

Il Combattimento

La fase in cui l'abilità di un GM nel condurre il gioco viene usualmente messa più duramente alla prova è il combattimento. E' proprio in quei momenti concitati in cui le azioni dei giocatori ed il lancio dei dadi decidono della vita o della morte dei PG che si generano più facilmente attriti o fraintendimenti. Il GM deve essere in grado di gestire più situazioni di combattimento contemporaneamente comunicando le informazioni ai giocatori in modo chiaro, ma agendo nel contempo in un modo rigidamente

imparziale nei loro confronti e impersonare in modo appropriato e corretto coloro che si oppongono ai PG.

Lo scopo di questo capitolo non si limita perciò ad una semplice spiegazione delle regole inerenti le situazioni di combattimento, ma prova a rendere edotto il GM su come queste vanno architettate, descritte ai giocatori, e condotte in modo da essere il più possibile godibili e realistiche.

3.1 TUTTO QUELLO CHE IL GM DEVE SAPERE PER INIZIARE

Se c'è qualcuno che deve conoscere al meglio le regole del gioco ed averne ben chiaro il funzionamento questo è proprio il GM. Quindi, prima ancora di parlare di combattimento, è bene anticipare alcune informazioni che possano

anticipare il significato di alcuni valori o parametri di gioco, in modo che questi risultino già chiariti quando poi saranno trattati in modo più disinvolto nella spiegazione dei meccanismi di gioco.

3.1.1 ABILITA' DI COMBATTIMENTO

Si chiamano così tutte quelle abilità che hanno una stretta relazione con il combattimento. Di seguito vediamo le principali nel dettaglio.

➤ -Combattere con [nome dell'arma] : Indica la capacità maneggiare un'arma del tipo specificato ed usarla per attaccare e parare.

Detto CdA sarà usato sempre finché si combatte con quel tipo d'arma. Questa abilità non include il saper impiegare uno scudo, ne le tecniche di parata.

➤ -Schivare : Indica la destrezza nell'evitare i colpi: il CdA di schivare può essere sottratto

dal danno subito. Lo schivare è reso più difficile dalle armature.

- -Colpire punti vitali : Aumenta la possibilità di sferrare un colpo che possa provocare danni seri, permanenti, o addirittura mortali. Per capire bene il funzionamento di questa abilità vi rimandiamo alla trattazione dei danni critici nel paragrafo 7.
- -Tirare con [nome dell'arma] / Lanciare [nome dell'arma] : Riguarda la capacità di utilizzare armi da tiro, come archi o balestre, oppure da getto, come giavellotti o daghe.
- -Precisione nel tiro : Aumenta la possibilità di colpire il bersaglio se si ha un tempo, anche

minimo per prendere la mira.

- -Colpo Mortale: Questa abilità può essere usata solo contro un bersaglio che ignori la presenza di chi intende utilizzare questa abilità. Se è così ci sarà un confronto tra la nostra abilità di uccidere e la percezione della possibile vittima.

Per informazioni più dettagliate vi rimandiamo alla trattazione degli attacchi di sorpresa del paragrafo 8.

- Scudo : Questa abilità, il cui CdA viene usato solo in caso si utilizzi solo lo scudo (senza nessuna arma nell'altra mano), indica che si è in grado di utilizzare per parare o deviare colpi uno scudo.

3.1.2 BONUS E MALUS

I CdA danno la misura di quanto i PG e PNG siano bravi a compiere determinate azioni, ma specie nel combattimento è possibile che vi siano dei bonus o ancor peggio dei malus dettati da situazioni particolarmente favorevoli od avverse.

La tabella presente in questa pagina non è un elenco esaustivo di tutte le possibili penalità in cui si può incorrere, ma solo una lista volta a semplificare il lavoro del GM indicando i più comuni e ricorrenti. Ovviamente il GM è libero di variare a sua discrezione bonus o malus permanentemente o anche solo nel momento in cui li applica se ritiene che quelli elencati siano inadatti.

Modificatori	Bonus/Malus
Combattere con [nome dell'arma]	
Si combatte contro più avversari contemporaneamente	-2 per ogni avversario oltre il primo (o oltre il secondo se si combatte con 2 armi)
Si sono subite ferite (almeno 10 danni) da un'arma da lancio o da tiro, o da un incantesimo di attacco nel giro precedente.	-1 per freccia o incantesimo
Si è incapaci di vedere o il proprio avversario è invisibile.	il maggiore tra -10 e metà del livello di combattimento
Si Combatte su superfici instabili o in equilibrio precario	-5
Combattere con un arma diversa da quella con cui si sa combattere	-7*

Modificatori	Bonus/Malus
Si attacca usando un secondo in meno del tempo necessario	-2
Si attacca usando due secondi in meno del tempo necessario	-5**
Si attacca usando tre secondi in meno del tempo necessario	-9**
Schivare***	
Per ogni kg di peso dell'armatura	-1
Per ogni secondo del giro speso a evitare i colpi	+2
Si è sbilanciati od ostacolati	-3
Tirare con [nome dell'arma] / Lanciare [nome dell'arma]	
Condizioni meteorologiche avverse (vento forte, pioggia torrenziale, nebbia)	-7
Bersaglio parzialmente coperto	viene considerato come bersaglio di dimensioni minori
Prendere la mira per tre o più secondi (senza l'abilità Precisione nel tiro)	+1 per ogni 3 sec. fino ad un massimo di +5
Prendere la mira per uno o più secondi (avendo l'abilità Precisione nel tiro)	+1 per secondo fino ad un massimo pari al proprio livello in Precisione nel tiro
Usare un arma da tiro usando l'abilità lanciare o viceversa.	-7
<p>(*) In base alle regole sui test fatti usando abilità simili</p> <p>(**) Fermo restando che il tempo minimo di attacco è 1 secondo e che può essere ridotto fino a massimo la metà arrotondando per eccesso.</p> <p>(***) L'abilità di <i>Schivare</i> è penalizzata da tutti gli eventuali malus ricevuti a quella <i>Combattere con [nome dell'arma]</i>, con la sola esclusione di quelli relativi all'attacco in un tempo minore di quello consentito.</p>	

3.1.3 VALORI DI ATTACCO E DI DIFESA

Chi legge sarà sicuramente consapevole dell'enorme varietà di strumenti offensivi e difensivi forniti dalla natura a molte specie e di tutti quelli costruiti da quelle più intelligenti ed evolute che però ne erano sprovviste.

Per poter esprimere questa varietà usando un sistema semplice ma realistico si è deciso di

assegnare a ogni oggetto, appendice od estremità atta ad offendere un valore di attacco (di seguito chiamato VA) e ad ogni armatura, pelle, membrana, guscio, corazza o corteccia o altro oggetto atto a proteggere un valore difensivo (di seguito indicato come VD).

Entrambi questi valori non sono però semplici

numeri, ma sono composti da due punteggi separati dal segno + ed espressi ciascuno da un numero di dadi ad un certo numero di facce o da un valore numerico assoluto.

Il valore a sinistra del segno + è detto valore base, mentre quello a destra è il valore variabile.

Visto che questi valori assumono un significato diverso in attacco o difesa, vediamo quale questo è caso per caso.

Il valore base di uno strumento atto ad offendere è il danno che questo è in grado di infliggere col mero impatto contro il bersaglio, indipendentemente dalla forza con cui il colpo è stato sferrato.

Il valore base di uno strumento atto a difendere è il danno che questo può assorbire indipendentemente dalla violenza del colpo a cui è sottoposto.

Il valore variabile di uno strumento atto ad offendere è il danno che questo può infliggere in base alla violenza del colpo o alla profondità della penetrazione. Alcune armi, principalmente da tiro o da getto, hanno un limite alla forza massima che si può imprimere al colpo (come ad esempio la balestra) e questo si traduce in una limitazione del danno. Quando questo limite è presente l'entità del valore variabile è seguita dalla dicitura "max" e da un numero che è il valore massimo per cui il valore variabile potrà essere moltiplicato.

Il valore variabile di uno strumento atto a difendere è la quantità di danno che esso può assorbire all'aumentare della violenza del colpo a cui è sottoposto. Quasi tutti questi strumenti hanno un limite oltre il quale essi vengono perforati, sfondati o deviati e quindi in quel caso non forniscono ulteriore difesa dal colpo subito.

Nel numerosi casi cui in questo limite è presente l'entità del valore variabile è seguita dalla

dicitura "max" e da un numero che è il valore massimo per cui il valore variabile potrà essere moltiplicato.



Esempi:

Spada 4d8+4

Mazza 2d12+3

Balestra 2d20+4

Armatura di cuoio 10+1 max 6

Armatura ad anelli 14+2 max 7

3.1.4 ALLUNGO E PORTATA OFFENSIVA

A parte la capacità di infliggere danno un'altra caratteristica differenzia gli strumenti offensivi: la distanza massima alla quale questi sono in grado di colpire. Detta distanza viene misurata in passi e chiamata *distanza di allungo* se ci si riferisce ad un'arma da mischia come una spada, una lancia od un pugnale o più genericamente *portata offensiva* (per brevità PO).

E' chiaro che più è alta la PO dell' arma,

maggiore è il vantaggio che questa dà a chi la impiega: se si attacca un nemico armato di spada la cui PO è 3 con un'arma ad asta lunga 3 metri, con una PO pari a 7 questi sarà in grossa difficoltà, in quanto la sua arma, a meno che lui non avanzi, non arriverà a colpire che a 4 passi (7-3=4) da chi impugna l'arma ad asta, risultano così poco efficaci (per sapere quanto precisamente quanto poco vi rimandiamo al [paragrafo Y](#)).

3.1.4 NOTAZIONE SINTETICA DI ARMI E ARMATURE

In Ventura ogni arma, armatura o scudo possiede varie peculiarità: alcune come il VA, il VD o la PO sono già state introdotte, le altre stiamo per introdurle ora.

➤ **Tempo di impiego**

è il numero di secondi che servono ad attaccare con un arma o a parare con lo scudo affinché attacco o parata siano efficaci. Nel caso di armi da lancio o da tiro a questo numero ne viene affiancato un secondo, separato dal primo tramite un segno '+' che indica il numero di secondi che son necessari per essere nuovamente pronti a lanciare.

➤ **Gittata**

è il numero di passi ogni cui diventa più difficile

che tirando (con) l'arma in questione si possa centrare il bersaglio.

➤ **Soglia critica**

è il numero di danni oltre cui l'arma infligge una ferita particolarmente seria a chi ne è colpito.

Esempi di notazione sintetica:

Spada
Mazza
Balestra
Armatura di cuoio
Armatura ad anelli

3.2 PRELUDIO ALLO SCONTRO

Uno scontro ha inizio nel momento in cui una qualunque delle fazioni che vi sono coinvolte intraprende un'azione offensiva nei confronti di una o più altre. Prima che ciò accada è possibile che una o più fazioni abbiano avuto tempo di organizzarsi o prepararsi allo scontro, all'insaputa o meno delle altre. La fase subito precedente

all'inizio dello scontro viene chiamata *preludio*, e non essendo parte in modo stretto del combattimento la sua gestione è trattata nel capitolo riguardante gli incontri a cui vi rimandiamo per ulteriori informazioni. In questo capitolo ci limiteremo infatti a trattare il combattimento in sé.

3.2.1 NON TUTTI I COMBATTIMENTI SONO UGUALI

Nel momento in cui il preludio narrativo che descrive l'incontro lascia posto al combattimento vero e proprio questo può venire influenzato da eventualità legate a come l'incontro che è degenerato si è fino a quel momento protratto o è stato impostato.

Queste eventualità sono:

A vantaggio dei PG:

1. I PG hanno sorpreso a distanza una fazione avversaria.

2. I PG hanno teso un'imboscata ad una fazione avversaria

A vantaggio degli antagonisti dei PG

1. I PG sono stati sorpresi a distanza da una fazione avversaria

2. I PG sono caduti in un'imboscata tesa loro da una fazione avversaria.

Sorprendere a distanza

Significa che i PG hanno avvistato i loro nemici prima che questi potessero fare altrettanto. Il gruppo ha quindi l'opportunità di poter eseguire un primo attacco con armi da lancio senza che gli avversari possano replicare oppure, se la distanza non è molto elevata di iniziare una carica od avanzata.

Tendere un'imboscata

Significa che i PG, utilizzando l'abilità *Tendere imboscate*, o anche solo quella di *Nascondersi*

attendono l'avvicinarsi dei loro nemici per attaccarli poi di sorpresa sia a corpo a corpo che con armi da lancio, godendo di un cospicuo vantaggio iniziale nel caso l'imboscata riesca.

Essere sorpresi a distanza

Significa che i PG sono stati avvistati dai loro nemici prima di accorgersi della loro presenza. Questi hanno così l'opportunità di bersagliare i PG con armi da lancio senza che questi possano replicare o compiere azioni difensive prima dell'impatto dei colpi. In alternativa i nemici possono caricare od iniziare ad avanzare riducendo la distanza dai PG prima che questi, accorgendosi della loro presenza possano intraprendere azioni ostili.

Cadere in un'imboscata

Di solito significa che i PG son nei guai! I loro avversari hanno infatti un intero giro di combattimento, o se l'imboscata è riuscita particolarmente bene anche di più per attaccarli da presso e/o bersagliarli con armi da lancio da distanza ravvicinata, senza che loro possano fare nulla tranne che abbozzare una stupida difesa.

Come risulta chiaro da quanto è stato appena letto negli ultimi due casi, quando cioè sono in vantaggio gli antagonisti dei PG, a fare la prima mossa sono dei personaggi controllati dal GM e quindi l'incontro inizia direttamente con un combattimento, che i PG 'subiscono' in quanto partono da una posizione molto o perlomeno abbastanza svantaggiata che, se i nemici scesi in campo sono forti quasi quanto loro, può fare la differenza tra vittoria e sconfitta.

3.3 DINAMICA DI UN COMBATTIMENTO

Da un punto di vista prettamente meccanico il combattimento non è altro che il ripetersi di una sequenza di azioni fino a quando lo scontro non termina. Sta al GM gestire questa sequenza nel modo migliore possibile, integrando l'impiego delle regole con descrizioni che spieghino ciò che si è determinato con il lancio dei dadi.

Da un punto di vista pratico è possibile dividere il combattimento in due fasi, una prima detta avvicinamento o combattimento a distanza, e una seconda chiamata mischia, corpo a corpo, o combattimento ravvicinato.

Questa divisione trova la sua giustificazione nell'assunzione che per quanto possa essere limitata la visuale o piccolo l'ambiente in cui avviene il combattimento tra le fazioni che stanno

per scontrarsi esiste sempre una certa distanza.

Questo spazio è una croce per coloro sono addestrati a combattere in mischia affrontando gli avversari nel combattimento ravvicinato e una delizia per quelli che invece sono avvezzi ad abbattere i propri nemici a distanza utilizzando armi da lancio, da getto o magie di attacco in grado di colpire a distanza.



3.3.1 IL MOVIMENTO IN COMBATTIMENTO

Battaglie, scontri e schermaglie sono quasi sempre contraddistinte da avanzate, ritirate, cariche, aggiramenti ed altre manovre in cui la mobilità di chi prende parte allo scontro ha spesso

un ruolo fondamentale per la vittoria.

Avvicinamento

Fino a che tra le parti in conflitto non c'è contatto diretto tutti utilizzano per muoversi le loro velocità di movimento di base, appropriata al modo in cui si stanno spostando, cioè se corrono, avanzano circospetti o strisciano. Naturalmente un rapido avvicinamento riduce l'opportunità di essere colpiti da eventuali tiratori, ma il modo di avanzare verso il nemico è spesso un rituale che differenzia e contraddistingue i popoli, dividendoli tra rapidi assalitori poco protetti ma veloci e feroci, lenti armigeri ben corazzati e difesi da scudi robusti od abili tiratori pronti a scagliare contro tutti quelli che vengono a tiro.

Contatto ed ingaggio

Nel momento in cui i PG o i loro avversari si trovano vicini o addirittura a contatto tutti gli spostamenti diventano rischiosi perché entrambe le parti possono bloccare od ingaggiare in combattimento gli avversari che si avvicinano. Infatti se muovendosi un PG o un PNG viene a trovarsi a distanza pari o minore della PO di un avversario consapevole della sua presenza allora questi ha l'opportunità di ingaggiare il PG o PNG che gli si è avvicinato.

In caso in cui si voglia sfuggire all'ingaggio si deve eseguire un test su Schivare di difficoltà pari al CdA di abilità combattiva dell'avversario che ha provato a ingaggiarci, maggiorato della PO della sua arma. Quindi, in caso volessimo evitare di essere ingaggiati da un avversario armato di alabarda con PO di 7 ed un CdA in combattere con l'alabarda di 17, dovremmo eseguire un test su Schivare di difficoltà $17+7=24$.

Muoversi mentre si è ingaggiati

Una volta che due combattenti sono a contatto un movimento al momento sbagliato può significare la morte, e ogni passo viene fatto cercando di ledere il meno possibile la propria difesa e quindi lentamente. Indipendentemente da se si sta vincendo o perdendo si può indietreggiare mentre si sta combattendo.

E' possibile farlo alla velocità di un passo al secondo, ma se si indietreggia di 3 o più passi in uno stesso giro il proprio attacco diventa meno incisivo, come sarà chiarito nei dettagli dopo l'introduzione del C₂₀. E' possibile invece avanzare, cioè costringere il proprio avversario ad arretrare, solo se si sta avendo la meglio su di lui. Il numero massimo di passi di cui si può avanzare dipende da quanto stiamo vincendo e questo spostamento va comunque a scapito dell'efficacia del nostro attacco. Anche questa opzione sarà approfondita e chiarita nei dettagli dopo l'introduzione del C₂₀.

Disingaggio ed allontanamento

Sono molteplici i motivi che possono spingere un combattente ingaggiato a tentare di sottrarsi allo scontro che sta affrontando. Per farlo è necessario riuscire a respingere l'avversario, o gli avversari che ci hanno ingaggiato e approfittare della distacco per indietreggiare rapidamente, o addirittura darsi alla fuga.

E' possibile che coloro da cui il combattente ha provato a disingaggiarsi non vogliano che questi si allontani e che vi sia quindi un inseguimento, che, se il combattente che si è sottratto allo scontro non è più veloce di colui o coloro che lo inseguono, si potrebbe concludere con un nuovo ingaggio appena il fuggitivo sarà entro la PO degli inseguitori.

3.3.2 IL GIRO DI COMBATTIMENTO

Dal momento in cui una delle fazioni che si fronteggiano nello scontro intraprende un'azione ostile nei confronti di una o più altre il combattimento ha inizio e il tempo viene da quell'istante misurato in giri di combattimento.

Da quel momento in avanti ha infatti inizio il primo giro di combattimento dello scontro.

In ogni giro ognuno dei partecipanti allo scontro ha a disposizione, in base alle sue condizioni

fisiche e mentali, ad effetti magici ed alla sua esperienza un certo numero di secondi, che possono essere impiegati per compiere una o più azioni. Il GM chiede infatti a ciascuno dei giocatori quali azioni il suo PG vorrebbe intraprendere e decide quali vogliano intraprendere i PNG controllati da lui, siano questi avversari od alleati dei PG. Questo è il momento più delicato, in quanto le cose che i giocatori vogliono far fare ai loro PG potrebbero essere inadeguate a quanto sta

succedendo perché il giocatore non ha una percezione corretta di dove si trova il suo PG, i suoi avversari od i suoi compagni. E' bene quindi che il GM si assicuri che la descrizione di quanto sta avvenendo sia stata ben recepita da tutti e in caso non sia così o ci siano delle incertezze anche uno schizzo a matita su un foglio di carta (o con un pennarello acetato su una lavagna), che indichi la posizione di persone, mostri ed ostacoli, può servire a rendere chiare le idee a tutti.

E' buona regola dare ai giocatori un tempo breve per decidere cosa far fare ai PG in modo da salvaguardare sia il realismo di una situazione concitata sia evitare che i combattimenti interessino una parte eccessiva della sessione di gioco. E' bene quindi sia che il GM incoraggi i giocatori, specie se sono lenti nell'agire, a tenere a mente o perlomeno pronti da consultare i tempi di azione delle proprie armi, tecniche od incantesimi e magari quelli delle azioni che essi compiono più di frequente.



3.3.3 AZIONI E LORO TEMPIFICAZIONE

In combattimento una manciata di secondi può fare la differenza tra la vita e la morte. Quindi sfruttare al meglio il tempo che si ha a disposizione diventa una vera e propria necessità di sopravvivenza.

Normalmente ogni PG o PNG si vede

assegnare ogni giro 10 secondi, che sono il tempo a sua disposizione per compiere qualunque azione indipendentemente dalla sua natura ostile o meno.

La tabella riportata poco più avanti indica i valori in secondi per un gran numero di azioni che è possibile intraprendere in un combattimento.

<i>Azione</i>	<i>Tempo in secondi</i>
Girarsi di 180°	2
Guardarsi intorno	2
Sfoderare un'arma	2, o 3 se l'arma è a due mani
Montare/Smontare (da cavallo)	6
Fermare un'emorragia	4 + 2 per ogni punto vita perso per giro
Bere una pozione impugnata	4
Prendere un oggetto a portata di mano	1 + 1 per ogni altro oggetto a portata di mano
Prendere un oggetto dallo zaino	3 + 1 per ogni altro oggetto presente nello zaino
Spegnere i propri vestiti che bruciano	1 per ogni 5 danni da fuoco subiti
Buttarsi a terra	1
Rimettersi in piedi	5
Lanciare od afferrare un oggetto	2
Parare con uno scudo	1, o 2 se lo scudo è grande
Schivare con maggiore efficacia*	1 o più
Parare con maggior efficacia**	1 o più
Sferrare un pugno, un colpo a mano aperta o una gomitata***	2
Sferrare un calcio***	3
Camminare o correre per uno o più passi	a seconda della propria velocità di movimento
Attaccare con un arma	a seconda del TdA dell'arma
Pronunciare una formula magica	a seconda del TdL della formula
Pronunciare un'invocazione	a seconda del TdL dell'invocazione
Preparare una tecnica	a seconda del TdP
Eseguire una tecnica	a seconda del TdA dell'arma
Rimettersi in guardia dopo aver eseguito una tecnica	a seconda del TdR della tecnica
Tirare con un arma dal tiro	a seconda del TdT dell'arma

Azione	Tempo in secondi
Scagliare un arma da getto	a seconda del TdT dell'arma
Ricaricare un'arma da tiro	a seconda del TdC dell'arma
Riequipaggiarsi con un'altra arma da getto	a seconda del TdC dell'arma
Attaccare un secondo avversario	a seconda del TdA dell'arma (richiede un arma con TdA di 5 o meno)
Attaccare un terzo avversario	a seconda del TdA dell'arma (richiede un arma con TdA di 3 o meno)
Avanzare od arretrare combattendo	1 per ogni passo che si avvanza o di cui si arretra
Combattere in difesa	a seconda del TdA dell'arma
Combattere in difesa contro più avversari	a seconda del TdA dell'arma +2 per ogni avversario oltre il primo
<p>(*) Per ogni secondo che si spende a migliorare la propria schivata si ottiene un bonus di +2 al proprio CdA di schivare (**) Per ogni secondo che si spende a migliorare la propria parata con lo scudo si ottiene un bonus di +1 al plus di parata (***) Per ulteriori informazioni sul combattimento a mani nude vedere il paragrafo 9.</p>	

Scorrendo la tabella troviamo però in corrispondenza di determinate azioni più valori di tempo, un il riferimento a una sigla, o che questo è variabile. Tralasciando battute sulle previsioni meteorologiche questo è dovuto al fatto che alcune azioni si riferiscono all'impiego di oggetti o conoscenze di dimensioni o complessità differente e quindi non possono essere racchiusi in un singolo valore numerico. Vedremo nel dettaglio di seguito perché questo accade e come è possibile determinare tali valori.

Attaccare con un arma

Quest'azione non si riferisce allo sferrare un singolo colpo, ma al tempo minimo effettivo per attaccare in modo efficace con un arma (o a mani nude), cercando di evitare nel contempo di essere colpiti da colui o coloro che stiamo attaccando.

Ovviamente fare un affondo con uno stiletto non è la stessa cosa che sferrare un colpo con un martello da guerra a due mani. Per questo motivo ad ogni arma è associato un *tempo di attacco* (che d'ora in poi sarà chiamato TdA) espresso in secondi e che indica il tempo necessario ad attaccare con detta arma. Per vostra informazione vi ricordiamo che nella notazione sintetica delle armi il TdA è il valore successivo al Valore di Attacco e quindi è situato subito dopo il primo divisore.

Pronunciare una formula magica o un'invocazione

Formule magiche e invocazioni sono tanto più complesse e lunghe quanto più potente è l'effetto che essere desiderano ottenere e chiaramente più una formula è lunga più tempo richiede la sua pronuncia o computazione.

Per questo motivo tra i dati presenti nelle descrizioni di tutte le formule magiche o invocazioni è presente il *tempo di lancio* (detto d'ora in avanti TdL) espresso in secondi, che indica il tempo necessario a completare la pronuncia dell'incantesimo.

Anche se in combattimento il tempo è diviso in giri, questa divisione non vale in senso stretto per la pronuncia delle formule. E' possibile infatti iniziare la pronuncia di una formula in un giro e terminarla in quello successivo, ma per una spiegazione più completa a riguardo è meglio che consultiate il paragrafo 4 sulla magia in combattimento.

Preparare od eseguire una tecnica

Tutte le mosse, le combinazioni e i sotterfugi che ci permettono di infliggere un danno maggiore ad uno o più avversari, o viceversa riducono l'efficacia di un attacco nemico vengono chiamate genericamente tecniche.

Il loro utilizzo, oltre a richiedere spesso destrezza, rapidità ed abilità nell'uso delle armi o del corpo, necessita sempre di più tempo rispetto a quello di un normale attacco. Inoltre può capitare che dopo aver compiuto le involuzioni della tecnica ci si trovi in una situazione di equilibrio instabile od esposti ai colpi dell'avversario.

Il tempo in eccesso prima dell'esecuzione della tecnica è detto *tempo di preparazione* (detto di seguito TdP), il tempo di esecuzione è pari al TdA

dell'arma che si usa, ed il tempo necessario per rimettersi in guardia dopo aver usato la tecnica prende il nome di *tempo di recupero* (che indicheremo d'ora in avanti con TdR).

Sia il TdP che il TdR possono essere dilazionati in più di un giro, ma l'esecuzione deve avvenire necessariamente in un unico giro in cui il tempo a disposizione deve essere almeno pari al TdA.

Vista l'evidente complessità del discorso sulle tecniche è inadeguato dire oltre senza aver prima introdotto il Tiro di Combattimento, quindi vi rimandiamo al paragrafo (DOVE) che si occupa del loro utilizzo per tutte le altre informazioni utili.

Attaccare con armi da tiro o da getto

Con quest'azione si intende il *tempo minimo a tirare* (di d'ora in avanti tempo di tiro o in breve TdT) contro il proprio bersaglio avendo l'arma pronta ad essere scagliata, quindi nello specifico, con una balestra carica, un arco con freccia incoccata od una qualsiasi arma da getto in pugno.

Caricare un'arma da tiro o da getto

Il tempo necessario a prendere dal proprio equipaggiamento un oggetto da scagliare, od una munizione per arco o balestra e prepararsi nuovamente a tirare o scagliare. Questo tempo è detto *tempo di carica* (detto d'ora in avanti TdC)

3.3.4 IL TIRO DI COMBATTIMENTO

Da un punto di vista strettamente meccanico le regole che permettono di gestire i giri di combattimento si focalizzano sul tiro di un unico dado a 20 facce, detto *tiro di combattimento* (che d'ora in avanti chiameremo per brevità C₂₀) tramite il quale si risolve, in quel giro, lo scontro tra un attaccante e un difensore.

Prima di poter eseguire il C₂₀ è necessario determinare il numero di pareggio, ossia quel determinato valore del C₂₀ oltre il quale il giro di combattimento è vinto dall'attaccante, ed al di sotto del quale risulta vincente il difensore.

Attaccante e difensore

Per stabilire come calcolare il punto di pareggio bisogna prima di tutto determinare chi dei due

combattenti è l'attaccante e chi il difensore.

Questo viene stabilito in base al TdA delle armi dei due combattenti: chi ha l'arma con il tempo di attacco più basso è l'attaccante. In caso i tempi di attacco siano uguali sarà l'attaccante quello dei due che ha un maggiore punteggio di Riflessi. Nel caso che anche i Riflessi fossero pari, sarà l'attaccante colui che ha il maggiore punteggio di Agilità. Nell'improbabile caso in cui anche questo punteggio fosse pari. Si fa tirare un D₂₀ ad entrambi i combattenti e chi ottiene il punteggio più alto sarà l'attaccante.

Regola semplificata

Onde evitare fastidiosi rallentamenti il GM è può optare di assegnare in modo automatico ai PG

il ruolo di attaccante, indipendentemente dal TdA della sua arma o dagli altri fattori qui di seguito riportati e utilizzare la regola seguente solo quando si scontrano due PG.

Nota: l'utilizzo di questa regola semplifica il combattimento, ma dà un creato vantaggio ai PG, in quanto aumenta di 1 le probabilità di successo in loro favore nel tiro del C20. Per equilibrare questo favoritismo il GM deve semplicemente, al momento del calcolo del CdA di combattimento degli avversari dei PG incrementarne di 1 il livello di combattimento.

Calcolo del numero di pareggio

Il numero di pareggio è calcolato a partire dalla differenza tra i due CdA di combattimento, e precisamente come:

$$10 + \text{CdA difensore} - \text{CdA attaccante}$$

Ogni giro in cui attaccante e difensore si combattono viene tirato il C20 e nel caso in cui il punteggio ottenuto sia superiore al numero di pareggio il giro è vinto dall'attaccante, se il punteggio è inferiore al pareggio la vittoria è del difensore.

Plus e danno

Chiunque vinca, per calcolare il danno risultate è necessario determinare il plus del tiro. Se abbiamo eguagliato il numero di pareggio il plus è pari a zero e entrambi i giocatori subiscono un danno, seppure minimo. Se è stato superato il numero pareggio il plus dell'attaccante è dato da:

$$\text{plus} = \text{C20} - \text{numero di pareggio}$$

Altrimenti il plus del difensore è

$$\text{plus} = \text{numero di pareggio} - \text{C20}$$

Il plus può alterare in modo consistente il danno inflitto da un'arma in quanto va moltiplicato per il valore variabile del VA.

Supponiamo di avere un spada il cui VA è $4d8+4$. Il danno inflitto è pari a: $4d8 + 4 * \text{plus}$

ovvero è pari alla somma del punteggio ottenuto lanciando 4 dadi a 8 facce più il plus moltiplicato per 4.

Ovviamente se lo sconfitto indossa una armatura al danno appena calcolato va sottratto il VD dell'armatura.

Anche qui il plus influenza la protezione offerta dall'armatura, in quanto questo va moltiplicato per il valore variabile del VD.

Supponiamo di avere una armatura ad anelli il cui VD è $14 + 2 \max 7$. Se l'armatura deve opporsi ad un colpo il danno che essa pare è:

$$14 + 2 * \text{plus} \text{ (se plus è minore di 7)}$$

oppure

$$14 + 2 * 7 \text{ (se plus è uguale o maggiore di 7)}$$

Nel caso in cui il pareggio è eguagliato i due contendenti si feriscono vicendevolmente con plus pari a zero, quindi infliggendosi soltanto il valore base ai VA delle propri armi, e possono sottrarre ad essi esclusivamente il valore base del VD delle armature.

Se una volta che anche il VD di tutte le protezioni è stato sottratto il danno è ancora positivo, quel che rimane va sottratto dai punti vita (PV).

3.3.5 IL CORPO A CORPO

Il combattimento corpo a corpo è uno scontro in cui i combattenti arrivano al contatto fisico, o al contatto diretto tra le loro armi. Tipici esempi sono PG che lottano a mani nude, con la spada o con la lancia.

La scelta delle azioni e il tiro di combattimento sono sufficienti a risolvere un giro di combattimento tra un PG ed un avversario. Vediamone quindi un esempio concreto.

ESEMPIO:

Norris il Matto sta per scontrarsi con Meneglow.

Norris ha un CdA in *Combattere con la spada* pari a 24 e Meneglow, che è più abile, ha con l'equivalente abilità con la mazza un CdA di 27.

Meneglow è armato con una *mazza* con velocità di attacco 7 e in grado di infliggere

$4D_{10}+6$ mentre la sua *armatura ad anelli* protegge $15 + 2 \max 7$.

La *spada* del Matto ha un valore attacco di $3d_{12} + 6$ e velocità di attacco pari a 5. Il fatto che la sua spada abbia un TdA minore della mazza di Meneglow fa di Norris l'attaccante.

Il punto di pareggio dello scontro è $10+27-24=13$. Questo significa che Norris deve eseguire un C₂₀ con risultato di almeno 13. Se ottenesse proprio 13 sia Norris che Meneglow si ferirebbero a vicenda infliggendosi rispettivamente $4D_{10}$ e $3D_{12}$ di danno. Supponendo che Norris sia stato tanto

fortunato da ottenere un bel 18 si ritrova ad avere un plus di $18-13=5$.

Tenendo presente questo plus pari a 5 i danni che l'attaccante Norris potenzialmente infligge al difensore Meneglow sono $3d_{12}+6 \times 5$ e supponendo che il lancio dei $3d_{12}$ abbia dato come esito un buon 32 il danno potenziale ammonta a $32+30 = 62$.

A questo punto l'armatura di Meneglow sottrae ben $15 + 2 \times 5 = 25$ danni. Quindi il risultato di questo giro di combattimento volge a favore di Norris che infligge a Meneglow $62-25=37$ punti ferita.

3.3.6 LA MISCHIA

Quando più PG affrontano uno o più mostri o nemici si parla di mischia. Nel caso in cui questa si risolva in un numero di scontri singoli, questi possono essere gestiti con le normali regole del corpo a corpo, ma nel caso in cui un PG sia costretto a fronteggiare da solo più nemici contemporaneamente o uno di questi sia attaccato da più PG allo stesso tempo, si applicano anche le regole di mischia.

Combattere contro più avversari conduce infatti ad una maggiore difficoltà nel colpire e nello schivare, dal momento che l'attenzione di chi è solo deve distribuirsi su più persone. Questa difficoltà si concretizza in un malus di -2 al CdA di combattimento per ogni avversario che si affronta in contemporanea oltre il primo.

Inoltre attaccare od anche solo difendersi richiedono tempo, e come ben sappiamo questo è limitato, quindi spesso chi è in inferiorità numerica può replicare ai colpi di uno solo dei suoi avversari, specie se combatte con un arma con un TdA di 6 o più secondi.

Per il resto un combattimento contro più avversari viene portato avanti come se si combattesse contro ciascuno degli avversari singolarmente.

Un esempio renderà sicuramente di più semplice comprensione le regole sulla mischia.

ESEMPIO

Marvin Cuorefreddo è impegnato in un combattimento contro quattro avversari: Morgan, Reikner, Sthur e Delgo. Marvin, con una *spada* con TdA pari a 5, e ha CdA di *Combattere con la spada* pari a 24 mentre i primi due suoi nemici, che sono armati anche loro con *spade corte* con un TdA di 4, hanno CdA di combattimento pari a 13 e 15 e gli altri due, equipaggiati con *mazze* con una TdA pari a 7 e hanno CdA 17 e 19 rispettivamente.

Se Marvin decide di attaccare Sthur e difendersi dagli altri avrà un malus pari a $-2 \times 3 = -6$ quindi il suo CdA diventerà 18. I pareggi sono determinati come segue:

Contro Morgan è difensore: $10-13+18 =$ deve ottenere 15 o meno

Contro Reikner è difensore: $10-15+18 =$ deve ottenere 13 o meno

Contro Sthur è attaccante: $10-18+17 =$ deve ottenere 9 o più

Contro Delgo è difensore: $10-19+18 =$ deve ottenere 9 o meno

Se Marvin non avesse avuto un'arma con velocità di attacco inferiore a quella di Sthur, sarebbe stato difensore anche contro di lui.

Se invece Cuorefreddo decidesse di attaccare sia Morgan che Sthur e difendersi dagli altri due

avrebbe un malus pari a $-2 \times 3 + -2 = -8$ quindi il suo CdA si ridurrebbe a 16 e i pareggi risultanti sarebbero:

Contro Morgan è difensore: $10 - 13 + 16 =$ deve ottenere 13 o meno

Contro Reikner è difensore: $10 - 15 + 16 =$ deve ottenere 11 o meno

Contro Sthur è attaccante: $10 - 16 + 17 =$ deve ottenere 11 o più

Contro Delgo è difensore: $10 - 19 + 16 =$ deve ottenere 7 o meno

Naturalmente se avessimo usato la regola semplificata per determinare attaccante e difensore i calcoli appena fatti sarebbero stati piuttosto semplificati, in quanto Marvin sarebbe stato sempre attaccante.

3.3.7 IL COMBATTIMENTO A DISTANZA

Rientrano nel combattimento a distanza tutti gli scontri in cui non è necessario il contatto fisico o delle armi e che possono essere condotti a distanza. Tipici esempi sono il combattimento con l'arco, la balestra, giavellotti o coltelli da lancio.

Dal momento che con le armi da lancio non vi è scontro diretto con l'avversario, non si può usare il CdA di quest'ultimo per calcolare la difficoltà del tiro, ovvero quello che prima avevamo chiamato il numero di pareggio.

La difficoltà del tiro è dipendente dalla distanza cui si vuole colpire, dalla dimensione del bersaglio e naturalmente dall'arma usata. È importante ricordare sempre che al contrario del corpo a corpo fallire il raggiungimento del punto di pareggio significa semplicemente non indirizzare il colpo verso il giusto bersaglio, quindi non comporta un eventuale ferimento di colui che fallisce il tiro. Eventualmente il GM può però decidere (affidandosi al lancio dei dadi) se il colpo ha raggiunto qualcosa o qualcun altro.

Quando una arma da lancio colpisce il proprio obiettivo fa un certo ammontare di danni in base al suo VA, al quale si sottrae il VD dell'armatura del malcapitato bersaglio.

Per colpire un bersaglio utilizzando un'arma da lancio è necessario eseguire con successo un test

sul proprio CdA nell'uso di tale arma. Se poi il bersaglio a cui stiamo tirando è animato e cosciente del fatto che qualcuno sta tirando contro di lui e pure dotato di scudo e/o di tecniche di parata può tentare di intercettare il colpo con il suo scudo o defletterlo. In questo caso il tiro per il test viene influenzato anche dal tentativo di difesa del bersaglio. In caso che questo impieghi uno scudo il tiratore avrà un malus al test pari al valore di protezione fissa dello scudo, mentre se sono impiegate delle tecniche di parata o schivata il malus sarà pari al valore indicato nella tecnica. Se colui che scaglia fallisce il test a causa del malus, l'oggetto scagliato raggiunge il bersaglio che però è in grado di parare o deflettere l'oggetto lanciato contro di lui.

Anche il tipo di arma che abbiamo a disposizione per tirare o scagliare influenza in modo molto consistente, infatti tutte le armi atte ad essere usate nel combattimento a distanza sono caratterizzate da un valore di gittata espresso in passi che è la loro classe di tiro. Questo sarà tanto più difficile quanto più distante è il bersaglio da centrare. Perciò una prima parte della difficoltà è determinata dividendo la distanza del bersaglio per la classe dell'arma e leggendo il valore corrispondente nella seguente tabella.

Difficoltà in base alla distanza										
Distanza/Classe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Difficoltà corrispondente	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67

Aggiungete o sottraete, a seconda del caso, la

parte di difficoltà derivante dalle dimensioni del

bersaglio e dal suo stato, se in quiete o in movimento. Naturalmente a seconda del caso in cui il bersaglio sia grande o piccolo la sua

influenza sarà positiva o negativa, come indicato nella tabella seguente.

Difficoltà in base a dimensione e movimento		
Dimensione del bersaglio	Difficoltà se il bersaglio è fermo	Difficoltà se il bersaglio è in movimento
Occhio	25	40
Mano	18	28
Testa	14	22
Braccio	11	18
Corpo	9	14
Nano	7	10
Umano	5	8
Orco	2	3
Troll	-1	1
Gigante	-8	-5
Troppo grosso per essere mancato	-15	-9

3.4 ATTACCO E DIFESA

Per rendere un giro di combattimento più realistico e più avvincente di un semplice tiro di dado, viene messa a disposizione di ogni giocatore e chiaramente anche a tutti i PNG controllati dal

GM una scelta di opzioni ed azioni da usare in combattimento od al momento della scelta delle armi.

3.4.1 ATTACCARE PER VINCERE

L'attacco si dice è la miglior difesa e questo è indubbiamente vero, almeno finché non siamo noi ad essere colpiti. Tralasciando il discorso relativo a stili e tecniche, che è approfondito nel paragrafo 5, vediamo quali sono le opportunità di attacco a nostra disposizione.

Attacco prolungato

Scegliendo di prolungare il proprio attacco oltre il TdA della propria arma si esegue un attacco più

incisivo ed insistente.

Questo si traduce nell'opportunità di infliggere un danno maggiore, se vinceremo il giro. Il danno in più dipende dalla parte variabile del VA della nostra arma, cioè dal numero dopo il +.

Per sapere l'ammontare esatto del danno, in base al VA dell'arma e ai secondi in più che dedichiamo all'attacco basta consultare la seguente tabella.

Secondi	valore variabile del VA							
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
1	1	1	1	1	2	2	2	2
2	1	1	2	2	3	3	4	4
3	1	2	3	4	5	6	6	7
4	2	3	4	6	7	8	9	11
5	2	4	6	8	9	11	13	15
6	3	5	8	10	12	15	17	20
7	4	7	10	13	16	19	22	25
8	4	8	12	16	20	24	28	32

Avanzare attaccando

Se si vince il giro di combattimento è possibile, riducendo il plus inferto, costringere l'avversario ad arretrare di uno o più passi. Ogni passo che lo si costringe ad arretrare riduce il plus di 1, e non è possibile far arretrare il proprio avversario di un numero di passi uguale o superiore al plus inferto. Inoltre se si affrontano più avversari allo stesso tempo per poter avanzare è necessario far arretrare **tutti** i propri avversari e non uno soltanto.

Colpo mirato

Quando si ha a che fare con avversari dotati di maggiore protezione in determinate aree del corpo, o se per altri motivi si vuole colpire in un punto particolare, prima di tirare il C20, è possibile dichiarare un colpo mirato. Naturalmente il dover colpire solo parte di un bersaglio più grande ci infligge un malus al plus, ma in caso di successo la zona colpita sarà quella dichiarata. I malus sono riportati nella tabella seguente.

Bersaglio	Malus
Testa	+5
Mano	+4
Braccio*	+3
Corpo	+3
Gamba	+2

* se il bersaglio ha uno scudo e si vuole colpire il braccio che lo regge il malus è maggiorato del VD fissa dello scudo.

3.4.2 LA PAROLA ALLA DIFESA

La carne si sa è debole, e da sempre artigiani ed istruttori hanno lavorato e studiato per preservare l'integrità fisica dei propri clienti od allievi dalla letale pericolosità dei combattimenti. Come è evidente nei CdA di combattimento è già

compresa la nostra abilità nel parare o deviare i colpi sferrati dal nostro avversario. Rimandando quanto riguarda le tecniche di parata al paragrafo 9 che tratta stili e tecniche, vediamo quali ulteriori possibilità abbiamo per difenderci.

Schivata normale o prolungata

L'abilità di schivare i colpi è una delle abilità difensive più diffuse tra quei combattenti che privilegiando la mobilità preferiscono non essere impacciati da armature pesanti ed ingombranti. Il CdA di schivare può infatti essere sottratto dal danno subito da attacchi fisici in ogni giro di combattimento. Se si sta combattendo contro più di un avversario il totale di danni che si possono schivare resta comunque pari al proprio CdA di schivare e non viene calcolato singolarmente contro i ogni avversario.

Se poi si decide di spendere uno o più secondi per **migliorare la propria schivata** si parla di schivata prolungata e, per ogni secondo passato a schivare si ha un bonus di +2 al proprio CdA di Schivare.

In caso si indossino armature o protezioni diverse dalla stoffa imbottita o dal cuoio, si riceve un malus al CdA di Schivare pari al peso in kg delle protezioni indossate. Scudi di grandi dimensioni come quello da cavaliere o quello a torre danno un malus pari al loro peso, ma quelli di dimensioni minori possono essere portati ed utilizzati senza penalità.

Scudo e Parata

Saper usare uno scudo può migliorare notevolmente la difesa, specie contro chi cerca di colpire a distanza. Infatti difendersi con uno scudo da un attacco a distanza dà sia un malus a chi ci attacca pari VP fisso dello scudo. Inoltre si può sottrarre la protezione dello scudo per ridurre i danni ricevuti nel corpo a corpo, anche se il tempo necessario a parare va calcolato per ogni singolo avversario contro cui si sta combattendo e di cui si vogliamo parare i colpi.

Se poi si è in grado di spendere ulteriore tempo per **migliorare la parata** possiamo, per ogni secondo speso in parata aumentare di uno il plus di parata contro eventuali attacchi. Quindi ricevere un danno da un +5 avendo speso 3 secondi in parata permette di sottrarre il danno dello scudo come se si avesse ricevuto un +8. Infine per ogni secondo speso in parata chiunque ci stia tirando contro ha un ulteriore malus di -1 al tiro per centrarci.

Combattere in difesa

In caso ci si trovi in difficoltà, mentre si sta combattendo contro un avversario troppo forte o si è in attesa di rinforzi si può decidere di rinunciare ad attaccare e limitarsi a parare o schivare gli attacchi di chi si sta fronteggiando. In questo caso lo si deve dichiarare prima di lanciare il C20 e si può sottrarre il proprio CdA di combattimento dall'eventuale danno.

Il tempo speso nel combattimento in difesa è pari al TdA dell'arma che si sta usando. Se si sta combattendo contro più avversari, si può applicare il bonus di difesa contro ciascun avversario oltre il primo, per difenderci da cui si è in grado di spendere 2 secondi.

Arretrare combattendo

Indietreggiare mentre si combatte può essere utile per vari motivi, specie se non si è da soli, o se si stanno fronteggiando più avversari. E' possibile farlo alla velocità di **un passo al secondo**, per un massimo di due passi senza alcun malus, ma se si indietreggia di 3 o più passi in uno stesso giro si ha un -1 al danno per ogni passo di cui si arretra.

Difesa mirata

Se l'armatura che si indossa offre una protezione minore in un punto particolare è stata danneggiata in qualche punto, o se si vuole evitare a tutti i costi di essere colpiti in un punto si può intensificare la difesa a sua protezione a discapito di quella del resto del corpo.

Se la locazione colpita è proprio quella che si è dichiarata essere maggiormente protetta l'avversario avrà un malus di -5 al danno, ma se è una qualsiasi altra l'avversario avrà un +2 al danno.

Nel caso in cui l'avversario avesse dichiarato un colpo mirato proprio alla parte del corpo che si sta proteggendo il suo malus al plus sarà raddoppiato, ma nel caso in cui la locazione del colpo mirato fosse differente da quella che si sta difendendo maggiormente il malus al plus dell'avversario per il colpo mirato verrebbe annullato a causa della difesa carente in quella locazione.

Disingaggio

A volte può capitare che si venga ingaggiati contro la propria volontà mentre si sta cercando di raggiungere un diverso obiettivo o che ci si trovi a combattere contro un avversario più forte o con cui non si vuole combattere.

In questi casi e in tutti gli altri in cui ci si vuole liberare da un avversario si può ricorrere ad una manovra di disingaggio. Per portarla a termine con successo è però necessario che durante il giro di combattimento in cui si dichiara di provare a

disingaggiarsi il risultato del C₂₀ sia pari o a favore di colui che si vuole disingaggiare. Nel momento in cui questo si verifica l'ingaggio è rotto, e chi si è disingaggiato ha a sua disposizione il tempo rimanente in quel giro per allontanarsi da colui che lo teneva ingaggiato.

Ma nel caso in cui chi si è appena liberato dall'ingaggio non riesca ad allontanarsi entro la fine del giro ad una distanza superiore alla PO di chi lo teneva ingaggiato questi può ri-ingaggiarlo senza alcuna penalità nel giro successivo.

3.4.3 ATTACCHI MULTIPLI

Armi multiple

Ognuno può combattere con qualunque arma che crede meglio gli si adatti, a patto che possieda i requisiti minimi per utilizzarla senza affaticarsi o rischiare di farsi male. Esiste anche la possibilità di impugnare ed utilizzare in combattimento due armi contemporaneamente anche se queste devono essere abbinare in modo ragionevole e rispettare sempre le direttive indicate qui di seguito.

- E' possibile attaccare con entrambe le armi solo se si ottiene un plus uguale o superiore al TdA dell'arma più lenta (cioè quella tra le due che ha il TdA più alto).
- Ciascuna delle due armi deve essere utilizzabile rigorosamente a una mano.
- Il TdA totale, pari alla somma dei TdA delle due armi deve essere inferiore a 10.
- Per impugnare entrambe le armi efficacemente chi lo fa deve avere punteggi di Forza, Abilità ed eventualmente Agilità uguali o superiori alla somma di quelli richiesti singolarmente dalle due armi.

Oltre alle limitazioni appena elencate, c'è da dire che, per la sola determinazione

attaccante/difensore il TdA di chi combatte con due armi sarà considerato pari a quello dell'arma più lenta che è da lui impugnata, ma per ogni altro conteggio il TdA da considerare sarà quello totale delle due armi. Inoltre combattendo con due armi è ovviamente impossibile impugnare uno scudo o un qualsivoglia altro oggetto, perché non avrebbe fisicamente la possibilità di poterlo fare.

Infine si deve osservare che, nel momento in cui si usano due armi per combattere il VD dell'armatura di chi è stato bersaglio dell'attacco dovrà essere conteggiata due volte in quanto, giustamente, opporrà la sua resistenza come contro due armi distinte.

Attacchi naturali multipli

Niente vieta, a quelle creature che siano state fornite dalla natura di artigli, zanne o corna qualsivoglia altro strumento atto a offendere di utilizzarlo al meglio per difendersi o assalire la propria preda.

In ogni giro di combattimento queste creature possono usare una qualunque combinazione delle armi naturali a loro disposizione, fintanto che il TdA totale di queste rimane al disotto del tempo in secondi che viene loro assegnato normalmente ogni giro per agire.

3.4.4 ANCHE IL MASTER DEVE FARE LA SUA PARTE

Così come in combattimento ogni giocatore prende le scelte per il PG che controlla, così è compito del GM fare lo stesso per i PNG ed i

mostri che sono interpretati da lui.

Paradossalmente è più difficile per lui gestire il

comportamento di queste creature di quanto non lo sia per i giocatori farlo con i propri PG.

Infatti prima di tutto il GM ha una parte duplice nello scontro, di cui è sia arbitro da un punto di vista di regole e disposizione, sia parte in causa in quanto dirige alcune delle creature coinvolte.

In secondo luogo è costume dei GM chiedere ai giocatori quali sono le azioni che intendono intraprendere nel giro di combattimento corrente prima di palesare quelle dei mostri, e questa conoscenza che lui ha non deve influenzare più del necessario le azioni che poi i mostri intraprenderanno nel giro stesso.

Infine, mentre i giocatori hanno a che fare con personaggi i cui dati numerici sono ben delineati e quindi i cui limiti sono palesi, il GM ha dalla sua risorse illimitate e nessuno verrà a dirgli che sta barando se prima di presentare un gruppo di PNG o mostri decide di aumentarne il livello, le caratteristiche o variarne il numero.

Forse quanto detto potrà sembrare scontato, ma è bene ricordarlo in quanto non vi è nulla di più odioso agli occhi dei giocatori di un GM favorisce le creature da lui interpretate a scapito dei PG. Bisogna essere sempre imparziali nell'applicare le regole e coerenti con quanto si è detto nelle descrizioni.

3.5 INCANTESIMI E PREGHIERE

In un combattimento lo si è già detto, una manciata di secondi fa la differenza tra la vita e la morte. Se questo è vero per un guerriero, che è ben equipaggiato per combattere ed addestrato a difendersi, figuriamoci quanto sia rischioso partecipare a uno scontro per un mago, uno stregone od un chierico.

Così come attaccare con un arma richiede tempo, così anche pronunciare un incantesimo o disegnare una runa o recitare una preghiera richiede un certo tempo variabile, che è riportato, espresso in secondi nella, scheda della magia stessa. A differenza dei combattenti però, i maghi e i chierici possono sfruttare appieno tutti i 10 secondi a loro disposizione. Infatti una volta completato una

magia, se rimane loro tempo possono iniziare a pronunciarne un'altra nello stesso giro.

Questa decisione impone però un malus di +2 alla difficoltà della magia che si inizia. Il test per verificare poi se detta magia avrà successo va fatto nel giro in cui la stessa viene completata. Niente impedisce a un mago che conosca formule brevi di lanciare anche 2, 3 o addirittura 4 magie in uno solo giro, ma la difficoltà di queste sarà maggiorata, come riportato nella tabella che segue.

Se poi il mago è così sfortunato da dover lanciare la sua magia mentre si difende da un attaccante, subirà una penalità di +2 alla difficoltà della magia stessa e, nel caso fosse colpito ci sarà un ulteriore malus pari al plus subito.

Azione	Malus alla difficoltà della magia
Difendersi da uno o più avversari mentre si lancia una magia	+2 per ogni avversario
Lanciare o iniziare una seconda magia in un giro	+2
Lanciare o iniziare una terza magia in un giro	+5
Lanciare o iniziare una quarta magia in un giro	+9
Essere colpiti mentre si pronuncia una magia	+plus (pari al plus subito)

3.6 STILI E TECNICHE

Prendere in mano una spada e cercare di usarla per tenere a bada il proprio avversario è una cosa che può fare chiunque, ma solo uno spadaccino ben addestrato è in grado di farla danzare nell'aria,

sorprendendo, sbilanciando, distraendo o disorientando chi gli si oppone con una tempesta di colpi o un singolo letale affondo.

3.6.1 GLI STILI

Sotto alcuni aspetti il mestiere delle armi non è dissimile da arti più accademiche od esoteriche come la stregoneria. La vera forza del guerriero non sta infatti nel suo equipaggiamento, ma nell'addestramento che ha ricevuto ed in ciò che ha assimilato nelle lunghe ore di pratica od esercizio. Tutti i movimenti e le posizioni che ha imparato ne caratterizzano il modo in cui sa attaccare o difendersi, sfruttare le opportunità o negarle all'avversario, tutto questo fa parte del suo stile di combattimento.

Nascita e scopo degli stili

I movimenti che compongono uno stile di combattimento sono il risultato di un lungo studio del modo di combattere dei soggetti a cui lo stile si ispira o contro cui lo si dovrà impiegare. Questo costituisce già di per sé un limite alle opportunità di utilizzo dello stile riducendo i casi in cui il suo impiego può offrire un vantaggio sostanziale. Uno stile quindi è tanto più efficace quanto più il nostro avversario e l'ambiente in cui il combattimento ha luogo si avvicinano a quelli per cui lo stile è stato costruito.

Naturalmente anche le nostre caratteristiche fisiche devono essere all'altezza perché usare uno stile che richiede destrezza o rapidità d'azione essendo goffi, lenti od appesantiti dall'armatura riduce il vantaggio che questo ci offre.

Regole e classificazione degli stili

Uno stile è considerato come una qualsiasi abilità, di combattimento, ma mentre in un'abilità il CdB è calcolato conteggiando cinque volte due o più attributi a questa correlati in uno stile gli attributi sono conteggiati sei, sette od un numero ancora maggiore di volte a seconda della complessità e specificità dello stile. Il numero di volte in più che si conteggiano gli attributi è detta classe dello stile e ne rappresenta l'efficacia. Ad esempio uno stile di 2° classe ha un CdB in cui gli attributi sono conteggiati 7 volte (5+2).

Visto che, a dispetto della differenza appena menzionata, il calcolo del CdB resta invariato è evidente che, a parità di livello, il CdA di chi usa uno stile è più elevato, rispetto ad una normale abilità di combattimento.

Ma lo stile è vincolato ai limiti a cui abbiamo accennato poc'anzi, quindi ogni stile possiede una serie di condizioni che, se non rispettate ne compromettono l'utilizzo infliggendo malus al CdA anche molto consistenti.

Condizioni d'uso degli stili

Le condizioni possono essere di due tipi e sono divise in tre classi di pertinenza.

- Il primo tipo raggruppa le condizioni generiche o vero/falso, come l'uso della spada, il fatto che l'avversario sia un orco o che si combatta in una palude.
- Il secondo tipo comprende invece le condizioni specifiche indicando il valore ottimale per lo stile e se questo è l'unico valore positivo od un valore limite oltre il quale o prima del quale si riceve un malus, che è proporzionale alla differenza tra detto valore e il valore reale. Sono condizioni di questo tipo armi con un TdA pari a 5 od armi con una dimensione di massimo 4 braccia, od avversari di dimensione minore di 10 braccia.

Come si è già probabilmente intuito dalla descrizione dei tipi le tre classi di pertinenza delle condizioni riguardano rispettivamente noi, il nostro avversario e l'ambiente in cui stiamo combattendo.

Ad ogni singola condizione è collegato un malus al CdA che viene applicato nel caso in cui questa non sia stata rispettata.

Vediamo uno stile d'esempio per chiarire i concetti introdotti.

ESEMPIO

Stile di spada di Akam il Duellista(3° classe, ABx3 Rlx2 FOx2 AG, Spada-4, Arma max 5 braccia-2; AVV: Spada-2, Dimensione 7 braccia-1; AMB: A piedi-3)

Questo stile impone di impugnare una spada di massimo 5 braccia, ed è efficace contro avversari che usano la spada e sono alti 7 braccia. Infine non è adatto ad essere usato a cavallo.

Vediamo ora l'applicazione dei malus.

Se con questo stile si usa un'arma diversa da una spada si ha un -4 al CdA di stile. Se invece si usa un'arma di dimensioni superiori a 5 braccia si ha un -2 al CdA di stile per ogni braccio oltre il quinto, oltre ad avere sempre anche il malus di -4 se l'arma non è una spada. Quindi usare detto stile con un'alabarda di 10 braccia ci darebbe un sostanzioso -14 al CdA di stile (-4 + -2x5).

Passando alle limitazioni che riguardano l'avversario abbiamo un -2 al CdA se questi usa un'arma diversa da una spada ed un -1 al CdA per ogni braccio se le sue dimensioni superano o sono inferiori a 7 braccia. Questo vuol dire che se vogliamo impiegare lo stile contro un orco alto due

metri e mezzo ed armato di clava dobbiamo aspettarci un bel, si fa per dire, -5 al CdA di stile (-2 + -1x3).



Nella tabella successiva sono riportate le condizioni di uso comune e quando vanno applicate.

condizione	applicata se
spada, lancia, mazza, ascia, frusta, arma ad asta, pugni e calci, zanne e artigli	se l'arma utilizzata è diversa da quella specificata nella condizione
arma di X braccia	se l'arma usata ha dimensione diversa da X braccia
arma di massimo X braccia	se l'arma usata ha dimensione maggiore di X braccia
arma di minimo X braccia	se l'arma usata ha dimensione minore di X braccia
arma con TdA pari a X	se l'arma ha un TdA diverso da X
arma con TdA maggiore di X	se l'arma ha un TdA maggiore di X
arma con TdA minore di X	se l'arma ha un TdA minore di X
dimensione pari a X braccia	se l'arma o l'avversario ha dimensione diversa da X braccia
dimensione maggiore di X braccia	se l'arma o l'avversario ha dimensione maggiore di X braccia

condizione	applicata se
dimensione minore di X braccia	se l'arma o l'avversario ha dimensione minore di X braccia
distanza di X passi	se la distanza dall'avversario è diversa da X passi
distanza maggiore di X passi	se la distanza dall'avversario è maggiore di X passi
distanza minore di X passi	se la distanza dall'avversario è minore di X passi
a piedi, a cavallo, su una nave	se non ci si trova nelle condizioni indicate
Attributo minimo X	se l'attributo specificato non ha valore pari almeno ad X

3.6.2 LE TECNICHE

Prendere in mano una spada e cercare di usarla per tenere a bada il proprio avversario è una cosa che può fare chiunque, ma solo uno spadaccino ben addestrato è in grado di farla danzare nell'aria, sorprendendo, sbilanciando, distraendo o disorientando chi gli si oppone con una tempesta di colpi o un singolo letale affondo.

Sia che si usi uno stile sia una semplice abilità di combattimento le tecniche non sono altro che delle combinazioni di colpi e movimenti studiate da grandi maestri che offrono, a chi è in grado di comprenderle ed utilizzarle in modo efficiente, l'opportunità di infliggere, magari non senza rischio, un danno maggiore o forse addirittura mortale al proprio avversario.

Classificazione delle tecniche

Visto che le tecniche sono intrinsecamente legate alle armi per cui sono state studiate non è possibile, nella maggior parte dei casi, impiegare la stessa tecnica con armi molto diverse nel modo di offendere, quindi non ci si deve meravigliare se non è previsto che si possa usare la stessa tecnica che si usa con uno stiletto impugnando un'alabarda.

La classe della tecnica ne limita l'uso ad un ristretto numero di armi tali da avere un TdA che rientri in quelli ammessi dalla classe. Le classi di tecnica sono quattro e le TdA corrispondenti sono indicate nella tabella successiva.

Classe	TdA
1°	1-3
2°	4-5
3°	6-7
4°	8+

Quando una tecnica non è associata ad un'unica classe, i suoi tempi e il bonus sono specificati per ciascuna classe in cui la tecnica spazia.

Bonus offerti dalle tecniche

L'utilizzo delle tecniche ha come scopo principe il rendere più incisivo l'attacco o, anche se meno frequentemente, potenziare la difesa. Questo significa che ogni tecnica offre a chi la riesce ad eseguire un bonus di consistenza proporzionale alla complessità della tecnica.

I bonus possono incrementare sia il numero di dadi facenti parte della parte fissa del VA sia il plus inferto all'avversario. Ad esempio una tecnica che abbia come bonus +2 incrementa, in caso di vittoria del giro, il nostro plus di due punti mentre una tecnica il cui bonus sia +2D ci permette di tirare due dadi in più durante il calcolo del danno.

Ovviamente tanto più ci si scopre tanto più si ha opportunità di infliggere danno, ma se ne dà anche opportunità all'avversario. Le tecniche che danno un bonus a noi se vinciamo, ma anche uno all'avversario se perdiamo sono caratterizzate da

bonus come +3/+2 che danno a noi un +3 al plus se vinciamo ma un +2 al plus dell'avversario se è lui a aggiudicarsi il giro. In modo simile una tecnica +4D/+2D ci offre la possibilità di tirare ben quattro dadi in più in caso di vittoria, ma da anche l'opportunità al nostro avversario di tirarne due in più se è lui a vincere.

Tempificazione delle tecniche

Come ogni altra azione compiuta in un giro di combattimento utilizzare una tecnica prende tempo. Il funzionamento è estremamente meccanico e legato in modo praticamente esclusivo al conteggio dei secondi. Le tecniche sono caratterizzate infatti da tre fasi, facilmente individuabili: la fase di preparazione, la fase di esecuzione e la fase di recupero.

Tutte e tre le fasi sono caratterizzate da un tempo in secondi che serve per portarle a compimento. Il tempo di preparazione (TdP) e il tempo di recupero (TdR) variano a seconda della tecnica, mentre quello di esecuzione, è pari al TdA dell'arma che si sta usando.

È possibile diluire la preparazione dalla tecnica in più di un giro, in base ai secondi a disposizione, ma l'esecuzione deve avvenire in un unico giro.

Il recupero infine deve essere conteggiato subito dopo l'esecuzione, e può estendersi anche per parte o tutto il giro successivo, ma **non può** essere dilazionato oltre.

Il funzionamento è tanto semplice che è più facile illustrarlo con un paio di esempi che spiegarlo teoricamente.

ESEMPI

Apertura di Akbal

2° classe, TdP: 6, Bonus: +3/+2

Usando un Gladio con TdA pari a 4 potremmo eseguire questo stile in un solo giro. Infatti avendo 10 secondi a disposizione ne dovremmo sottrarre 6 per la preparazione e ce ne resterebbero giusto giusto 4 per l'esecuzione.

La tecnica ci da un +3 al plus, quindi avendo la spada un VA di 3d8+4 questo ci garantisce, in caso di vittoria, 12 danni in più. In caso perdessimo però il giro il nostro avversario avrebbe un +2 al suo plus. Se invece del Gladio usassimo una

normale Spada con un TdA di 5 dovremmo necessariamente dilazionare la tecnica su due giri, in quanto i 4 secondi rimanenti dopo la preparazione sarebbero insufficienti per attaccare con la spada in modo efficiente. Quindi o accettiamo un malus di -2 al CdA e attacchiamo in 4 secondi pur avendo un TdA di 5 oppure attacchiamo normalmente durante il primo giro e sfruttiamo i 5 secondi rimanenti per iniziare la preparazione della tecnica, che poi potremo portare a termine nel giro successivo ed eseguire, trovandoci pure, se non ci sono altri intoppi, con 4 secondi rimanenti da attribuire in quel giro.

Tempesta d'acciaio di Shamar

3° classe, TdP: 4, TdR:4 Bonus: +2D

Impiegando come arma una Mazzapuzza con TdA di 6, siamo in grado di eseguire questa tecnica nello stesso giro in cui dichiariamo di volerla preparare. Infatti dei 10 secondi a nostra disposizione 4 se ne andrebbero in preparazione e i 6 rimanenti sarebbero appena sufficienti per eseguire la tecnica. Nel giro successivo però dovremmo smaltire i 4 secondi di recupero, che fortunatamente visto che ce ne servono altri 6 per combattere normalmente non ci causano penalità.

Se al posto della mazzapuzza avessimo una mazzapuzza con TdA di 7 la nostra fortuna sarebbe molto ridotta: il TdP di 4 ci costringerebbe ad eseguire la tecnica in un secondo giro o accettare un malus di -2 al CdA per attaccare con 6 secondi in meno.

Nel primo caso nel secondo giro ci resterebbe un solo secondo di preparazione della tecnica ed gli altri 7 di esecuzione ce ne lascerebbero 2 per iniziare il recupero, che potremmo poi completare nel terzo giro, avendo poi a disposizione altri 8 secondi per attaccare normalmente. Nel secondo caso invece, ci troveremmo a dover smaltire i 4 secondi di recupero tutti nel secondo giro in quanto non possiamo dilazarli e questo ci infliggerebbe necessariamente un -2 al CdA in quanto ci resterebbero 6 secondi per attaccare contro i 7 di cui abbiamo bisogno.

Tecniche con test sugli attributi

Alcune tecniche sono sviluppate grazie a uno o più movimenti che per la loro complessità, rapidità o anche solo brutalità richiedono test anche

piuttosto elevati su uno o più attributi e in caso questi siano falliti la tecnica è irrimediabilmente rovinata e si riceve un malus al CdA pari al valore per cui abbiamo fallito il tiro.

Altre tecniche invece puntano a sopraffare il nostro avversario sfruttando destrezza, rapidità o potenza. In questo caso perché la tecnica abbia successo si deve riuscire in un test di confronto con un determinato attributo di chi è bersaglio della tecnica, più gli eventuali modificatori dovuti alla complessità della tecnica.

In caso di fallimento l'avversario riceve un bonus analogo al caso precedente.

Come si evince chiaramente, in entrambi i casi presentati il test sugli attributi devono essere eseguiti prima di tirare il C20.

ESEMPI

Volteggio dell'aspide

2°/3° Classe, TdP: 4, TdR:2 Test: AG vs 25,

3.6.3 ACQUISIZIONE DI STILI E TECNICHE

Imparare nuove tecniche e stili richiede, come in tutte le cose che si vogliono apprendere, tempo e capacità.

Un PG può infatti acquisire una tecnica, come se fosse una sotto abilità della propria abilità combattiva, spendendo tanti punti esperienza (che ha precedentemente accumulato) quanti sono indicati nella scheda della tecnica stessa; l'apprendimento della tecnica non è tuttavia né automatico né istantaneo ma è necessaria la disponibilità di tempo da parte del PG, la presenza di un maestro d'armi che gliela insegni o di un manuale che ne illustri i segreti e cosa più importante che le sue conoscenze acquisite fino a quel momento gli permettano di comprendere la tecnica stessa.

Bonus: /

Questa tecnica richiede, per avere successo, un test sull'AG di difficoltà 25. In caso il test abbia successo ci viene accordato il bonus relativo alla classe dell'arma che stiamo utilizzando ma in caso di fallimento, riceveremo invece un malus al CdA pari al valore per cui abbiamo fallito il tiro. Quindi se la nostra AG era di 27 avremmo dovuto ottenere 8+ per avere successo e, nel malaugurato caso ottenessimo un 5 non perderemmo solo i benefici della tecnica, ma avremmo anche un malus di $8-5=3$ al CdA.

Martello di Gnurk

3° Classe, TdP: 4, TdR:4 Confronto: FO vs AG+10, Bonus:

Per riuscire ad impiegare positivamente questa tecnica è necessario riuscire in un test sulla FO di difficoltà pari all'AG del bersaglio aumentata di 10. Se questo ha successo viene accordato il bonus, altrimenti subiremo un malus pari al valore per cui abbiamo fallito il test.

Questo si traduce in un test sulla propria abilità combattiva o di stile per le tecniche di stile contro la difficoltà di apprendimento presente nella scheda della tecnica. In caso di fallimento del test, non vengono spesi punti esperienza, ma il tempo perso nel tentativo di apprendere la tecnica è comunque perduto.

L'apprendimento di uno stile ha invece regole equivalenti a quello di una qualunque abilità, ma oltre che apprendere stili nuovi è possibile migliorare uno stile che già si conosce rendendolo più efficace. Questa miglioria si chiama evoluzione dello stile e segue regole analoghe all'acquisizione di una tecnica, ma richiede un quantitativo ben maggiore di punti esperienza e di tempo rispetto a questa.

3.7 SOTTERFUGIO E SORPRESA

Da che mondo è mondo il più forte ha la meglio sul più debole, a meno che questi non sfrutti i suoi punti di forza per capovolgere la situazione.

Certo un combattente onorevole preferisce sempre affrontare il proprio avversario in campo aperto e ad armi pari, ma tanti sono coloro che mettono la propria vita al disopra del proprio onore o che, non avendone affatto, non si fanno scrupoli ad usare metodi poco leali per uccidere.

In questo paragrafo vogliamo appunto presentare alcune abilità 'speciali' che pur essendo strettamente correlate al combattimento utilizzano regole diverse da quelle presentate finora.

Colpo mortale

E' l'abilità tipica dell'assassino. Essa consiste nella facoltà di ferire o, se si è abbastanza esperti, uccidere una vittima ignara dell'aggressione; non è pertanto possibile ricorrere a questa disciplina durante un combattimento in mischia, a meno che il nostro bersaglio non sia conscio della nostra presenza. Per poterne usufruire è necessario essere nascosti ed eventualmente raggiungere il proprio obiettivo senza fare rumore, per questo motivo è consigliabile accompagnare l'abilità di Colpo mortale con quelle di Muoversi silenziosamente e

Nascondersi.

Se si vuole uccidere una vittima è necessario dapprima eseguire un test su Nascondersi e se necessario su Muoversi silenziosamente, come indicato nel capitolo XYZ, per arrivare alla portata dell'obiettivo senza essere notati e, successivamente, un test su Colpo mortale contro la percezione della vittima. Naturalmente prima dell'azione si deve dichiarare l'arma con cui si vuole eseguire l'assassinio.

Se il test ha successo si calcolano i danni inflitti alla vittima secondo le normali regole usate nel combattimento, prendendo tuttavia come plus il plus del test, più l'eventuale bonus derivante dal plus ottenuto ai test su Nascondersi o Muoversi silenziosamente (in caso fossero stati eseguiti entrambi si sceglie il plus più basso). Se il test su Colpo mortale fallisce la vittima si accorge di noi e inizia un regolare giro di combattimento.

Va comunque detto che non è necessario essere istruiti nelle abilità dell'uso dell'arma che si usa nel tentativo di assassinio in quanto esse sono proprie del combattimento in mischia.

Il tempo necessario a compiere un Colpo mortale è pari al doppio del TdA dell'arma con cui lo si esegue. Nella tabella seguente sono riportati i bonus e malus più comuni.

Condizione	Bonus/Malus
Dimensioni della vittima	
Gnomo/Hobbit	+2
Nano	+1
Orchetto	-1
Orco	-2
Troll	-4
Gigante	-7
Dimensioni enormi	Impossibile
Condizioni della vittima	
Paranoica	-6
Molto attenta	-4
Vigile	-2
Distratta	+2

Condizione	Bonus/Malus
Molto distratta	+4
Assonnata	+3
Addormentata	+10

Colpire alle spalle

Chi usa questa abilità ha la possibilità di infliggere colpi a tradimento agli avversari che gli voltano le spalle. Ovviamente un colpo alle spalle può essere inferto da chiunque ma chi invece è allenato in questa abilità può farlo godendo di notevoli vantaggi. Come per assassinare è necessario preventivamente raggiungere il bersaglio muovendosi silenziosamente o nascondendosi, quindi, previo test sulla appropriata abilità per avvicinarsi senza essere visti, per colpire alle spalle si deve eseguire un test contro la percezione della vittima designata.

el caso in cui il test ha successo il plus ottenuto costituisce un bonus al punto di pareggio del giro di combattimento vero e proprio e, sempre in caso di successo del test su colpire alle spalle, se malauguratamente si fallisce il tiro per colpire l'avversario questi non infligge danni all'assalitore. Se invece si fallisce il test su colpire alle spalle non si hanno malus né bonus, ma si prosegue con un normale giro di combattimento.

differenza di Colpo mortale è quindi necessario possedere l'abilità adatta all'uso dell'arma che si desidera impiegare.

Questa abilità può essere usata solamente se non si è già coinvolti in un combattimento, o se il proprio bersaglio non è a conoscenza della nostra presenza.

Colpire alle spalle utilizza gli stessi bonus relativi alle condizioni della vittima di Colpo mortale, ma non quelli relativi alla dimensione della stessa.

Tendere imboscate

Chi è possiede questa abilità è in grado di preparare un'imboscata attaccando col vantaggio della sorpresa chi è tanto sfortunato da cadervi.

Non è possibile fare uso di questa abilità in un combattimento già iniziato.

Quando una o più creature attraversano la zona dell'imboscata ognuna di loro esegue un test sulla Percezione con difficoltà pari al CdA di tendere imboscate di chi è in agguato, modificato dai bonus o malus che si applicano all'abilità di Nascondersi. In caso tutti i test siano falliti l'imboscata ha successo e chi è in agguato ha a disposizione un numero di secondi pari alla differenza del test che è stato fallito per meno punti più 5. Durante questo tempo coloro che sono caduti nell'imboscata possono solo difendersi, senza però beneficiare di alcun bonus difensivo dovuto all'impiego di tempo o al combattimento difensivo, e non possono pronunciare magie o invocazioni o preparare tecniche.

ESEMPIO

Bakra il Ributtante tende un'imboscata a tre viaggiatori. Il CdA di Tendere Imboscate di Bakra è pari a 21 e i viaggiatori hanno Percezione pari a 13, 12 e 15.

I tre eseguono un test sulla Percezione per accorgersi di Bakra e tirano 12, 13 e 11 rispettivamente. Visto che i test erano 18+, 19+ e 16+ li falliscono tutti e tre di 6 punti i primi due e di 5 il terzo. Bakra potrà quindi contare su 5+5=10 secondi di tempo in cui agire di sorpresa.

Fuga

Questa particolare abilità permette di sottrarsi a situazioni spiacevoli come i combattimenti, con il vecchio sistema del darsela a gambe. Nello specifico, chi possiede questa abilità può impiegarla in uno scontro come una qualunque abilità combattiva, e in caso sia vincitore del giro, sarà riuscito a sfuggire al combattimento, come se si fosse disingaggiato.



3.8 FERITE, MENOMAZIONE E MORTE

Vincere un combattimento usualmente significa uccidere o menomare il proprio avversario e quindi necessariamente ad un punto dello scontro vi sarà

qualcuno, sia questo un PG, un PNG o un mostro, che si troverà malridotto, vicino a passare a miglior vita o addirittura già cadavere.

3.8.1 QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

...qualcuno si fa sempre male. Se è nella natura del combattimento che ci sia un vincitore, è altrettanto ovvio che ci sia uno sconfitto, il quale, visto che si parla di confronti in cui si usano spesso armi fatte per uccidere, viene reso incapace od addirittura ucciso. Il GM deve tener ben presente che il PG, PNG e mostri non sono (generalmente) delle macchine o entità astratte e che se viene tagliato loro un arto, subiscono una frattura o vengono feriti profondamente al corpo il modo in

cui lui o i giocatori li interpretano deve tenerne conto, a dispetto del fatto che si sappia che l'ingiuria subita non ucciderà subito e che magari un alleato del gruppo potrà guarire il ferito o, estrema ratio, verranno impiegati dei Punti Favore per farlo sopravvivere. Il povero ferito infatti non sa tutte queste cose, e anche se è un combattente stagionato prova, probabilmente, dolore come chiunque altro e, a meno che non sia un fanatico, può temere l'avvicinarsi della morte.

3.8.2 LOCALIZZAZIONE DEI COLPI

Può essere utile, per vari motivi voler determinare quale è la parte del corpo è stata colpita. Questa determinazione va ovviamente eseguita solo quando esiste un'incertezza, quindi in caso di attacco mirato o se si impiegano armi da lancio se invece è stata dichiarata come bersaglio una parte specifica del corpo non è necessario tirare nella tabella seguente.

Come linea guida si ricordi che in caso ci sia ambiguità un numero pari indica quasi sempre che siamo stati colpiti nella parte destra del corpo così come uno dispari in quella sinistra. In caso il risultato indichi un colpo ad un piede si deve tirare un ulteriore D20 per stabilire quale dei due sia stato colpito.

Determinazione della parte del corpo colpita	
D20	Localizzazione colpita
1	Piede: D20 se pari destro altrimenti sinistro
2-3	Polpaccio destro/sinistro
4-5	Coscia destra/sinistra
6	Inguine
7-8	Basso addome sinistro/destro
9	Sterno
10-11	Torace destro/sinistro
12-13	Braccio destro/sinistro
14-15	Avambraccio destro/sinistro
16-17	Mano destra/sinistra
18	Collo, trapezio e clavicola
19	Mascella, bocca, naso
20	Occhi, cranio orecchie e nuca

La tabella si riferisce a creature umanoidi ragionevolmente simili all'uomo, animali quadrupedi od uccelli. Se la creatura colpita è di forma diversa o contempla un numero differente di

arti possiede ali e/o coda, si troverà riportata questa tabella in fondo alla voce relativa a quella creatura del bestiario. due sia stato colpito.

3.8.3 DANNI CRITICI

Quando due guerrieri esperti si affrontano protetti dalle loro armature e magari anche dallo scudo molti dei colpi subiti si traducono in ecchimosi o ferite superficiali, ma se uno dei due combattenti non è abile o esperto quanto l'altro o se è privo di protezioni adeguate è molto più facile che subisca rapidamente delle ingiurie anche mortali.

Tra le caratteristiche di ogni arma c'è infatti un valore numerico di due cifre, espresso sempre in multipli di cinque che si chiama *soglia critica*, o semplicemente *soglia*. Se il danno inflitto con quell'arma dopo aver sottratto l'armatura ed ogni altra forma di protezione, è maggiore della soglia critica dell'arma stessa colui che è stato colpito subirà un danno grave, o meglio critico, che potrebbe renderlo inabile a proseguire lo scontro o portarlo addirittura alla morte.

Entità e locazione di un colpo critico

La gravità di un colpo critico si calcola in base al valore di cui si è superata la soglia dell'arma con cui è stato inflitto, più un l20. Quindi se si sono subiti 60 danni da una spada con Soglia critica pari a 45 il critico avrà una entità pari a

$60-45=15$ più il risultato dell'l20.

Una volta determinato quanto il colpo è stato dannoso bisogna determinare quale parte del corpo è stata danneggiata dal colpo stesso. Ovviamente essere colpiti alla testa non è tanto letale quanto ad un avambraccio, ma a volte il sapere che si sopravviverà al colpo subito non è di gran conforto se si è resi inermi dal colpo e il proprio avversario è ancora lì e pregusta l'avvicinarsi del momento in cui darà il colpo di grazia.

Per sapere dove si è colpito, basta tirare un D20 e consultare la tabella del paragrafo 8.1.

Effetti di un colpo critico

Una volta che siano note sia l'entità numerica del colpo critico subito od inflitto sia quale locazione è stata colpita è possibile determinare quale siano gli effetti del colpo stesso. Ovviamente, più l'entità è elevata più gravi sono le conseguenze per chi è colpito.

Di seguito sono riportate, per ogni parte del corpo che è possibile colpire gli effetti del colpo critico e proporzionali alla gravità dello stesso.

Parte colpita	Ingiuria subita
Piede	
Polpaccio	
Coscia	
Inguine	
Basso addome	
Sterno	
Torace	
Braccio	

Parte colpita	Ingiuria subita
Avambraccio	
Mano	
Collo, trapezio e clavicola	
Mascella, bocca, naso	
Occhi, cranio orecchie e nuca	

Per non dilungarsi in modo eccessivo in questo capitolo sono state semplicemente elencate le ingiurie subite in seguito al colpo critico eventualmente con un riferimento ai malus in cui si

è incorsi. Per maggiori dettagli riguardo i danni critici, le loro conseguenze e la loro cura vi rimandiamo al capitolo riguardante la salute.

3.8.4 AGONIA

Per quanto un combattente possa essere bene addestrato e temprato al dolore tutti hanno un limite e anche il guerriero più forte può subire ferite od ingiurie tanto gravi da potergli essere fatali se non curate in un tempo brevissimo.

Quando un PG od un suo avversario subiscono un danno tale da veder azzerati, o portati in negativo i propri PV entrano in uno stato di agonia, che li porterà presto alla morte se loro stessi od un'entità esterna non interverranno riportando i PV al di sopra di 0.

Alla fine di ogni giro in cui ci si trova ad avere meno di 0 PV si deve eseguire un tiro di agonia, che consiste nel tirare un D20 ed ottenere un risultato più alto della gravità della propria agonia. La gravità della agonia può essere determinata

dividendo il numero di PV di cui si è sotto zero per il *fattore di scala dell'agonia* e arrotondando per eccesso il risultato. Il *fattore di scala* è un numero proporzionale alla nostra Resistenza secondo la tabella seguente.

Fattore di scala dell'agonia							
RE	Fattore	RE	Fattore	RE	Fattore	RE	Fattore
4	1	12	3	20	5	28	7
5	1	13	3	21	5	29	7
6	1	14	3	22	5	30	7
7	2	15	4	23	6	31	8
8	2	16	4	24	6	32	8
9	2	17	4	25	6	33	8
10	2	18	4	26	6	34	8
11	3	19	5	27	7	35	9

Ad esempio, se Lakar il Valoroso ha una Resistenza pari a 18 e si trova malridotto a -22 PV. La gravità della sua agonia è pari a 22 diviso per 4, il fattore di scala dell'agonia collegato al suo punteggio di RE di 18, che da come risultato 4,5 arrotondato per eccesso a 5. Quindi se Lakar vuole sopravvivere un altro giro deve tirare almeno un 6 col D20.

Regola avanzata

Se si preferisce utilizzare un metodo più esatto per i test sull'agonia, è possibile farlo, ma è consigliabile avere a portata di mano una calcolatrice. Il metodo consiste infatti nel dividere il numero di PV negativi a cui ci si trova per il numero massimo di PV che si hanno quando si è in perfetta forma, e moltiplicare poi il risultato di questa divisione per 100.

Il numero ottenuto è la gravità della propria agonia espressa in percentuale, quindi per superare il test basterà tirare un D100 ed ottenere un risultato superiore al valore ottenuto con il calcolo appena indicato.

Riprendendo l'esempio precedente, se Lakar il Valoroso ha una Resistenza pari a 18 e si trova malridotto a -22 PV, la gravità della sua agonia

è data da 22 cioè il numero di PV di cui si è al disotto di 0 diviso per 90, che è il numero di PV massimo di Lakar, pari appunto a cinque volte la Resistenza (infatti $18 \times 5 = 90$) e poi moltiplicato per 100, per avere la gravità di agonia espressa in percentuale. In questo caso sarà $(22/90) \times 100 = 24$.

Quindi per sopravvivere al test sull'agonia Lakar dovrà tirare un D100 ed ottenere un risultato superiore a 24.

3.8.5 LA MORTE E IL FAVORE DEGLI DEI

Quando si fallisce un test di agonia, o si subisce un critico tanto grave da essere mortale all'istante lo spettro della morte compare al fianco del PG. Fortunatamente i PG (e a discrezione del Master anche alcuni PNG di grande rilievo) possono contare sulla clemenza degli dei e riuscire eventualmente a posticipare la loro dipartita. A ogni PG è stato infatti assegnato al momento delle creazione ed in base alla sua razza e ad altri fattori di carattere mistico, un numero di **punti favore** che sono la misura di quanto favore egli gode presso gli dei. Nel momento in cui viene fallito un test di agonia, o si dovrebbe subire un critico mortale è possibile spendere uno o più punti favore per prevenirlo o, nel caso del critico, anche solo ridurre gli effetti.

Riscattare un test agonia

Il numero di punti favore necessari per annullare il fallimento di un test di agonia dipende dalla gravità dell'agonia, secondo la tabella seguente

Gravità dell'agonia*	Punti Favore spesi
1-2 (1-10%)	1
3-8 (11-40%)	2
9+ (41% e oltre)	3

(*) I valori tra parentesi si riferiscono alla regola avanzata

Dopo che i punti favore sono stati spesi, si torna a 0 PV e tutte le eventuali emorragie si considerano bloccate. Questo non significa però che eventuali altre ingiurie ad esse collegate siano da considerarsi curate e le eventuali penalità continuano a sussistere finché non si viene curati normalmente. Ciò vuol dire che se un PG in agonia per l'emorragia causata dall'amputazione di una mano fallisce il test di agonia questi viene **solo** riportato a 1 PV e l'emorragia si considera bloccata, ma rimane comunque monco della mano.

Nel caso dei colpi critici è possibile ridurre l'entità del colpo critico di 30 punti per ogni punto favore speso.

E' infine possibile utilizzare uno o più punti favore per prevenire o ridurre, nel momento in cui sono inflitti, danni e colpi critici non letali sempre nella proporzione di un punto favore per 30 danni o 30 punti di entità del critico che si vogliono prevenire

o ridurre. Quest'ultimo particolare utilizzo non è che una invocazione del favore degli dei o della loro protezione allo scopo di portare a termine un importante incarico o abbattere un nemico mortale.

Morte di un PG

Se un PG non ha a disposizione un numero di punti favore sufficienti a prevenire il fallimento del test di agonia o ridurre a sufficienza l'entità del critico, è arrivato il suo momento: si accascia al suolo e muore.

Questo è usualmente un momento molto critico per il giocatore che controllava il PG defunto e gli va dato giusto peso. Alcuni giocatori infatti, specie se impiegano lo stesso PG per un lungo arco di tempo, sono molto legati al suo destino e provano dispiacere nel vederli annientati.

In questi momenti il GM deve monitorare il comportamento degli altri giocatori e se necessario richiamarli ad una interpretazione appropriata per chi ha appena perduto un compagno, un amico o anche solo un alleato.

Resurrezione

In caso il PG non abbia a disposizione un numero sufficiente di punti favore per riscattare gli effetti mortali in cui è incorso, ma ne abbia ancora almeno uno residuo è sempre possibile riportarlo in vita tramite poteri magici od intercessione divina. Riguardo questo argomento però, è meglio consultare il paragrafo relativo a "resurrezione, imposizioni divine e non-vita".



capitolo III