

# HOME RULES

delle

## AZIONI IN COMBATTIMENTO



**ELENCO DI NUOVE AZIONI INTERE**

## AZIONI INTERE:

### Azione in Combattimento **OFFENSIVA FURIOSA**

**Requisiti:** *Colpire con Forza*

#### Descrizione :

Il combattente sacrifica l'accuratezza dei suoi colpi in favore di un danno maggiore, potendo scegliere tra queste due azioni intere:

**Attacco Aggressivo** -20% all'AC, ottenendo un +1 al danno.

**Colpo Brutale** -30% all'AC, ottenendo un +2 al danno.

### Azione in Combattimento **PARATA BLOCCANTE**

**Requisiti:** almeno Ag: 40%, F: 40%, arma da specialista "*da Parata*"

#### Descrizione :

Parando con successo l'attacco dell'avversario, riesce a bloccare l'arma impedendo futuri attacchi.

Usando l'arma secondaria solo per questo scopo, dopo aver parato con successo l'attacco dell'avversario, si effettua una nuova *prova contrapposta* (AC). Se chi para ha successo in questa nuova prova riesce a bloccare l'arma del nemico, impedendogli fino a fine turno (rimanendo entrambi in stallo).

Quest'azione ha successo con armi tipiche umane o di razze simili, l'arma comunque non deve avere la qualità "*da impatto*". Per provare a liberare la propria arma, chi ha subito la *Parata Bloccante* deve riuscire in una *prova contrapposta* (F), ottenendo un *bonus* del +10%.

### Azione in Combattimento **SCUDO UMANO**

**Requisiti:** *Rissare* o *Lottare*, F: 40%, occorre preparare l'azione ed avere almeno una mano libera.

#### Descrizione :

Si effettua una prova contrapposta (F) (afferrare con una sola mano l'avversario fa ottenere una penalità del -20 %). Se il combattente riesce nella prova, afferra l'avversario e lo usa come copertura ottenendo un *bonus* del +15% alla *parata* ed infliggendo la medesima penalità (-15%) a coloro che lo bersagliano con *armi da tiro*. Riuscendo nelle parate successive alla prima, i colpi andati a segno verranno inflitti allo "*scudo umano*".

## CREDITI

**Titolo:** HOME RULES "AZIONI IN COMBATTIMENTO"

**1° Edizione Italiana:** *Febbraio 2007*

**Autore Edizione Italiana:** *Franek Darla "Gundor Magnarsson"*

**Posta Elettronica:** [rockantroll@yahoo.it](mailto:rockantroll@yahoo.it)

**Impaginazione e Grafica realizzata da:** *Barani Marco "Gotrek"* ([gotrek@wfrp.it](mailto:gotrek@wfrp.it))

**FILE REALIZZATO PER:**

**Sito Italiano non ufficiale:** [www.wfrp.it](http://www.wfrp.it)

**Forum Italiano non ufficiale:** [martelli.forumfree.net](http://martelli.forumfree.net)



## **Note e Copyright**

### **COPYRIGHT**

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro standardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundijinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione. L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice. Tutte le immagini appartengono ai rispettivi autori. © © Franek Darla. © Grafica e Impaginazione Barani Marco "Gotrek" ([gotrek@wfrp.it](mailto:gotrek@wfrp.it))