilota. Fallimento = -1 Velocità e 1 Danno Sterzo. 	In caso di collisione, entrambi i modelli effettuano un tiro per i danni. Il veicolo che si è mosso è l'Attaccante. (Attac.)	
2	Movimento completo per ogni punto di velocità. Il punto finale può essere parziale se si procede in linea retta.	Frontale	Attac.: Taglia del Dif. + Velocità del Veicolo più veloce. -2 Velocità. Dif.: Taglia dell'Attac. + Velocità Massima. -3 Velocità.
3	Svolta: Verde = 0. Di solito non richiesto Ambra = 2 x Velocità Rosso = 3 x Velocità Fortuna = Abilità del Pilota + Manovrabilità + Equipaggiamento. Fallimento = sbandata!	Retro	Attac.: Taglia del Dif.+ differenza di Velocità. -1 Velocità. Dif.: Taglia dell'Attac. + differenza di Velocità. +1 Velocità.
4	Sbandamento: <ul style="list-style-type: none"> • Posizionare il veicolo sopra l'angolo di uscita. • Spostare il modello lateralmente di pollici pari al numero con cui il Test di Svolta è fallito. • Per ogni 1" in più rispetto al primo, ruotare il modello di 90° verso l'aletta di uscita e ridurre la velocità di 1. • Continuare a muoversi a meno che il veicolo non si sia schiantato. 	Fiancata	Attac.: Taglia Dif. + Velocità Attac. -2 Velocità. Dif.: Taglia Attac. + Velocità Attac. -1 Velocità.
		Scenico	Attac.: Taglia dell'Attac. + Velocità. Riduce la velocità a 0.
Attaccare		Armi	
Arco di Fuoco		Mitragliatrici	
Fisse	Verde	3 Dadi d'attacco, Danno = 1 colpo per successo. Le MG gemelle possono ripetere 3 dadi fortuna.	
Su Perno	Verde + Arancione	Cannoni Leggeri	
Oscillante	Verde + Arancione + Rosso	2 Dadi d'attacco, 1 successo = 2 colpi, 2+ = 2 colpi + 1 critico.	
Torretta	360°	Cannone Pesante	
Dadi di Attacco		2 Dadi d'Attacco, 1 successo = 1 colpo + 1 critico, 2 = 2 colpi +2 critici, 3+ = 2 colpi + 2 critici + 2 colpi al lato opposto. +1 Fato se il bersaglio si muove a 3+ Velocità.	
Fortuna	+1 per ogni punto abilità dell'artigliere. +1 per ogni dado d'attacco dell'arma. + eventuali modificatori di equipaggiamento.	Razzi	
Fato	+1 per ogni punto di Velocità del bersaglio +2 se in copertura +1 per ogni 12" di gittata.	1 Dado d'attacco, 0 successi = mancato bersaglio. 1+ = Colpo diretto. Mancato bersaglio: 1 colpo, Colpo diretto: 1 colpo a tutti i lati + 1 critico. Disperdere 1d6" per ogni Fallimento.	
Se il tiro ha successo, il bersaglio viene colpito!		Lanciafiamme	
		Massimo 12". Tira solo 3 dadi Fortuna: 1 critico per successo	
Tipi di Tirreno		Manovre Speciali	
Accidentato	Tiro Fato: Fato = 2 x Velocità. Fortuna = Abilità del Pilota + Manovrabilità. Fallimento = 1 Danno allo Sterzo.	Dopo una manovra speciale il movimento termina.	
Soffice	Tiro Fato: Fato = 2 x Velocità. Fortuna = Abilità del Pilota + Manovrabilità. Fallimento = -1 Velocità per Fallimento.	Testacoda	Velocità = 3+. Dritto. Ruotare il modello di 180°, ridurre la velocità a 0. Tiro Fato: Fato = Velocità del veicolo + Taglia. Fortuna = Abilità del Pilota + Manovrabilità. Fallimento = 1 Danno allo Sterzo, e per ogni punto di fallimento muovi di 1" e ruota di 90°.
Salite	In salita: -1 Velocità.	Inversione a J	Velocità = R. Retromarcia rettilinea. Ruota il modello di 180°, aumenta la velocità a 1. Tiro Fato: Fato = 2 + Taglia del veicolo. Fortuna = Abilità del Pilota + Manovrabilità. Fallimento = per ogni punto di fallimento ruotare di 90°. Ridurre la Velocità a 0.
Discese	In discesa: +1 Velocità.	Iniziativa	
		Veicolo più veloce -> Più Piccolo -> Spareggio	