

BASI DEL COMBATTIMENTO

COME FUNZIONA IL COMBATTIMENTO

Il combattimento è ciclico; ciascuno agisce al proprio turno in un ciclo ripetuto di round. Il combattimento si svolge come descritto di seguito:

1. Ciascun combattente inizia colto alla sprovvista. Questi, dopo aver agito, non è più colto alla sprovvista.
2. Stabilire quali personaggi sono consapevoli dei loro avversari all'inizio della battaglia. Se alcuni ma non tutti i combattenti sono consapevoli dei loro avversari, si svolge un round di sorpresa prima dell'inizio dei round normali di battaglia. I combattenti consapevoli dei loro avversari possono agire nel round di sorpresa, e quindi tirano per l'iniziativa. Nell'ordine del tiro di iniziativa (dal più alto al più basso), ciascuno dei combattenti che ha aperto la battaglia consapevole dei suoi avversari può compiere un'azione (un'azione standard o un'azione di movimento) durante il round di sorpresa. I combattenti che sono inconsapevoli non possono agire nel round di sorpresa. Se tutti o nessuno cominciano la battaglia consapevoli, non c'è alcun round di sorpresa.
3. I combattenti che non hanno ancora tirato l'iniziativa, possono farlo. Tutti i combattenti sono ora in grado di iniziare il loro primo round normale di battaglia.
4. I combattenti agiscono nell'ordine di iniziativa (dal più alto al più basso).
5. Quando ciascuno ha completato il proprio turno, il combattente con l'iniziativa più alta agisce di nuovo, e si ripetono i punti 4 e 5 fino al termine della battaglia.

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO

Questo paragrafo riassume le statistiche indispensabili per avere successo in battaglia, e poi spiega come utilizzarle.

TIRO PER COLPIRE

Un tiro per colpire rappresenta il tentativo di ferire un avversario durante il proprio turno in un round. Quando il personaggio effettua un tiro per colpire, lancia 1d20 e aggiunge il proprio bonus di attacco. (A questo tiro si possono comunque applicare altri modificatori). Se questo risultato è pari o superiore alla CA del bersaglio, il personaggio colpisce e infligge danni.

Mancare e colpire in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) al tiro per colpire è sempre un colpo mancato. Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un colpo messo a segno. Un 20 naturale costituisce inoltre una minaccia, un possibile colpo critico.

BONUS DI ATTACCO

Il bonus di attacco del personaggio con un'arma da mischia è:

bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia

Il bonus di attacco del personaggio con un'arma a distanza è:

bonus di attacco base + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia + penalità di gittata

Table: Modificatori di taglia

Taglia	Modificatore di taglia	Taglia	Modificatore di taglia
Colossale	-8	Piccola	+1
Mastodontica	-4	Minuscola	+2
Enorme	-2	Minuta	+4
Grande	-1	Piccolissima	+8
Media	+0		

DANNI

Quando un personaggio mette a segno un attacco, infligge danni. Il tipo di arma utilizzato determina l'ammontare di danni inflitti. Gli effetti che modificano i danni delle armi si applicano tanto agli attacchi senz'armi quanto agli attacchi naturali delle creature.

I danni riducono i punti ferita attuali del bersaglio.

Danni minimi: Se le penalità riducono i danni totali a meno di 1, un colpo messo a segno infligge comunque 1 danno.

Bonus di Forza: Quando il personaggio colpisce con un'arma in mischia o un'arma da lancio aggiunge il modificatore di Forza al risultato dei danni. Una penalità di Forza, ma non un bonus, si applica agli attacchi compiuti con tutti gli archi, ad eccezione di quelli compositi.

Arma nella mano secondaria: Quando il personaggio infligge danni con un'arma impugnata nella mano secondaria, aggiunge soltanto la metà del bonus di Forza.

Impugnare un'arma a due mani: Quando il personaggio infligge danni con un'arma impugnata a due mani, aggiunge una volta e mezzo il proprio bonus di Forza. In ogni caso, il personaggio non ottiene questo bonus accresciuto di Forza, quando impugna a due mani un'arma leggera.

Moltiplicare i danni: Talvolta, è possibile moltiplicare i danni per qualche fattore, come nel caso di un colpo critico. Si tirano i danni (con tutti i modificatori) più volte, e poi si sommano i risultati. *Nota:* Quando si moltiplica il danno per più di una volta, ogni moltiplicatore utilizza i danni originali non moltiplicati.

Eccezione: I danni extra in aggiunta (o superiori) ai normali danni non vanno mai moltiplicati.

Danni alle caratteristiche: Alcune creature ed effetti magici sono in grado di provocare danni temporanei alle caratteristiche (ossia, la diminuzione di un punteggio di caratteristica).

CLASSE ARMATURA

La Classe Armatura (CA) rappresenta le difficoltà a cui vanno incontro gli avversari per assestare un colpo preciso che danneggi il personaggio. È il risultato del tiro per colpire che un avversario deve ottenere per mettere a segno un colpo contro il personaggio. La CA del personaggio è pari a:

10 + bonus di armatura + bonus di scudo + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia

Si noti che l'armatura limita il bonus di Destrezza, perciò un personaggio con indosso l'armatura potrebbe perdere una frazione del bonus di Destrezza alla CA.

Talvolta, è impossibile applicare il bonus di Destrezza (se presente). Se il personaggio non è in grado di reagire a un colpo, allora non può sfruttare il bonus di Destrezza alla CA (se non si possiede alcun bonus di Destrezza, non accade nulla).

Bonus di potenziamento: Gli effetti di potenziamento rendono migliore l'armatura.

Bonus di deviazione: Gli effetti di deviazione magica parano gli attacchi e migliorano la CA.

Armatura naturale: L'armatura naturale migliora la CA.

Bonus di schivare: Alcuni altri bonus alla CA rappresentano lo sforzo attivo di evitare i colpi o il bonus alla CA per combattere sulla difensiva. Tali bonus si definiscono bonus di schivare. Qualsiasi situazione che nega il bonus di Destrezza, nega altresì i bonus di schivare. (Indossare un'armatura non penalizza questo tipo di bonus, come invece succede per quelli di Destrezza alla CA). A differenza di altri tipi di bonus, i bonus di schivare sono cumulabili.

Attacchi di contatto: Alcuni attacchi ignorano l'armatura, compresi gli scudi e l'armatura naturale. In questi casi, chi attacca effettua un tiro per colpire di contatto (a distanza o in mischia). Quando si subisce un attacco di contatto, la propria CA non comprende alcun bonus di armatura, di scudo o di armatura naturale. Tutti gli altri modificatori, quali ad esempio il modificatore di taglia, il modificatore di Destrezza e il bonus di deviazione (se presente) si applicano normalmente.

PUNTI FERITA

Quando il totale di punti ferita scende a 0, il personaggio è inabile. Quando scende a -1, il personaggio è morente. Quando giunge a -10, non c'è più niente da fare, il personaggio è morto.

VELOCITÀ

La velocità di un personaggio indica la massima distanza che questi può coprire in un round e fare ancora qualcosa, come attaccare o lanciare un incantesimo. La velocità del personaggio dipende soprattutto dalla razza e dall'armatura che ha indosso.

Nani, gnomi e halfling hanno una velocità di 6 metri (4 quadretti), o di 4,5 metri (3 quadretti) se indossano armature medie o pesanti (eccetto i nani, che hanno una velocità di 6 metri con qualsiasi armatura).

Umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi hanno una velocità di 9 metri (6 quadretti), o di 6 metri (4 quadretti) se indossano armature medie o pesanti.

Se il personaggio compie due azioni di movimento in un round (la cosiddetta azione di "movimento doppio"), si muove fino al doppio della sua velocità normale. Se egli corre per tutto il round, si muove fino al quadruplo della sua velocità normale (o al triplo, se indossa un'armatura pesante).

TIRI SALVEZZA

Un personaggio influenzato da un attacco insolito o magico, in genere può effettuare un tiro salvezza per evitare o ridurre l'effetto. Un tiro salvezza, alla pari di un tiro per colpire, è un tiro di un d20 più un bonus in funzione della classe, del livello e di un punteggio di caratteristica. Il modificatore al tiro salvezza del personaggio è:

Bonus al tiro salvezza base + modificatore di caratteristica

Tipi di tiri salvezza: I tre tipi diversi di tiri salvezza sono Tempra, Riflessi e Volontà:

Tempra: Questi tiri salvezza misurano il grado di sopportazione del personaggio contro le sofferenze fisiche o attacchi contro la sua vitalità e la sua salute. Ai tiri salvezza sulla Tempra si aggiunge il modificatore di Costituzione.

Riflessi: Questi tiri salvezza mettono alla prova la bravura del personaggio contro gli attacchi ad area. Ai tiri salvezza sui Riflessi si applica il modificatore di Destrezza.

Volontà: Questi tiri salvezza rappresentano la resistenza del personaggio sia contro l'influenza mentale sia contro molti altri effetti magici. Ai tiri salvezza sulla Volontà si applica il modificatore di Saggezza.

Classe Difficoltà di un tiro salvezza: La CD di un tiro salvezza è determinata dall'attacco stesso.

Fallimenti e successi in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) su tiro salvezza è sempre un fallimento (può inoltre causare danni agli oggetti trasportati; vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza"). Al contrario, un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un successo.

INIZIATIVA

Prove di iniziativa: All'inizio di una battaglia, ciascun combattente effettua una prova di iniziativa. Una prova di iniziativa è una prova di Destrezza. Ciascun giocatore aggiunge il proprio modificatore di Destrezza alla prova. I personaggi agiscono in ordine, dal risultato più alto a quello più basso. A ogni round successivo, i personaggi agiscono in quello stesso ordine (a meno che un personaggio non compia un'azione per cambiare la sua iniziativa; vedi "Azioni speciali di iniziativa").

Se due o più combattenti effettuano le loro prove di iniziativa e ottengono gli stessi risultati, i combattenti alla pari, vanno in ordine dei rispettivi modificatori totali di iniziativa (il maggiore agisce per primo). Se si verifica ancora una condizione di parità, i personaggi alla pari devono ripetere la prova per stabilire chi agirà per primo.

Colto alla sprovvista: All'inizio di una battaglia, prima di aver avuto la possibilità di agire (ossia, prima del suo primo turno normale nell'ordine dell'iniziativa), un personaggio è colto alla sprovvista. Un personaggio colto alla sprovvista non può usare il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente). Barbari e ladri possiedono la capacità straordinaria di schivare prodigioso, che evita loro di perdere il bonus di Destrezza alla CA, quando sono colti alla sprovvista.

Un personaggio colto alla sprovvista non può compiere attacchi di opportunità.

Inazione: Un personaggio che non può agire non perde comunque il suo punteggio di iniziativa per la durata dell'incontro.

SORPRESA

Quando comincia una battaglia, un personaggio inconsapevole della presenza dei propri nemici, dai quali è stato però individuato, è sorpreso.

Determinare la consapevolezza

A volte tutti i combattenti dalla stessa fazione sono consapevoli della presenza degli avversari, a volte nessuno lo è, e a volte solo alcuni lo sono. A volte alcuni combattenti di entrambe le fazioni sono consapevoli, mentre altri sono sorpresi.

Possono essere necessarie prove di Ascoltare, di Osservare o altre prove per determinare quanto i personaggi siano consapevoli della presenza dei loro nemici

Il round di sorpresa: Se alcuni ma non tutti i combattenti sono consapevoli della presenza dei loro nemici, si svolge un round di sorpresa prima dell'inizio dei round normali. I combattenti consapevoli della presenza dei loro nemici possono agire nel round di sorpresa, e quindi tirano per l'iniziativa. In ordine di iniziativa (dal più alto al più basso), ciascuno dei combattenti che ha iniziato la battaglia consapevole dei propri nemici, compie un'azione standard nel corso del round di sorpresa. Se nessuno o tutti sono sorpresi, non si svolge alcun round di sorpresa.

Combattenti inconsapevoli: I combattenti che sono inconsapevoli all'inizio della battaglia, non possono agire nel round di sorpresa. I combattenti inconsapevoli sono colti alla sprovvista poiché non hanno ancora agito, e quindi perdono il loro bonus di Destrezza alla CA.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

A volte un combattente in mischia abbassa lo stesso la guardia. In quel caso, gli avversari che lo circondano possono approfittare di questa breccia nella sua difesa e ottenere attacchi gratuiti in mischia, i cosiddetti attacchi di opportunità.

Quadretti minacciati: Un personaggio minaccia tutti i quadretti in cui può compiere un attacco in mischia, anche quando non è la sua azione. In generale, questo comprende tutto ciò che si trova nei quadretti (anche quelli in diagonale) adiacenti al proprio spazio. Un avversario che compie certe azioni in un quadretto minacciato, incorre negli attacchi di opportunità del personaggio. Se il personaggio è senz'armi, in generale non minaccia alcun quadretto e pertanto non può compiere alcun attacco di opportunità.

Armi con portata: La maggior parte delle creature di taglia Media o più piccola ha una portata di soli 1,5 metri. Ciò significa che esse possono compiere attacchi in mischia solo contro creature posizionate entro un raggio di 1,5 metri (1 quadretto). Ad ogni modo, le creature di taglia Media e Piccola che impugnano armi con portata, minacciano più quadretti del normale. In aggiunta, è da notare che la maggior parte delle creature di taglia superiore a quella Media ha una portata naturale di 3 metri o più.

Provocare un attacco di opportunità: In generale, sono due i tipi di azioni che provocano attacchi di opportunità: uscire da un quadretto minacciato e compiere un'azione all'interno di un quadretto minacciato.

Movimento: Un personaggio che esce da un quadretto minacciato di solito incorre negli attacchi di opportunità da parte degli avversari che minacciano quel quadretto. È possibile evitare questo tipo di attacco grazie a due tecniche piuttosto comuni, ossia un passo di 1,5 metri o un'azione di ritirata.

Azioni che fanno distrarre: Alcune azioni, se eseguite all'interno di un quadretto minacciato, provocano un attacco di opportunità, perché il personaggio distoglie la sua attenzione dalla battaglia. La Tabella: "Azioni in combattimento" elenca molte azioni che provocano un attacco di opportunità.

Tuttavia, le stesse azioni che in generale provocano attacchi di opportunità, a volte fanno eccezione a questa regola.

Compiere un attacco di opportunità: Un attacco di opportunità è un attacco in mischia aggiuntivo, e il personaggio può farne soltanto uno a round. Non è obbligatorio compiere un attacco di opportunità, se non si desidera farlo.

Un personaggio con esperienza ottiene normali attacchi in mischia aggiuntivi (con un'azione di attacco completo), ma a un bonus di attacco inferiore. Viceversa, l'attacco di opportunità viene compiuto al normale bonus di attacco del personaggio (anche se ha già attaccato in quel round).

Un attacco di opportunità "spezza" la normale sequenza delle azioni nel round. Un attacco di opportunità va risolto subito, non appena viene provocato, per poi proseguire con il turno successivo del personaggio (o completare l'attacco corrente, se l'attacco di opportunità è avvenuto nel bel mezzo del turno di un personaggio).

Riflessi in Combattimento e attacchi di opportunità aggiuntivi: Un personaggio che possiede il talento Riflessi in Combattimento, aggiunge il suo modificatore di Destrezza al numero di attacchi di opportunità effettuabili in un round. Questo talento comunque non consente di compiere più di un attacco per ogni opportunità, ma se lo stesso avversario provoca due attacchi di opportunità, il personaggio può effettuare due attacchi di opportunità separati (poiché ciascuno di essi rappresenta una diversa opportunità). Si noti che uscire da uno o più quadretti minacciati dallo stesso avversario nello stesso round conta a tutti gli effetti come una sola opportunità. Tutti gli attacchi di opportunità vengono effettuati al normale bonus di attacco del personaggio.