

II. LA RISSA

16. SOMMARIO

16.1 I giocatori hanno a disposizione anche azioni di attacco, difesa e lancio(THROW), da usare liberamente insieme alle altre azioni viste fin'ora. Le azioni di attacco servono per i combattimenti corpo a corpo, quelle di difesa per difendersi da questi attacchi e l'azione di lancio (THROW) per lanciare armi o oggetti.

16.11 Attacchi, difese e lanci devono avere un bersaglio, dichiarato nel momento in cui l'azione viene rivelata. Il bersaglio deve trovarsi nella zona di mira dell'attaccante da quando l'azione è rivelata a quando è eseguita.

16.12 I punti di MIRA contano per i lanci ma non per gli attacchi o le difese.

16.13 Nel momento in cui si rivelano attacchi o difese si perde la mira. Quando si rivelà THROW si può spostare la mira come spiegato in 12.5. Dopo il lancio la mira viene rimossa.

16.14 Attacchi, lanci e difese sono eseguiti, insieme agli spari, prima delle altre azioni di un segmento. Le difese prima degli attacchi, così, se un attacco e una difesa appropriata sono eseguiti nello stesso segmento, l'attacco viene cancellato. Spari, lanci e attacchi eseguiti nello stesso segmento sono simultanei e i loro risultati non interferiscono gli uni con gli altri.

16.2 Si può lanciare o attaccare con un'arma solo se è nel box appropriato: se a due mani in BOTH HANDS, se a una in GUN HAND o BOTH HANDS. Se si ha un'arma nel box appropriato, la si DEVE usare. Solo se non si hanno armi l'attacco è considerato "a mani nude" ("bare-handed").

16.21 Il fattore di manovrabilità (wielding factor) di un'arma determina la mira negli attacchi e la distanza nei lanci. Le WEAPON LISTS (liste delle armi) elencano i fattori di manovrabilità per ogni arma. Gli attacchi "a mani nude" hanno un fattore di manovrabilità di 5 (ovviamente non possono essere lanciati).

16.22 Le ferite GUN ARM e/o OTHER ARM si sottraggono dal tempo di mira esattamente come negli spari. Gli attacchi a mani nude sono penalizzati solo dalle ferite GUN ARM.

16.23 Quando un attacco od un lancio vanno a segno, si incrociano la zona colpita e il tipo di arma sulla STRIKING TABLE per trovare le penalità inflitte al bersaglio.

16.3 Le azioni di forza (STRENGHT) combinate con gli attacchi o i lanci, ne aumentano l'efficacia. La carta STRENGHT è giocata giusto prima (subito sopra) dell'azione con cui va combinata.

17. LANCI

17.1 Quando si esegue un THROW si può lanciare un'arma o non fare niente.

17.11 Quando si rivelà la carta si dichiara cosa si farà e si sceglie un personaggio o un esa come bersaglio. Se si sceglie un nuovo bersaglio entro un esa dal vecchio, la MIRA si può spostare; se la distanza è maggiore, la mira si perde.

17.12 Se si dichiara di lanciare ma il bersaglio muove fuori della zona di mira prima che il lancio venga eseguito, questo si esegue ma manca automaticamente il bersaglio.

17.2 Il fattore di manovrabilità di un'arma/oggetto indica anche la distanza massima in esagoni a cui questa/o può essere lanciata. Il lancio non può essere eseguito se la distanza è maggiore. La forza (STRENGHT) può far aumentare questa distanza (vedi 20).

17.3 Quando si lancia si estrae una Carta Risultato e il lancio è risolto allo stesso modo degli spari, eccetto il fatto che i MALFUNCTION vengono ignorati. La distanza e il tempo di mira sono calcolati normalmente (inclusi i punti di mira). Le ferite GUN ARM e OTHER ARM penalizzano il lancio normalmente.

17.4 Si incrocia l'arma con la zona colpita sulla STRIKING TABLE per trovare il danno inflitto. Se il lancio va a segno, il segnalino dell'arma viene piazzato nell'esa del bersaglio. Se manca, il giocatore che ha lanciato prende una Carta Direzione e mette l'arma nel corrispondente esa adiacente al bersaglio (anche se questo esa è oltre la distanza massima di tiro o fuori dalla zona di mira). Se il bersaglio è un esa, "dritto davanti" corrisponde all'esa verso chi ha lanciato e le altre direzioni stabilite di conseguenza. L'arma viene lanciata anche se manca automaticamente il bersaglio perché uscito dalla zona di mira (vedi 17.12).



18. ATTACCHI

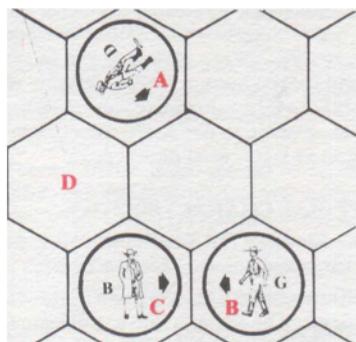
18.1 Quando si esegue un attacco, si può attaccare o non fare niente. Quando si rivelà l'azione, si dichiara cosa si fa e si sceglie un bersaglio nella propria zona di mira. Questi deve essere alla massima distanza di un esa quando l'attacco viene eseguito ma si possono scegliere bersagli più lontani nella speranza che vengano a tiro prima che l'attacco sia eseguito.

18.2 Quando si esegue un attacco, l'attaccante estrae una Carta Risultato (ignorare i MALFUNCTION) per vedere se e dove colpisce. Se l'attaccante ha un'arma/oggetto nel box appropriato, dovrà usarla/o, altrimenti attacherà "a mani nude".

18.21 Il tempo di mira corrisponde al fattore di manovrabilità dell'arma/oggetto. Le ferite GUN ARM e OTHER ARM si sottraggono normalmente al tempo di mira. Se l'attaccante è disarmato il tempo di mira è 5 e solo le penalità dovute a ferite GUN ARM vengono sottratte.

18.22 Se il risultato è BE, l'attacco colpisce la zona indicata sulla carta (l'attaccante NON sceglie la zona colpita): se l'attaccante è STESO e il bersaglio in piedi, o comunque l'attaccante è più in basso del bersaglio, si consulta sulla carta, la voce "Attacco da sotto" ("Attacking upwards"), altrimenti la voce da consultare è "Attacco normale" ("Normal attack").

18.3 Per trovare le penalità inflitte, si incrocia la zona colpita con l'arma sulla STRIKING TABLE. Se l'attaccante è disarmato si usa la riga "Mani nude" ("Bare hands").



Se A o B lanciano a C, il tempo di mira è calcolato normalmente. Se B attacca C (A è fuori tiro), il suo tempo di mira sarà il fattore di manovrabilità della sua arma. Poniamo che B eseguirà un JAB al secondo segmento. Se C rivelasse un DUCK (schivata) contro B ed eseguisse questa difesa al 2 segmento o prima, il JAB di A verrebbe cancellato e A subirebbe le penalità indicate sulla carta azione DUCK. Una schivata (DUCK) non ha alcuno effetto contro lanci o BELT (presa), e non può fermare attacchi provenienti dall'esagono D (D è fuori della zona di mira di C).

19. DIFESA

19.1 Quando viene eseguita, una difesa può cancellare un attacco diretto a chi la esegue e penalizzare l'attaccante.

19.11 Una difesa ha effetto contro solo un attaccante alla volta. Quando si rivelà una difesa, si deve scegliere l'attaccante contro cui la si esegue. Il difensore deve poter vedere l'attaccante nel momento in cui rivelà la difesa. Su altri attaccanti non ha alcuno effetto.

19.12 Una difesa cancella solo gli attacchi elencati sulla sua carta azione. Contro gli altri non ha alcuno effetto.

19.13 Una difesa cancella un attacco solo se questo è stato rivelato ma non ancora eseguito. L'attacco deve essere la "prossima azione" dell'attaccante.

19.14 Una difesa protegge solo chi la esegue. Non ha alcuno effetto su attacchi diretti ad altri personaggi.

19.2 Quando una difesa viene eseguita, cancella la prossima azione (d'attacco) dell'attaccante (sempre se è tra gli attacchi elencati sulla carta difesa ed è diretta al difensore) e infligge le penalità indicate sulla sua carta azione. Queste vengono inflitte solo se la difesa riesce nel cancellare l'attacco.

19.3 In un segmento le difese sono eseguite prima degli attacchi. Se la difesa cancella un attacco nello stesso segmento, l'attacco *non* viene eseguito.

20. FORZA

20.1 La forza (STRENGHT) può essere giocata insieme ad attacchi o lanci per potenziare gli effetti (la forza non ha alcuno effetto se giocata con qualunque altra azione). La carta STRENGHT è messa immediatamente prima della carta dell'azione da potenziare, e diventa parte dell'azione stessa: quando viene rivelata la FORZA, viene rivelata anche l'azione potenziata. I punti tempo della FORZA contano come parte dei punti tempo dell'azione e la FORZA viene eseguita quando anche l'azione viene eseguita.

20.2 La FORZA può aumentare sia il fattore di manovrabilità che il danno inflitto, come scritto sulla carta. Quando si rivelà una carta STRENGHT, si dichiara come verrà utilizzata (se viene dimenticato, la FORZA aumenterà automaticamente i danni inflitti). (Ignorate la frase seguente fino all'introduzione delle Carte Bonus in 28.7) Più carte STRENGHT giocate insieme possono combinare i loro effetti, o una può aumentare la manovrabilità e l'altra il danno.

20.21 Quando la FORZA aumenta il danno, aumenterà ogni eventuale ferita GUN ARM, OTHER ARM, LEG, SERIOUS, LIGHT e STUN inflitte dall'attacco o dal lancio. Nessun cambiamento per le penalità non numeriche (DROP, etc.) e quelle non elencate tra quelle inflitte dal colpo. **ESEMPIO:** se la FORZA aggiunge due a STUN 2, LOSE AIM e LEG 0, il danno finale sarà STUN 4, LOSE AIM e LEG 2. Notare che LEG 0 non ha alcuno effetto senza l'incremento dato dalla FORZA.

20.22 Quando la FORZA aumenta il fattore di manovrabilità di un'arma lanciata, aumenta la distanza massima a cui il lancio può essere effettuato. **ESEMPIO:** un coltello può essere lanciato fino a quattro esa (il suo fattore di manovrabilità). Con la FORZA che aumenta di quattro questo fattore, può arrivare fino ad otto esa.

20.23 Quando la FORZA aumenta il fattore di manovrabilità in un attacco, ne aumenta il tempo di mira. **ESEMPIO:** un coltello normalmente attacca con tempo di mira quattro (il suo fattore di manovrabilità). Con la forza che aggiunge quattro, il tempo di mira diventa otto.

A QUESTO PUNTO POTETE GIOCARE LO SCENARIO 3

Suggeriamo di guadagnare un po' di esperienza prima di andare avanti in queste regole.