

MODIFICATORI DI COMBATTIMENTO

CONDIZIONI FAVOREVOLI E SFAVOREVOLI

Tabella: Modificatori al tiro per colpire

L'attaccante è...	In mischia	A distanza
Abbagliato	-1	-1
Ai fianchi del difensore	+2	-
In posizione sopraelevata	+1	+0
Intralcio	-2 ¹	-2 ¹
Invisibile	+2 ²	+2 ²
Prono	-4	- ³
Ristretto in uno spazio	-4	-4
Scosso o spaventato	-2	-2

1 Un personaggio intralcio subisce inoltre una penalità di -4 alla Destrezza, che può influenzare il suo tiro per colpire.

2 Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA. Questo bonus non si applica se il bersaglio è accecato.

3 Quando l'attaccante è prono non può usare la maggior parte delle armi a distanza, ma può comunque usare una balestra o le shuriken da posizione prona senza alcuna penalità.

Tabella: Modificatori alla Classe Armatura

Il difensore è...	In mischia	A distanza
Accecato	-2 ¹	-2 ¹
Colto alla sprovvista	+0 ¹	+0 ¹
Immobilizzato	-4 ²	+0 ²
In ginocchio o seduto	-2	+2
In lotta (ma l'attaccante non lo è)	+0 ¹	+0 ^{1,3}
Indifeso	-4 ²	+0 ²
Intralcio	+0 ⁴	+0 ⁴
Occultato o invisibile	- Vedi "Occultamento" -	
Oltre una copertura	+4	+4
Prono	-4	+4
Ristretto in uno spazio	-4	-4
Stordito	-2 ¹	-2 ¹
Tremante	-2 ¹	-2 ¹

1 Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

2 Si consideri la Destrezza del difensore uguale a 0 (modificatore di -5). I ladri possono portare attacchi furtivi contro difensori indifesi o immobilizzati.

3 Si effettui un tiro casuale per vedere quale combattente in lotta viene colpito. Quel difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

4 Un personaggio intralcio subisce inoltre una penalità di -4 alla Destrezza.

COPERTURA

Ai fini di stabilire se un bersaglio è sotto copertura contro un attacco a distanza, si scelga un angolo del proprio quadretto. Se un fascio di rette, con l'origine in questo angolo, che congiunge un qualunque angolo del quadretto avversario, attraversa un quadretto o un contorno che blocca la linea di visuale, o un quadretto che fornisce copertura o che è occupato da un'altra creatura, il bersaglio ottiene una copertura (bonus di +4 alla CA).

Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio adiacente, quest'ultimo è sotto copertura se qualsiasi linea che collega il quadretto del personaggio con quello dell'avversario attraversa un muro (compreso un muretto). Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio che non è adiacente (come con un'arma con portata), si utilizzino le regole per stabilire la copertura contro gli attacchi a distanza.

Copertura e ostacoli bassi: Un ostacolo basso (come un muro che arriva alla cintura del personaggio) fornisce copertura, ma solo contro le creature che si trovano entro 9 metri (6 quadretti) da esso. L'attaccante può ignorare la copertura se è più vicino all'ostacolo del suo avversario.

Copertura e attacchi di opportunità: Un personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un avversario che è sotto copertura nei suoi confronti.

Copertura e tiri salvezza sui Riflessi: La copertura conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi contro attacchi che hanno origine o esplodono in un punto dall'altro lato della copertura del personaggio. Si noti che gli effetti a propagazione, come una palla di fuoco, possono aggirare gli angoli e quindi negare questo bonus di copertura.

Copertura e prove di Nascondersi: Il personaggio può usare la copertura per effettuare una prova di Nascondersi. Un personaggio privo di copertura di solito necessita di occultamento (vedi sotto) per effettuare una prova di Nascondersi.

Copertura leggera: Le creature, persino i propri nemici, possono fornire copertura contro gli attacchi a distanza, conferendo un bonus di +4 alla CA del personaggio. In ogni caso, la copertura leggera non conferisce né bonus ai tiri salvezza sui Riflessi né consente di effettuare prove di Nascondersi.

Copertura e creature grandi: Qualunque creatura il cui spazio è maggiore di 1,5 metri (1 quadretto) fornisce copertura in maniera leggermente diversa dalle creature di taglia più piccola. Una creatura di questo tipo può scegliere qualsiasi quadretto occupato per stabilire se un avversario è sotto copertura rispetto agli attacchi della creatura. Allo stesso modo, quando un personaggio attacca in mischia una creatura di questo tipo, può scegliere uno qualunque dei quadretti occupati dalla creatura per stabilire se essa sia sotto copertura rispetto al personaggio.

Copertura totale: Se il personaggio non ha alcuna linea di visuale contro il suo bersaglio, quest'ultimo beneficia di una copertura totale nei suoi confronti. Il personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un bersaglio sotto copertura totale.

Gradi variabili di copertura: La copertura, in alcuni casi, può conferire un bonus superiore alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. In queste circostanze i normali bonus di copertura alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi si possono raddoppiare (a +8 e a +4, rispettivamente). Una creatura che beneficia di questa copertura migliorata ottiene a tutti gli effetti eludere migliorato contro tutti gli attacchi cui si applica il bonus ai tiri salvezza sui Riflessi. La copertura migliorata fornisce inoltre un bonus di +10 alle prove di Nascondersi.

OCCULTAMENTO

Ai fini di stabilire se un bersaglio è occultato contro un attacco a distanza, si scelga un angolo del proprio quadretto. Se un fascio di rette, con l'origine in questo angolo, che congiunge un qualunque angolo del quadretto avversario, attraversa un quadretto o un contorno che conferisce occultamento, allora il bersaglio è occultato.

Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio adiacente, quest'ultimo è occultato se tutto il suo spazio si trova entro un effetto che conferisce occultamento. Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio che non è adiacente, si utilizzino le regole per stabilire l'occultamento contro gli attacchi a distanza.

Per contro, alcuni effetti magici forniscono occultamento contro tutti gli attacchi, quali che siano le eventuali condizioni di occultamento.

Probabilità di essere mancati per occultamento: L'occultamento di per sé fornisce alla creatura contro cui è stato messo a segno un attacco una probabilità del 20% che l'attaccante la manchi. Se l'attaccante colpisce, il difensore può effettuare un tiro percentuale sulla probabilità di essere mancati ai fini di sfuggire al colpo. Condizioni multiple di occultamento non si sommano.

Occultamento e prove di Nascondersi: Il personaggio può usare l'occultamento per effettuare una prova di Nascondersi. Un personaggio privo di occultamento di solito necessita di copertura per effettuare una prova di Nascondersi.

Occultamento totale: Se il personaggio non ha alcuna linea di visuale contro il suo bersaglio, quest'ultimo beneficia di un occultamento totale nei suoi confronti. Il personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un bersaglio sotto occultamento totale, anche se questi può attaccare nel quadretto dove pensa che si trovi il bersaglio. Un attacco messo a segno in un quadretto occupato da un nemico sotto occultamento totale ha una probabilità di fallimento del 50% (invece della normale probabilità di essere mancati del 20% di un avversario occultato).

Un personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un avversario sotto occultamento totale, neppure conoscendo il quadretto o i quadretti occupati dall'avversario.

Ignorare occultamento: L'occultamento non ha sempre effetto. Un'area in penombra o l'oscurità non conferiscono alcun occultamento contro un avversario con scurovisione. I personaggi con la visione crepuscolare, sotto le stesse fonti di luce, vedono nitido a una distanza maggiore degli altri personaggi.

Anche se l'invisibilità conferisce occultamento totale, gli avversari che hanno l'uso della vista possono lo stesso effettuare delle prove di Osservare per stabilire la posizione dell'avversario invisibile. Un personaggio invisibile ottiene un bonus di +20 alle prove di Nascondersi se si muove o un bonus di +40 alle prove di Nascondersi se rimane immobile (anche se gli avversari non sono in grado di vedere il personaggio invisibile, potrebbero comunque stabilire la sua posizione da altri indizi esterni).

Gradi variabili di occultamento: Alcune situazioni possono fornire un occultamento maggiore o minore del normale, modificando di conseguenza la percentuale di essere mancati.

ATTACCARE AI FIANCHI

Un personaggio che compie un attacco in mischia ottiene un bonus di fiancheggiamento +2 contro un avversario, se quest'ultimo è minacciato su un lato o un angolo opposto del suo contorno da un alleato del personaggio.

In caso di dubbio su un attacco ai fianchi contro un avversario preso in mezzo a due personaggi alleati, si tracci una retta immaginaria per unire i centri (dei quadretti) di questi ultimi. Se la retta interseca il contorno opposto dello spazio occupato dall'avversario (compresi gli angoli di quel contorno), allora l'avversario è attaccato ai fianchi.

Eccezione: Un attaccante che occupa più di 1 quadretto, ottiene un bonus di fiancheggiamento se almeno uno dei suoi quadretti è valido ai fini di un attacco ai fianchi.

Soltanto una creatura o un personaggio che minaccia il difensore può aiutare l'attaccante a ottenere il bonus di fiancheggiamento.

Le creature con portata di 0 metri non possono attaccare ai fianchi un avversario.

DIFENSORI INDIFESI

Un nemico indifeso è chiunque sia legato, addormentato, paralizzato, privo di sensi o altrimenti alla mercé del personaggio.

Attacco normale: Un personaggio indifeso subisce una penalità di -4 alla CA contro gli attacchi in mischia, ma nessuna penalità contro gli attacchi a distanza.

Una creatura indifesa non può applicare alcun bonus di Destrezza alla CA. In realtà, il suo punteggio di Destrezza va considerato come fosse 0 e il suo modificatore di Destrezza alla CA come se fosse -5 (un ladro potrà compiere un attacco furtivo contro la creatura).

Colpo di grazia: Un personaggio, con un'azione di round completo, può usare un'arma da mischia per dare un colpo di grazia a un nemico indifeso. Questi può anche usare un arco o una balestra, purché si trovi adiacente al bersaglio.

Il personaggio colpisce automaticamente e mette a segno un colpo critico. Se il difensore sopravvive ai danni, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danni inflitti) o morire. Un ladro che dà un colpo di grazia a un nemico indifeso, aggiunge anche i suoi danni extra per l'attacco furtivo.

Chi dà un colpo di grazia incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano.

Non è possibile dare un colpo di grazia a una creatura immune ai colpi critici. Il personaggio può dare un colpo di grazia a una creatura sotto occultamento totale, ma per fare ciò impiega due azioni di round completo consecutive (la prima per "trovare" la creatura dopo aver individuato il quadretto in cui è situata, e la seconda per dare il colpo di grazia).