

La Locanda delle due Lune
presenta

home Rules sul Combattimento



- home Rules di Piolo -

HR SUL COMBATTIMENTO

COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

A differenza di quanto riportato dal regolamento, impugnare due armi permette di scegliere a ogni turno se ottenere un +1 alla caratteristica Attacchi piuttosto che ottenere una parata gratuita (senza la necessità di preservare una mezza azione, il numero di parate consentite rimane comunque di una sola parata a turno). Tuttavia, senza il talento **Ambidestro** l'attacco extra con la mano secondaria viene effettuato con una penalità di -20 al tiro. Il talento **Ambidestro** consente di compiere invece l'attacco senza penalità. Si consiglia di utilizzare sempre la regola della precisione decrescente (Pag. 130 del libro base). In caso di utilizzo di armi da tiro (come 2 pistole) il numero di Attacchi in un turno non potrà essere superiore a 2 a prescindere dalla caratteristica A del personaggio, a meno che non si tratti di armi a ripetizione.

STORDIRE

E' possibile stordire un avversario solo con determinate armi (come ad esempio il randello e il bastone e tutte le armi con la qualità "**Da Stordimento**").

Secondo il regolamento le armi improvvisate non contemplano questa possibilità ma il master può ritenere diversamente in funzione della natura dell'oggetto utilizzato e dell'uso che se ne fa (per esempio se un PG vuole stordire un rivale sfasciandogli una bottiglia in testa). Anche il pugno e il calcio sono da considerarsi armi con la qualità "**Da Stordimento**". Inoltre le armi con la qualità "**Da Stordimento**", oltre a fornire +10 per stordire ai personaggi con il relativo talento **Colpire per Stordire** consentono di stordire un bersaglio anche ai personaggi che non ne sono dotati, proprio come se avessero il talento **Colpire per Stordire**, ma senza beneficiare del +10.

PARARE E SCHIVARE

Per velocizzare e rendere meno ripetitivo lo svolgimento di uno scontro aggiungendo al contempo una maggiore coerenza alle meccaniche che lo gestiscono, le parate e le schivate vanno considerate come prove contrapposte all'attacco. Quindi non basterà (come da regolamento) riuscire in un tiro di parare o schivare per evitare l'attacco prescindendo completamente dall'esito del tiro dell'attaccante, ma bisognerà ottenere un margi-

ne di successo migliore rispetto al tiro per colpire dell'attaccante, esattamente come una prova contrapposta. Se ciò non accade l'attacco va a segno anche se il tiro per parare o schivare è riuscito. In questo modo si valorizzano e si rappresentano in modo più verosimile anche le differenze di addestramento tra due contendenti.

PUGNALI E PARATA

Il regolamento prevede che non vi sia alcuna differenza tra parare un'arma lunga con un pugnale, piuttosto che con un'altra arma lunga. Questo ovviamente si scontra parecchio con ogni velleità di realismo. Senza stare a scervellarsi troppo si può rimediare semplicemente secondo questo schema:

Parare un'arma **a una mano** con un pugnale: -10 al tiro per parare;

Parare un'arma **a due mani** con un pugnale: -20 al tiro per parare;

Parare un arma **ad asta** con un pugnale: -30 al tiro per parare;

Parare un attacco di **pugnale** con arma più grande: -10 al tiro per parare.

FERITE

Prendendo il regolamento alla lettera, fintanto che la caratteristica Ferite di un PG non scende a zero non vi è alcuna conseguenza e il personaggio in questione non soffre alcuno svantaggio. Anche in termini di drammatizzazione un sistema simile risulta un po' forzato e troppo netto nel determinare gli effetti delle ferite sulle azioni dei personaggi. Per rendere tutto più verosimile e agevole da rappresentare narrativamente è molto meglio stabilire che i personaggi, giocatori o meno, subiscano un malus di -10 a tutti i tiri e il loro Movimento si dimezza quando raggiungono la soglia delle **Ferite Gravi**. Questa penalità può sommarsi a quelle determinate dai critici senza bisogno di modifiche particolari alle tabelle.

Sempre per migliorare la coerenza del sistema delle ferite, ai danni dei colpi **espressamente mirati** alla testa (non i colpi che colpiscono la testa a seguito del tiro per determinare casualmente la locazione) viene sottratta solo la metà del Bonus Resistenza (per difetto).

Inoltre ogni volta che un personaggio perde in un solo colpo più della metà dei suoi Punti Ferita rimanenti deve superare una prova Resistenza per non

cadere o rimanere disorientato dal colpo senza poter parare o schivare e con la possibilità di effettuare soltanto una mezza azione nel suo prossimo turno (in alternativa il master può decidere che il PG perde l'arma di mano). Questa prova di Resistenza è Impegnativa se lo stesso colpo ferisce anche il PG gravemente.

In caso di Colpo Critico non c'è bisogno di tirare.

Le Ferite inflitte vengono modificate dal risultato del tiro per colpire. Semplicemente, per ogni Grado di Successo, cioè ogni dieci punti di margine, viene aggiunto 1 punto al danno inflitto. Ai Gradi di successo dell'attaccante vengono sottratti quelli del difensore che para o schiva il colpo. Se i gradi di successo del difensore eguagliano o superano quelli dell'attaccante il colpo è stato completamente parato o schivato (vedi punto 3 Parata e Schivata).

Se l'attacco è una presa, ogni grado di successo dell'attaccante diminuisce di 10 l'Agilità del bersaglio che deve resistere.

Nota: tutte queste regole aggiuntive funzionano al meglio utilizzando una via di mezzo tra il sistema di base per le armature e quello avanzato. Usate il sistema avanzato in caso di colpo mirato espressamente ad una precisa parte del corpo. In tutti gli altri casi utilizzate il sistema di base con un valore di armatura astratto come riportato da regolamento. In genere comunque consiglio di fare una media tra i valori di protezione di ogni localizzazione per determinare il valore di protezione astratto di un personaggio. In questo modo i combattimenti guadagneranno velocità.

COLPI DIRETTI AI CAVALIERI

Se un colpo diretto a un cavaliere manca il bersaglio c'è una probabilità pari alla metà del tiro per colpire il cavaliere di colpire la cavalcatura. I gradi di successo di questo secondo tiro NON vengono aggiunti al danno.

ATTACCHI A PERSONAGGI INERMI

Secondo il regolamento il danno inflitto a personaggi inermi dipende troppo dalla fortuna dei dadi e può accadere addirittura di non infliggere alcun danno colpendo un nemico svenuto.

Per questo, anche in funzione delle modifiche alle regole sulla gestione delle Ferite, quando si colpisce un nemico inerme aggiunge al danno, oltre al d10 supplementare previsto dal regolamento, anche il proprio valore di abilità in Gradi di Successo (se abbiamo 36 di abilità aggiungeremo quindi 3). Inoltre se l'attaccante dichiara espressamente di voler colpire la testa, la Resistenza del bersaglio sarà dimezzata come descritto sopra. Se si colpisce per stordire, l'attaccante beneficerà di un +30 alla prova per stordire il bersaglio.

Sono da considerarsi Inermi anche i personaggi **immobili e inconsapevoli**.

Colpire da lontano con armi da tiro PG inermi o inconsapevoli e immobili da un bonus di 30 al tiro (per il bersaglio inconsapevole, come da regolamento).

ASSASSINARE

L'azione assassinare può essere eseguita contro un personaggio **inconsapevole** utilizzando un pugnale. Richiede un'azione intera e combina l'attacco a una presa. Innanzi tutto l'attaccante deve riuscire ad avvicinarsi al bersaglio senza farsi notare, poi esegue una prova contrapposta di Agilità con il bersaglio (il bersaglio può soffrire di un -10 o -20 se è particolarmente impreparato, per esempio se è steso o mezzo addormentato). Se l'attaccante supera la prova il bersaglio è considerato bloccato da una presa e viene colpito automaticamente e il danno inflitto è calcolato come per i bersagli inermi (l'attaccante sceglie la localizzazione). Il bersaglio è anche immobilizzato da una presa se sopravvive.

Se la presa non riesce l'attacco è eseguito normalmente con un malus di -20, senza i bonus derivanti dal bersaglio inconsapevole.

E' possibile provare ad assassinare anche un'arma a una mano ma in questo caso la presa va effettuata con un -20 al tiro.

INCANALARE

Per scoraggiare l'abuso di incantesimi a raffica è il caso di rendere la prova Incanalare necessaria anche per il lancio degli incantesimi rapidi (che richiedono solo mezza azione) quando la concentrazione del mago è disturbata (per esempio in un combattimento, situazione di grande stress emotivo, ecc..).

+30 se il mago sta camminando

+20 se è su un carro o un cavallo

+10 se corre o è in equilibrio precario

0 se è in mezzo a un combattimento o una tempesta

-10 se è attaccato da un nemico o è ferito gravemente e così via..

POZIONI DI CURA E POLTIGLIE CURATIVE

Le pozioni di cura non fanno guadagnare punti ferita ma raddoppiano la velocità di guarigione. La poltiglia curativa fornisce anche un bonus di +30 al primo tiro di curare o chirurgia che viene effettuato dopo l'applicazione.

CURARE FERITE

Alle ferite guadagnate attraverso un tiro Curare o Chirurgia vanno aggiunti i Gradi di Successo del tiro.

DANNI DA FREDDO

Dopo ogni BR ore di esposizione al gelo, un PG deve tentare un tiro Resistenza +10 o subire un colpo forza 0 di danno da freddo. Ogni tiro fallito incrementa anche la difficoltà del tiro successivo (+0, poi -10 e così via) fin quando il personaggio non si riscalda per un tempo adeguato. Questi danni si recuperano secondo le normali regole di recupero delle ferite.

Copyright © Piolo, Capo, Mirko e Fabio per La Locanda delle due Lune

Revisionato e impaginato da **dottwatson** (dottwatson@wfrp.it)

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

Prima Pubblicazione: Marzo 2010 - **Seconda Pubblicazione:** Febbraio 2012

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