

La Locanda delle due Lune
presenta

Carte Azione



Azioni effettuabili durante un Combattimento

Attacco Fulmineo

Il personaggio può realizzare un numero di attacchi in mischia o a distanza pari alla sua caratteristica Attacchi. Il personaggio deve avere due o più Attacchi per ricevere i benefici di questo tipo di azione. Se sta compiendo un attacco a distanza, il personaggio può portare a termine quest'azione soltanto se utilizza un'arma che può essere ricaricata tramite un'azione gratuita, oppure se ha in entrambe le mani una pistola carica. In quest'ultimo caso il personaggio può effettuare un massimo di due attacchi (uno per pistola).



Attacco Guardingo

Il personaggio effettua un attacco tenendo alta la guardia e prendendo precauzioni per difendersi dai colpi avversari. Può attaccare con una penalità del -10% all'Abilità di Combattimento, ma, fino al suo turno successivo, ottiene un bonus del +10% su ogni tentativo di parare e schivare.

Attacco in Carica

Il personaggio corre verso un avversario ed effettua un singolo attacco. Rispetto all'attaccante, l'avversario deve essere lontano almeno 4 metri (2 quadretti), ma entro il raggio di carica (vedi Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri). Gli ultimi 4 metri (2 quadretti) della carica devono essere percorsi in linea retta, in modo da permettere al personaggio di accumulare forza d'impatto prima dell'allineamento con il bersaglio. Un personaggio in carica ottiene un bonus del +10% alla sua Abilità di Combattimento.



Attacco Poderoso

Il personaggio effettua un furioso attacco di mischia, esponendo sé stesso al pericolo pur di piazzare un energico fendente. L'attaccante ottiene un bonus del +20% all'Abilità di Combattimento, ma non può né parare né schivare fino al suo prossimo turno.

CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



Attacco Standard

Un personaggio può effettuare un singolo attacco in mischia o a distanza.



Attendere

Il personaggio ritarda l'azione, tenendosi pronto per approfittare di eventuali opportunità. Quando si sceglie quest'azione, il personaggio passa immediatamente il turno, ma conserva una mezza azione utilizzabile in qualsiasi momento prima del suo prossimo turno. Se due personaggi vogliono utilizzare la propria azione ritardata simultaneamente, effettua una Prova Contrapposta di Agilità per vedere chi dei due agisce per primo. L'azione ritardata è persa se non viene effettuata prima del proprio turno successivo.



Correre

Il personaggio corre alla sua massima velocità (vedi Tabella 6-1: Movimento e Combattimento in Metri). Ciò rende il personaggio più difficile da colpire con le armi da tiro, ma una facile preda per gli attacchi corpo a corpo (in quanto correndo, la sua guardia è abbassata). Fino al successivo turno del personaggio, gli attacchi a distanza contro di lui subiscono una penalità del -20% all'Abilità Balistica, ma gli attacchi corpo a corpo guadagnano un bonus del +20% all'Abilità di Combattimento. Non si può correre su terreni accidentati.



Disimpegnarsi

Il personaggio abbandona la mischia e si allontana (vedi Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri per la velocità). Terreni accidentati, come per esempio macerie o sottobosco, dimezzano la distanza di movimento (arrotondando per eccesso). Se un personaggio abbandona una mischia senza utilizzare questa azione, ciascun avversario ha diritto a un attacco contro di lui. Questo genere di attacco è da considerarsi gratuito, e si aggiunge a ogni altro attacco che l'avversario può effettuare nel suo turno.



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



Estrarre

Il personaggio sguaina un'arma o tira fuori un oggetto da una tasca o da una borsa a portata di mano. Il personaggio può anche, allo stesso tempo, riporre un oggetto che teneva in mano. In questo modo potrebbe, per esempio, sguainare una spada e rinfoderare un pugnale con un'unica mezza azione. Un personaggio può anche utilizzare quest'azione per prendere una fiasca o un altro contenitore e bere una sorsata



Fintare

Il personaggio finge di attaccare in una direzione, ingannando il proprio avversario e aggirando le sue difese. L'azione è risolta da una Prova Contrapposta di Abilità di Combattimento. Se il personaggio ha la meglio nella Prova, il suo prossimo attacco non può essere né schivato né parato. Se la prossima azione del personaggio è qualcosa di diverso da un attacco standard, il bonus è perso.



Incalzare

Con un abile gioco di gambe, il personaggio aggredisce furiosamente il suo avversario e lo costringe ad arretrare di 2 metri (1 quadretto) verso una direzione scelta dal giocatore che ha dichiarato l'azione. Se lo desidera, anche il personaggio può avanzare di 2 metri (1 quadretto). Per riuscire a incalzare è necessario vincere una Prova Contrapposta di Abilità di Combattimento. Quest'azione non permette di schiacciare l'avversario contro un altro personaggio o un elemento scenico (muro, barile, ecc.).



Lanciare Incantesimi

Il personaggio scaglia un incantesimo. Se il personaggio spende una mezza azione extra, il Tiro per il Lancio di Incantesimi può essere incrementato tramite una Prova di Incanalare. Vedi il Capitolo 7: Magia per ulteriori informazioni. Lanciare Incantesimi può essere a seconda dei casi un'azione estesa. Non puoi lanciare più di un incantesimo a round. Nello stesso round è possibile sia lanciare un incantesimo che compiere un'azione di attacco



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



Mirare

Il personaggio impiega del tempo extra per preparare il proprio attacco in mischia o a distanza, incrementando così le possibilità di colpire. Se come azione successi va sceglie un attacco standard, guadagna un bonus del +10% all'Abilità di Combattimento (in caso di attacco in mischia) o all'Abilità Balistica (in caso di attacco a distanza).



Muovere

Il personaggio può effettuare un movimento breve (vedi Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri per la velocità). Terreni accidentati, come per esempio macerie o sottobosco, dimezzano la distanza di movimento (arrotondando per eccesso).



Postura Difensiva

Il personaggio non effettua alcun attacco in questo round, preferendo concentrarsi sull'autodifesa. Fino al suo turno successivo, tutti gli attacchi contro il personaggio subiscono un -20% di penalità all'Abilità di Combattimento.



Prepararsi a Parare

Il personaggio si tiene pronto per parare un eventuale colpo. In un qualsiasi momento prima dell'inizio del proprio turno successivo, il personaggio, se è consapevole dell'attacco, può cercare di parare un colpo andato a segno contro di lui. Quest'azione finisce all'inizio del turno successivo del personaggio, sia che questi abbia effettuato una parata oppure no. Se il personaggio ha un'arma nella sua mano secondaria (inclusi uno scudo o uno scudino da parata) può parare una volta a round come azione gratuita. Vedi Schivare e Parare a p. 129 del manuale base.



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



Rialzarsi/Montare a Cavallo

Un personaggio può rimettersi in piedi se si trovava a terra, oppure montare in sella a un animale come un cavallo o un pony.



Ricaricare

Il personaggio può ricaricare un'arma da tiro. Vedi il Capitolo 5: Equipaggiamento per il tempo di ricarica di ogni arma da tiro. Ricaricare può essere a seconda dei casi un'azione estesa.



Saltare a Terra/in Lungo

Il personaggio salta giù da qualcosa o cerca di balzare in lungo. Per i dettagli sul saltare vedi pagina 138 del Manuale Base.



Usare un'Abilità

Il personaggio può utilizzare un'abilità, e ciò normalmente implica una Prova di qualche tipo. Vedi Capitolo 4: Abilità e Talenti per ulteriori informazioni. Usare un'abilità può essere a seconda dei casi un'azione estesa.



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



CARTE
AZIONE



LEGENDA

ASTERISCO: AZIONE AVANZATA

PALLINO PIENO: AZIONE INTERA

PALLINO MEZZO: MEZZA AZIONE

PALLINO BIANCO: AZIONE VARIABILE

Elaborazione e trascrizione delle Azioni a cura di
Francesco “Tyke Myson” Felici per **La Locanda delle due Lune**
Impaginazione di **Francesco “Tyke Myson” Felici**

Sito: <http://www.wfrp.it> - **Forum:** <http://www.wfrp.it/forum>

Prima Pubblicazione: Ottobre 2011

Le immagini sono proprietà dei rispettivi autori.

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.