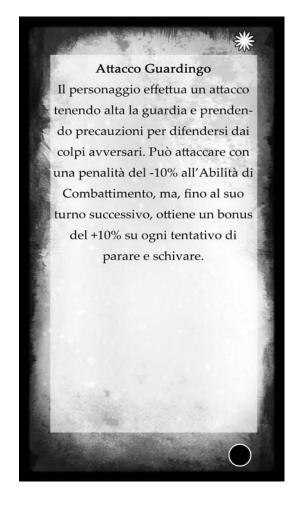
La Locanda delle due Lunc presenta

Carre Assome

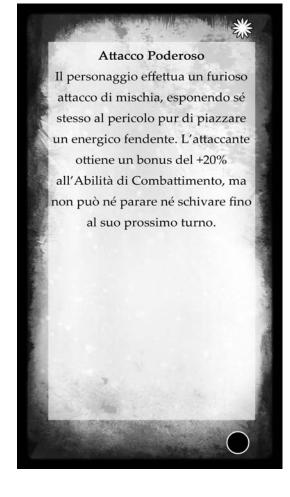


Assons effectuabilis durante un Combactelmento

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 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.



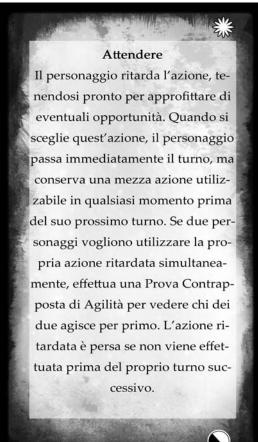












Correre

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 accidenta-

ti.

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

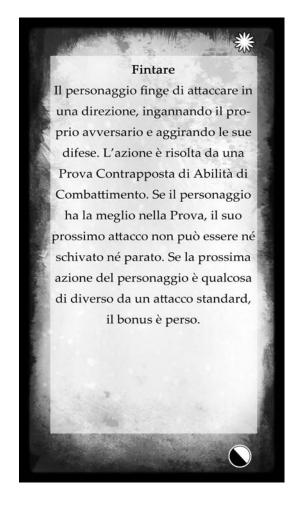








Estrarre Il personaggio sguaina un'arma o tira fuori un oggetto da una tasca o da una borsa a portata di mano. Il personaggio può anche, allo stesso tempo, riporre un oggetto che teneva in mano. In questo modo potrebbe, per esempio, sguainare una spada e rinfoderare un pugnale con un'unica mezza azione.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



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





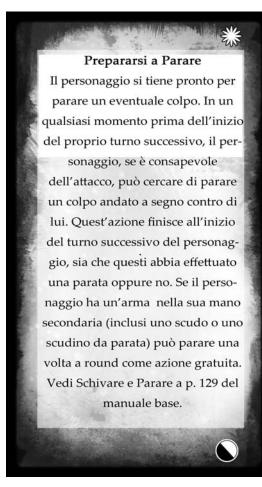




Mirare Il personaggio impiega del tempo extra per preparare il proprio attacco in mischia o a distanza, incrementando così le possibilità d colpire. Se come azione successi va sceglie un attacco standard, guadagna un bonus del +10% all'Abilità di Combattimento (in caso di attacco in mischia) o all'Abilità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



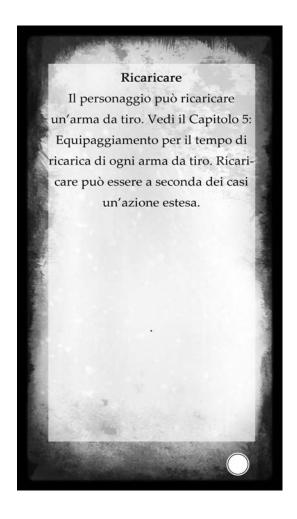




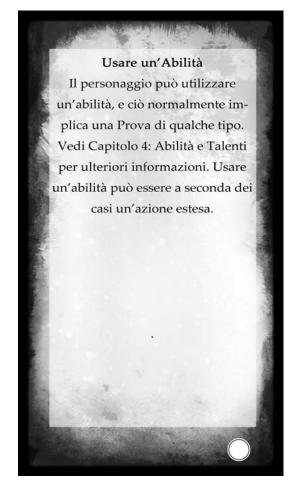




















LEGENDA

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.