

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

ATTACCHI SPECIALI

Tabella: Attacchi speciali

Attacco special	Descrizione breve
Aiutare un alto	Conferisce un bonus di +2 agli attacchi o alla CA dell'alleato
Caricare	Muoversi del doppio della propria velocità e attaccare con un bonus di +2
Combattere con due armi	Combattere con un'arma in ciascuna mano
Disarmare	Rimuovere un'arma dalla mano dell'avversario
Fintare	Negare il bonus della Des alla CA dell'avversario
Lanciare armi a spargimento	Lanciare un contenitore di liquido pericoloso contro un bersaglio
Lottare	Lottare con un avversario
Oltrepassare	Passare sopra un avversario con il proprio movimento
Sbilanciare	Sbilanciare un avversario
Scacciare (intimorire) non morti	Canalizzare energia positive (o negative) per scacciare (o intimorire) i non morti
Spezzare	Colpire l'arma o lo scudo di un avversario
Spingere	Spingere un avversario indietro di 1,5 metri o più

AIUTARE UN ALTRO

Un personaggio può aiutare un amico ad attaccare o a difendersi negli scontri in mischia, distraendo o interferendo con un avversario. Se un personaggio può portare un attacco in mischia contro un avversario che ha già ingaggiato battaglia con un suo amico, il personaggio può tentare di aiutarlo con un'azione standard. Il personaggio compie un tiro per colpire contro CA 10. Se l'attacco va a segno, l'amico ottiene un bonus di circostanza +2 per attaccare quell'avversario o un bonus di circostanza +2 alla CA contro quell'avversario (a sua scelta), purché l'attacco sia effettuato prima del prossimo turno del personaggio. Più personaggi possono aiutare lo stesso amico; i bonus di questo tipo sono cumulabili.

È anche possibile usare questa azione per aiutare un amico in svariati modi, come quando si trova sotto l'influenza di un incantesimo, o per aiutare qualcun altro a effettuare una prova di abilità.

CARICARE

Caricare è un'azione di round completo speciale che permette di muoversi fino al doppio della propria velocità e attaccare con la stessa azione. Ad ogni modo, il personaggio è limitato nel modo in cui si può muovere.

Movimento durante una carica: Un personaggio deve muoversi prima dell'attacco, non dopo. Questi deve muoversi di almeno 3 metri (2 quadretti) e fino al doppio della sua velocità contro l'avversario caricato.

Il personaggio deve avanzare verso l'avversario su un terreno sgombro, e nulla deve intralciare il suo movimento (come un terreno impervio o ostacoli).

Di seguito viene spiegato che cosa si intende per "terreno sgombro". Innanzi tutto, il personaggio deve muoversi fino al primo spazio utile da cui può attaccare l'avversario. (Se questo spazio è occupato o altrimenti bloccato, il personaggio non può caricare). In secondo luogo, se una qualunque retta che va dallo spazio iniziale a quello finale, interseca un quadretto che blocca il movimento, rallenta il movimento o contiene una creatura (persino un alleato), il personaggio non può caricare. (Le creature indifese non ostacolano una carica).

Se il personaggio all'inizio della carica non ha nella sua linea di visuale l'avversario, non può caricare quell'avversario.

Il personaggio non può fare un passo da 1,5 metri nello stesso round di una carica.

Se il personaggio è in grado di compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento nel suo round, può caricare lo stesso, ma può muoversi fino alla sua velocità (invece del doppio della velocità). Il personaggio non può usare questa opzione, a meno che non sia obbligato a compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento al suo turno.

Attaccare con una carica: Il personaggio, al termine del suo movimento, può portare un unico attacco di mischia. Il personaggio, che sfrutta la spinta della carica a suo favore, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire. Il personaggio subisce tuttavia una penalità di -2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Un personaggio in carica ottiene un bonus di +2 alle prove di Forza effettuate per spingere un avversario (vedi "Spingere", di seguito)

Anche se possiede attacchi extra, per il bonus di attacco base abbastanza alto o per l'uso di più armi, il personaggio può effettuare un solo attacco nel corso di una carica.

Lance da cavaliere e attacchi in carica: Una lancia da cavaliere infligge danni raddoppiati se impugnata da un personaggio in sella durante una carica.

Armi preparate contro una carica: Lance, tridenti e altre armi perforanti infliggono danni raddoppiati quando preparate e usate contro un personaggio che sta effettuando una carica.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Se il personaggio impugna un'arma nella mano secondaria, può ottenere con quell'arma un attacco extra per round. Tuttavia il personaggio subisce sia una penalità di -6 all'attacco normale o agli attacchi con la mano primaria sia una penalità di -10 agli attacchi con la mano secondaria. Il personaggio può ridurre queste penalità in due modi:

- Se l'arma secondaria è leggera, entrambe le penalità diminuiscono di 2. (Un colpo senz'armi è sempre considerato alla stregua di un'arma leggera).
- Il talento Combattere con Due Armi riduce di 2 la penalità alla mano primaria e di 6 la penalità alla mano secondaria.

La Tabella: "Penalità al combattere con due armi" riassume l'interazione di tutti questi fattori.

Tabella: Penalità al combattere con due armi

Circostanze	Mano primaria	Mano secondaria
Penalità normali	-6	-10
La seconda arma è leggera	-4	-8
Talento Combattere con Due Armi	-4	-4
La seconda arma è leggera più talento Combattere con Due Armi	-2	-2

Armi doppie: Il personaggio può usare armi doppie per effettuare un attacco extra con la seconda estremità dell'arma, come se combattesse con due armi. Le penalità si applicano come se la seconda estremità dell'arma fosse un'arma leggera.

Armi da lancio: Quando il personaggio usa armi da lancio in entrambe le mani, valgono le stesse regole. Si trattino i dardi o le shuriken come armi leggere, quando usate in questo modo, mentre le bolas, il giavellotto, la rete o la corda equivalgono ad armi a una mano.

COMBATTERE IN SELLA

Cavalli in combattimento: Cavalli da guerra e pony da guerra sono eccellenti destrieri. Viceversa, cavalli leggeri, pony e cavalli pesanti sono spaventati dalla battaglia. Se il personaggio non smonta da cavallo, deve effettuare una prova di Cavalcare con CD 20 a ogni round come azione di movimento per controllare cavalcature di questo tipo. Se supera la prova, il personaggio può compiere un'azione standard dopo l'azione di movimento. Se fallisce la prova, l'azione di movimento diventa un'azione di round completo e il personaggio non può fare nient'altro fino al suo turno successivo.

La cavalcatura agisce al conteggio di iniziativa del cavaliere, come questi la controlla. Il cavaliere si muove alla velocità della cavalcatura, ma quest'ultima usa la propria azione per muoversi.

Un cavallo (non un pony) è una creatura di taglia Grande (vedi "Creature grandi e piccole in combattimento"), e quindi occupa uno spazio di lato 3 metri (2 quadretti). Per semplicità si ipotizzi che, nel corso della battaglia, il cavaliere e la cavalcatura occupino lo stesso spazio.

Combattere in sella: Il personaggio con una prova di Cavalcare con CD 5, può condurre la cavalcatura con le ginocchia e usare entrambe le mani per attaccare o difendersi. Questa è un'azione gratuita.

Un cavaliere che attacca una creatura a piedi di taglia Media o più piccola, ottiene un bonus di +1 agli attacchi in mischia, poiché questi si trova in posizione sopraelevata. Se la cavalcatura si muove di più di 1,5 metri, il cavaliere può compiere un solo attacco in mischia. In pratica, il cavaliere, prima di attaccare, deve aspettare che la cavalcatura raggiunga l'avversario, quindi non potrà fare un attacco completo. Persino a piena velocità della cavalcatura, un personaggio in sella non subisce alcuna penalità agli attacchi in mischia.

Se la cavalcatura va alla carica, anche il cavaliere subisce la penalità alla CA derivante da una carica. Se il personaggio compie un attacco al termine della carica, questi ottiene il bonus conferito dalla carica. Un cavaliere che va alla carica in sella, infligge danni raddoppiati con una lancia da cavaliere (vedi "Caricare").

Un personaggio può usare armi a distanza, mentre la cavalcatura compie un movimento doppio, ma il cavaliere subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. Un personaggio può usare armi a distanza con una penalità di -8, quando la cavalcatura è in corsa (velocità quadrupla). Il personaggio, in entrambi i casi, effettua il tiro per colpire, quando la cavalcatura ha completato metà del suo movimento. Il personaggio, mentre la cavalcatura è in movimento, può anche compiere un attacco completo con armi a distanza. Allo stesso modo, può compiere normalmente azioni di movimento.

Lanciare incantesimi in sella: Un personaggio può lanciare un incantesimo normalmente se la cavalcatura si muove al massimo con il suo movimento normale (la sua velocità), prima o dopo aver lanciato. Se la cavalcatura si muove prima e dopo il lancio dell'incantesimo, allora il personaggio che lancia un incantesimo con la cavalcatura in movimento, deve superare una prova di Concentrazione per il movimento vigoroso (CD 10 + livello incantesimo) o perdere l'incantesimo. Se la cavalcatura va di corsa (velocità quadrupla), il personaggio può lanciare un incantesimo, quando la cavalcatura si è mossa fino al doppio della sua velocità, ma la prova di Concentrazione diventa più difficile a causa del movimento violento (CD 15 + livello incantesimo).

Se la cavalcatura cade in battaglia: Se la cavalcatura cade a terra, il personaggio deve superare una prova di Cavalcare con CD 15 per cadere in piedi senza subire danni. Se fallisce la prova, il personaggio subisce 1d6 danni.

Se il cavaliere cade dalla cavalcatura: Se il personaggio perde i sensi, ha una probabilità del 50% di rimanere in sella (o del 75% se monta su una sella militare). Altrimenti, cade a terra e subisce 1d6 danni.

Una cavalcatura senza cavaliere, evita di combattere.

DISARMARE

Un personaggio, con un attacco in mischia, può tentare di disarmare il suo avversario. Se il personaggio attacca con un'arma, fa saltare l'arma dalle mani dell'avversario, e la fa cadere a terra. Se il personaggio tenta di disarmare senz'armi, questi termina la sua azione con l'arma in pugno.

Se il personaggio tenta di disarmare un'arma da mischia, si seguano i passi indicati di seguito. Se l'oggetto che si cerca di disarmare non è un'arma da mischia, il difensore può opporsi lo stesso con un tiro per colpire, ma subisce una penalità e non può tentare di disarmare a sua volta, nel caso in cui il tentativo del personaggio fallisca.

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario che tenta di disarmare. (Se il personaggio possiede il talento Disarmare Migliorato, non subisce alcun attacco di opportunità per aver tentato di disarmare). Se l'attacco di opportunità del difensore infligge danni, il tentativo di disarmare fallisce.

Passo 2: Tiri contrapposti. Il personaggio e il difensore compiono tiri per colpire contrapposti con le rispettive armi. Il combattente che impugna un'arma a due mani nel corso di un tentativo di disarmare ottiene un bonus di +4 al suo tiro per colpire, mentre quello che maneggia un'arma leggera subisce una penalità di -4. (Un colpo senz'armi è sempre considerato come arma leggera, perciò il personaggio che tenta di disarmare senz'armi subisce sempre questa penalità). Se i combattenti sono di taglie differenti, quello più grande ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire per ogni categoria di taglia in più. Se l'oggetto attaccato non è un'arma da mischia, il difensore subisce una penalità di -4 al tiro.

Passo 3: Conseguenze. Se il personaggio sconfigge il difensore, quest'ultimo viene disarmato. Se il personaggio ha effettuato l'azione di disarmare senz'armi, conclude l'attacco con un'arma in pugno. Se il personaggio era armato, l'arma del difensore è caduta a terra nel quadretto del difensore.

Se il personaggio fallisce il tentativo di disarmare, il difensore può subito reagire e, a sua volta, compiere un tentativo per disarmare il personaggio con lo stesso tipo di tiro per colpire in mischia contrapposto. Il difensore non provoca alcun attacco di opportunità da parte del personaggio. Se il difensore fallisce il suo tentativo di disarmare, il personaggio non ottiene a sua volta alcun tentativo gratuito per compiere un'azione di disarmare contro il difensore.

Nota: È impossibile disarmare un difensore che indossa guanti d'arme chiodati. Un difensore che usa un'arma agganciata a un guanto d'arme con sicura ottiene un bonus di +10 per evitare di essere disarmato.

Afferrare oggetti

Un personaggio può compiere un'azione di disarmare per strappare un oggetto indossato dal bersaglio. Se il personaggio desidera afferrare quell'oggetto con le mani, l'azione di disarmare deve essere effettuata con un attacco senz'armi.

Se l'oggetto non è saldo, o si può altrimenti strappare e tagliare via con facilità, l'attaccante ottiene un bonus di +4. A differenza di un normale tentativo di disarmare, un fallimento non consente al difensore di tentare a sua volta di disarmare il personaggio. A parte questa differenza, l'azione è in tutto e per tutto identica al tentativo di disarmare descritto sopra.

Un personaggio non può afferrare un oggetto saldo, senza prima aver immobilizzato chi lo indossa (vedi "Lottare"). Anche in quel caso, il difensore ottiene un bonus di +4 per opporsi al tentativo.

FINTARE

Come azione standard, il personaggio può effettuare una finta. Per fintare, il personaggio deve superare una prova di Raggiare contrapposta a quella di Percepire Intenzioni del bersaglio. Il bersaglio può sommare il suo bonus di attacco base alla sua prova di Percepire Intenzioni. Se la prova di Raggiare del personaggio supera quella di Percepire Intenzioni del bersaglio, quest'ultimo, per il prossimo attacco in mischia del personaggio, non potrà usare il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente). Questo attacco deve essere portato prima o nel corso del proprio turno successivo.

Quando finta in questo modo contro una creatura non umanoide, il personaggio subisce una penalità di -4. Contro una creatura di Intelligenza animale (1 o 2), il personaggio subisce una penalità di -8. Contro una creatura priva di Intelligenza, questa azione è impossibile. Fintare è un'azione che non provoca alcun attacco di opportunità in battaglia.

Fintare con un'azione di movimento: Un personaggio con il talento Fintare Migliorato, può effettuare una finta con un'azione di movimento invece che con un'azione standard.

LANCIARE ARMI A SPARGIMENTO

Un'arma a spargimento è un'arma a distanza che, rompendosi all'impatto, spruzza o disperde il suo contenuto sul bersaglio e sulle creature o gli oggetti vicini.

Il personaggio, per attaccare con un'arma a spargimento, deve compiere un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. Le armi da lancio non richiedono alcuna competenza, quindi il personaggio non subisce la penalità di -4 per non essere competente nel lancio di esse. Un colpo messo a segno infligge danni diretti al bersaglio, e spruzza danni a tutte le creature che si trovano entro un raggio di 1,5 metri dal bersaglio.

Il personaggio può anche mirare a una particolare intersezione della griglia. Tale situazione va trattata come un attacco a distanza contro CA 5. Ad ogni modo, se il personaggio mira all'intersezione della griglia, tutte le creature nei quadretti adiacenti subiscono danni da spruzzo, ma nessuna creatura subisce i danni diretti. (Il personaggio non può mirare all'intersezione di una griglia occupata da una creatura di taglia Grande o maggiore; in questo caso, il personaggio mira alla creatura).

Se il personaggio manca il suo bersaglio (una creatura o un'intersezione della griglia), tirare 1d8. Questo tiro determina la traiettoria errata del lancio; 1 significa che il colpo è tornato indietro (contro il personaggio), invece, da 2 a 8 rappresentano le creature in senso orario intorno all'intersezione della griglia o alla creatura bersaglio. Quindi, nella direzione appena trovata, si conti un numero di quadretti pari all'incremento di gittata del lancio.

Una volta stabilito il punto di impatto dell'arma, essa infligge danni da spargimento contro tutte le creature che si trovano nei quadretti adiacenti.

LOTTARE

Prove di lottare

In una lotta corpo a corpo è necessario effettuare più prove di lottare contrapposte contro un avversario. Una prova di lottare è come un tiro per colpire in mischia. Il bonus di attacco a una prova di lottare è:

Bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia speciale

Modificatore di taglia speciale: I modificatori di taglia speciali per una prova di lottare sono i seguenti: Colossale +16, Mastodontica +12, Enorme +8, Grande +4, Media +0, Piccola -4, Minuscola -8, Minuta -12, Piccolissima -16. Bisogna usare questo numero al posto del normale modificatore di taglia che si usa quando si effettua un tiro per colpire.

Iniziare una lotta

Il personaggio, per iniziare una lotta, deve afferrare e trattenere il bersaglio. Per iniziare una lotta, occorre mettere a segno un tiro per colpire in mischia. Se il personaggio possiede attacchi multipli in un round, può tentare di iniziare una lotta più volte (con bonus di attacco base via via minori).

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario con cui tenta di lottare. Se l'attacco di opportunità del difensore infligge danni, il tentativo di lottare fallisce. (Alcuni mostri che lottano in corpo a corpo non provocano attacchi di opportunità quando cercano di iniziare una lotta, come pure i personaggi che possiedono il talento Lottare Migliorato). Se l'attacco di opportunità non viene messo a segno o non infligge danni, si proceda al Passo 2.

Passo 2: Afferrare. Il personaggio effettua un attacco di contatto in mischia per afferrare il bersaglio. Se il colpo non va a segno, il tentativo di lottare fallisce. Se il colpo va a segno, si proceda al Passo 3.

Passo 3: Trattenere. Il personaggio effettua una prova di lottare contrapposta come azione gratuita.

Se vince la prova, il personaggio e il bersaglio sono in lotta; il personaggio infligge danni al bersaglio come con un colpo senz'armi.

Se perde la prova, il personaggio fallisce il tentativo di iniziare la lotta. Il personaggio perde in automatico se tenta di trattenere un bersaglio di una taglia maggiore di due o più categorie della sua taglia.

In caso di pareggio, vince quello con il modificatore alla prova di lottare maggiore. Se permane una situazione di parità, si ripete la prova di lottare contrapposta.

Passo 4: Continuare la lotta. Il personaggio, per continuare la lotta nei round successivi, deve entrare nello spazio del bersaglio. (Questo è un movimento gratuito e non va conteggiato sul movimento totale del personaggio in quel round).

Il movimento, come di norma, provoca un attacco di opportunità da parte degli avversari che minacciano il personaggio, ma non da parte del bersaglio.

Se il personaggio non può entrare nello spazio del bersaglio, allora non può continuare la lotta e questi deve subito mollare la presa. Il personaggio, per lottare un'altra volta, deve ricominciare dal Passo 1.

Conseguenze della lotta

Un personaggio in lotta può attaccare o difendersi in modo limitato.

Nessun quadretto minacciato: Un personaggio in lotta non minaccia alcun quadretto.

Nessun bonus alla Destrezza: Un personaggio perde il bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) contro gli avversari con cui non è in lotta. (Può invece utilizzarlo contro gli avversari con cui è in lotta).

Nessun movimento: Un personaggio in lotta non si può muovere normalmente. Il personaggio, tuttavia, può compiere una prova di lottare contrapposta (vedi sotto) per muoversi in lotta.

Se il personaggio è in lotta

Un personaggio coinvolto in una lotta (a prescindere da chi l'ha iniziata), può compiere una delle seguenti azioni. Alcune di queste azioni rimpiazzano un attacco (invece di essere un'azione standard o un'azione di movimento). Se il bonus di attacco base del personaggio gli permette di compiere attacchi multipli, questi può tentare una delle seguenti azioni al posto di ciascuno dei suoi attacchi, ma a un bonus di attacco base via via inferiore.

Attaccare l'avversario: Il personaggio può portare un attacco con un colpo senz'armi, un'arma naturale o un'altra arma leggera contro un avversario coinvolto nella lotta. Il personaggio subisce una penalità di -4 per questo tipo di attacchi.

Il personaggio in lotta non può attaccare con due armi, neppure se sono entrambe leggere.

Attivare un oggetto magico: Il personaggio può attivare un oggetto magico, purché quest'ultimo non richieda il completamento di un incantesimo. Il personaggio non deve compiere una prova di lottare per attivare l'oggetto.

Estrarre un'arma leggera: Il personaggio può estrarre un'arma leggera con un'azione di movimento, con una prova di lottare effettuata con successo.

Immobilizzare l'avversario: Il personaggio può immobilizzare l'avversario per 1 round, superando una prova di lottare contrapposta (effettuata invece di un attacco). Una volta che l'avversario è stato immobilizzato, si hanno a disposizione altre opzioni di lotta (vedi sotto).

Infliggere danni all'avversario: Il personaggio in lotta può infliggere danni al suo avversario in modo analogo a un colpo senz'armi. Si effettua una prova di lottare contrapposta invece dell'attacco. Se il personaggio vince la prova, questi infligge danni non letali come di norma (1d3 danni per attaccanti di taglia Media o 1d2 danni per attaccanti di taglia Piccola, più i modificatori di Forza). Se il personaggio vuole infliggere danni letali, subisce una penalità di -4 alla prova di lottare.

Eccezione: I monaci con un colpo senz'armi infliggono danni maggiori degli altri personaggi, e i danni sono letali. Tuttavia, essi possono scegliere di infliggere i loro danni come danni non letali in lotta, senza subire la solita penalità di -4 per la sostituzione dei danni letali con quelli non letali (vedi "Infliggere danni non letali").

Interrompere l'immobilizzazione di un altro: Se il personaggio è in lotta con un avversario che, a sua volta, immobilizza un'altra creatura, il personaggio può effettuare una prova di lottare contrapposta invece di un attacco. Se il personaggio vince la prova, spezza la presa che l'avversario ha sull'altra creatura. La creatura è ancora in lotta, ma non è più immobilizzata.

Lanciare un incantesimo: Il personaggio in lotta o immobilizzato (vedi sotto) può tentare di lanciare un incantesimo, purché il tempo di lancio non sia superiore a 1 azione standard, non richieda componenti somatiche (S) e l'incantatore abbia in mano le componenti materiali o i focus necessari. Qualunque incantesimo che richiede azioni precise e accurate non si può lanciare in lotta o da immobilizzati. Se l'incantesimo si può lanciare in lotta, il personaggio deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello incantesimo) o perdere l'incantesimo. Il personaggio non deve superare una prova di lottare per lanciare l'incantesimo.

Liberarsi dalla lotta: Un personaggio può sfuggire alla lotta, superando una prova di lottare contrapposta invece di compiere un attacco. Il personaggio, a sua scelta, può effettuare una prova di Artista della Fuga invece della prova di lottare, ma in questo caso occorre un'azione standard. Se più di un avversario è in lotta con il personaggio, il risultato della prova di lottare di quest'ultimo, per permettergli di liberarsi dalla lotta, deve battere tutti i risultati delle prove degli avversari. (Gli avversari non sono obbligati a trattenere il personaggio, se non vogliono). Se il personaggio si divincola, termina la sua azione muovendosi in uno spazio adiacente a quello del suo avversario.

Muoversi: Il personaggio può muoversi alla metà della sua velocità (trascinandosi appresso tutti quelli che sono coinvolti nella lotta), superando una prova di lottare contrapposta. In questo caso occorre un'azione standard e il personaggio deve battere tutti i risultati delle prove degli avversari per spostare la lotta.

Nota: Il personaggio ottiene un bonus di +4 per spostare un avversario immobilizzato, ma soltanto se non c'è nessun altro coinvolto nella lotta.

Recuperare una componente di incantesimo: Il personaggio in lotta, con un'azione di round completo, può estrarre una componente materiale dalla sua borsa. Il personaggio non deve superare una prova di lottare per recuperare una componente.

Usare l'arma di un avversario: Se l'avversario impugna un'arma leggera, il personaggio può usarla contro di lui. Si effettua una prova di lottare contrapposta al posto di un attacco. Se il personaggio vince la prova, questi può fare un tiro per colpire con una penalità di -4 (per fare ciò, non occorre un'altra azione). Il personaggio non entra in possesso dell'arma dopo aver compiuto questa azione.

Se il personaggio immobilizza un avversario

Il personaggio può tentare di infliggere danni all'avversario con una prova di lottare contrapposta (contro l'avversario) o può tentare di spostare la lotta (vedi sopra). Il personaggio, a sua scelta, può impedire all'avversario di parlare.

Il personaggio può usare un'azione di disarmare per rimuovere o strappare un oggetto ben saldo addosso a un avversario immobilizzato; quest'ultimo tuttavia ottiene un bonus di +4 al suo tiro per opporsi (vedi "Disarmare", sopra).

Il personaggio può rilasciare di sua volontà un personaggio immobilizzato con un'azione gratuita; in questo caso, il personaggio non è più in lotta con quell'avversario (e viceversa).

Il personaggio che immobilizza un avversario non può estrarre o usare un'arma (contro l'avversario immobilizzato o qualsiasi altro avversario), liberarsi dalla lotta, recuperare una componente di incantesimo, immobilizzare un altro personaggio né spezzare un'altra immobilizzazione.

Se il personaggio è immobilizzato da un avversario

Quando un avversario ha immobilizzato un personaggio, questi è tenuto immobile (ma non indifeso) per 1 round. Il personaggio immobilizzato subisce una penalità di -4 alla CA contro tutti gli altri avversari, a eccezione di quello che lo immobilizza. L'avversario, a sua scelta, può impedire al personaggio di parlare. Al suo turno, il personaggio può tentare di liberarsi dalla presa, effettuando una prova di lottare contrapposta invece di un attacco. Il personaggio, a sua scelta, può effettuare una prova di Artista della Fuga invece della prova di lottare, ma in questo caso occorre un'azione standard. Se il personaggio vince la prova, si libera dalla presa, ma è ancora considerato in lotta.

Unirsi a una lotta

Se il proprio bersaglio è già in lotta con qualcun altro, allora è possibile usare un attacco per iniziare una lotta, come sopra, tranne per il fatto che il bersaglio non ottiene alcun attacco di opportunità e che il tentativo di afferrare riesce in automatico. Il personaggio deve comunque effettuare una prova di lottare contrapposta per gettarsi nella lotta.

Se ci sono più combattenti coinvolti nella lotta, il personaggio ne sceglie uno contro cui effettuare la prova di lottare contrapposta.

Più combattenti nella lotta

Più combattenti possono essere coinvolti nella stessa lotta. Fino a quattro combattenti possono lottare contro un unico avversario nello stesso round. Creature che sono inferiori di una o più categorie di taglia contano la metà, creature che sono più grandi di una categoria di taglia contano il doppio e creature più grandi di due o più categorie di taglia contano il quadruplo.

Se ci sono più combattenti coinvolti nella lotta, il personaggio ne sceglie uno contro cui effettuare la prova di lottare contrapposta. L'eccezione è quando il personaggio tenta di liberarsi da una lotta; il risultato della prova di lottare deve battere tutti i risultati delle prove degli avversari.

OLTREPASSARE

Un personaggio può tentare di oltrepassare con un'azione standard durante il suo movimento o come parte di una carica. (In generale, il personaggio non può compiere un'azione standard durante un movimento; questa è un'eccezione). Con un'azione di oltrepassare, il personaggio, man mano che si muove, tenta di calpestare o di travolgere il suo avversario (e di muoversi attraverso il suo quadretto). Questi può oltrepassare soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della sua. Il personaggio può effettuare soltanto un tentativo di oltrepassare per round.

Se il personaggio tenta di oltrepassare, si seguano i passi indicati nel seguito.

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte del difensore, poiché deve spostarsi all'interno dello spazio occupato dal difensore.

Passo 2: L'avversario si sposta? Il difensore può limitarsi a evitare il personaggio. Se questi si sposta, non subisce alcun danno collaterale. Se il personaggio tenta l'azione di oltrepassare come parte di una carica, deve continuare a muoversi. (Il personaggio può sempre muoversi attraverso un quadretto occupato da qualcuno che lo lasci passare). In entrambi i casi, il tentativo di oltrepassare non va conteggiato tra le azioni di questo round (eccetto il movimento necessario per entrare nel quadretto dell'avversario). Se l'avversario non evita il personaggio, si prosegue al Punto 3.

Passo 3: L'avversario blocca il personaggio? Se l'avversario blocca il personaggio, entrambi devono compiere una prova di Forza o di Destrezza contrapposta (qualsiasi abilità che conferisca il modificatore superiore). Un combattente ottiene un bonus di +4 per ogni categoria di taglia più grande di quella Media o una penalità di -4 per ogni categoria di taglia più piccola di quella Media. Il difensore ottiene un bonus di +4 se ha più di due gambe o se è altrimenti molto più stabile di un normale umanoide. Se il personaggio vince la prova, il difensore cade prono. Se il personaggio perde la prova, il difensore può subito reagire e, a sua volta, compiere una prova di Forza o di Destrezza contrapposta (comprensiva dei modificatori di cui sopra, ma senza alcun altro modificatore) per tentare di far cadere prono il personaggio.

Passo 4: Conseguenze. Se il personaggio travolge il difensore gettandolo a terra prono, può continuare il suo movimento come di norma. Se il personaggio fallisce e cade prono a sua volta, deve arretrare di 1,5 metri e cadere prono, terminando così il suo movimento. Se il personaggio fallisce, ma non cade prono, deve arretrare di 1,5 metri e terminare così il suo movimento. Se quel quadretto è occupato, il personaggio cade prono in quel quadretto.

Oltrepassare Migliorato: Se il personaggio possiede il talento Oltrepassare Migliorato, il bersaglio non si può spostare.

Oltrepassare in sella (Travolgere): Se il personaggio tenta di oltrepassare in sella, la sua cavalcatura effettua la prova di Forza per stabilire il successo o il fallimento di un attacco di oltrepassare (e applica il suo modificatore di taglia, invece di quello del personaggio). Se il personaggio possiede il talento Travolgere e tenta di oltrepassare in sella, l'avversario non può spostarsi, e se quest'ultimo cade prono in seguito all'attacco, la cavalcatura lo può colpire con gli zoccoli.

SBILANCIARE

Un personaggio può sbilanciare un avversario con un attacco senz'armi in mischia. Un personaggio può sbilanciare soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della sua.

Compiere un attacco per sbilanciare: Il personaggio compie un attacco di contatto in mischia contro il suo bersaglio. Questo provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio, come di norma per gli attacchi senz'armi.

Se l'attacco riesce, il personaggio deve effettuare una prova di Forza contrapposta da una prova di Forza o di Destrezza del difensore (qualsiasi abilità che conferisca il modificatore superiore). Un combattente ottiene un bonus di +4 per ogni categoria di taglia più grande di quella Media o una penalità di -4 per ogni categoria di taglia più piccola di quella Media. Il difensore ottiene un bonus di +4 se ha più di due gambe o se è altrimenti molto più stabile di un normale umanoide. Se il personaggio vince la prova, il difensore viene sbilanciato. Se il personaggio perde la prova, il difensore può subito reagire e, a sua volta, compiere una prova di Forza contrapposta a una prova di Forza o di Destrezza del personaggio per cercare di sbilanciarlo.

Evitare gli attacchi di opportunità: Se il personaggio possiede il talento Sbilanciare Migliorato o se cerca di sbilanciare con un'arma (vedi sotto), non provoca alcun attacco di opportunità con un tentativo di sbilanciare.

Finire sbilanciati (proni): Un personaggio sbilanciato è prono. Alzarsi in piedi da prono è un'azione di movimento.

Sbilanciare un avversario in sella: Il personaggio può compiere un attacco per sbilanciare un avversario in sella. Il difensore può usare la sua abilità di Cavalcare invece della sua prova di Forza o di Destrezza. Se il tiro riesce, il cavaliere viene sbalzato dalla sella della sua cavalcatura.

Sbilanciare con un'arma: Alcune armi possono essere utilizzate per sbilanciare. In questo caso, il personaggio deve compiere un attacco di contatto in mischia con l'arma invece che un attacco di contatto in mischia senz'armi; il personaggio inoltre non provoca alcun attacco di opportunità.

Se il personaggio, nel corso del suo tentativo di sbilanciare, viene a sua volta sbilanciato, può lasciar cadere l'arma per non essere sbilanciato.

SCACCIARE O INTIMORIRE NON MORTI

I chierici e i paladini buoni e alcuni chierici neutrali possono catalizzare energia positiva che respinge (scaccia) o distrugge i non morti.

I chierici malvagi e alcuni chierici neutrali possono catalizzare energia negativa che incute rispetto (intimorisce), controlla (comanda) o rafforza i non morti.

Quale che sia l'effetto, il termine generale per questa attività è "scacciare". I personaggi che tentano di catalizzare la loro energia divina contro queste creature, effettuano delle prove di scacciare.

Prove di scacciare

Scacciare non morti è una capacità soprannaturale che un personaggio può utilizzare con un'azione standard. Non provoca alcun attacco di opportunità.

Il personaggio deve mostrare il suo simbolo sacro per poter scacciare non morti. Scacciare è considerato un attacco.

Numero di volte al giorno: Un personaggio può tentare di scacciare non morti un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Questo numero può essere aumentato dal talento Scacciare Extra.

Raggio di azione: Il personaggio scaccia per primo il non morto più vicino che può essere scacciato e non può scacciare non morti che si trovano a oltre 18 metri di distanza o che sono sotto copertura totale rispetto al personaggio. Il personaggio non deve avere in linea di visuale il bersaglio, ma deve avere una linea di effetto sgombra.

Prova di scacciare: Innanzi tutto, si deve tirare una prova di scacciare per stabilire la potenza della creatura non morta che si può scacciare. Questa è una prova di Carisma (1d20 + il modificatore di Carisma). La Tabella: "Scacciare non morti" elenca i Dadi Vita del non morto più potente che il personaggio, in base al suo livello, può influenzare. Il personaggio, a un determinato tentativo di scacciare, può scacciare soltanto creature non morte i cui Dadi Vita siano pari o inferiori a quelli indicati dal risultato in tabella.

Danni da scacciare: Se il tiro sulla Tabella: "Scacciare non morti" consente al personaggio di scacciare una parte dei non morti presenti entro un raggio di 18 metri, per calcolare i danni da scacciare si tirino 2d6 + il livello del chierico + il modificatore di Carisma. Il risultato è il totale di Dadi Vita di non morti che si possono scacciare.

Se il punteggio di Carisma del personaggio è nella media o inferiore, è possibile (seppure insolito) tirare un minor numero di Dadi Vita di non morti scacciati rispetto a quelli indicati nella Tabella: "Scacciare non morti".

Il personaggio può tralasciare i non morti già scacciati che sono tuttora nel raggio di azione, così da non sprecare una prova di scacciare contro di loro.

Effetto e durata dello scacciare: I non morti scacciati rifuggono il personaggio nel modo più rapido e indolore possibile. Essi scappano per 10 round (1 minuto). Se non possono scappare, si mettono a tremare (per un bonus di +2 a qualsiasi tiro per colpire contro di essi). Ad ogni modo, se il personaggio si avvicina a meno di 3 metri da loro, i non morti riescono a superare gli effetti e riprendono ad agire normalmente. (Il personaggio può rimanere a meno di 3 metri senza interrompere l'effetto dello scacciare; solo non deve avvicinarsi). Il personaggio può attaccare i non morti con attacchi a distanza (da almeno 3 metri di distanza) e gli altri possono attaccarli con qualunque mezzo, senza interrompere l'effetto dello scacciare.

Distruggere non morti: Se i livelli del personaggio sono il doppio o più dei Dadi Vita dei non morti, è possibile distruggere i non morti che altrimenti verrebbero scacciati.

Tabella: Scacciare non morti

Risultato della prova di scacciare	Non morto più potente influenzato (Dadi Vita massimi)
0 o inferiore	Livello del chierico -4
1-3	Livello del chierico -3
4-6	Livello del chierico -2
7-9	Livello del chierico -1
10-12	Livello del chierico
13-15	Livello del chierico +1
16-18	Livello del chierico +2
19-21	Livello del chierico +3
22 o superiore	Livello del chierico +4

Chierici malvagi e non morti

I chierici malvagi catalizzano energia negativa per intimidire (incutere rispetto) o comandare (controllare) non morti invece di catalizzare energia positiva per scacciarli o distruggerli. Un chierico malvagio effettua l'equivalente di una prova di scacciare. I non morti che sarebbero scacciati vengono invece intimiditi, e quelli che sarebbero distrutti vengono comandati.

Intimorito: Una creatura non morta intimidita trema come se fosse sottomessa (i tiri per colpire contro la creatura ottengono un bonus di +2). L'effetto dura 10 round.

Comandato: Una creatura non morta comandata è sotto il controllo mentale del chierico malvagio. Il chierico deve compiere un'azione standard per impartire ordini mentali a un non morto comandato. In ogni dato istante, il chierico può comandare un numero qualsiasi di non morti il cui numero totale di Dadi Vita non superi il suo livello di chierico. Egli può rinunciare di sua volontà al comando di qualunque creatura o creature non morte comandate per comandarne di nuove.

Dissolvere scacciare: Un chierico malvagio può catalizzare energia negativa per dissolvere l'effetto di scacciare di un chierico buono. Il chierico malvagio effettua una prova di scacciare come se tentasse di intimidire i non morti. Se il risultato della prova di scacciare è pari o superiore a quello della prova di scacciare ottenuto dal chierico buono che ha scacciato i non morti, allora i non morti non sono più scacciati. Il chierico malvagio tira i danni da scacciare, ossia 2d6 + il livello del chierico + il modificatore di Carisma per stabilire il numero di Dadi Vita di non morti che può influenzare in questo modo (come se li stesse intimidendo).

Rafforzare non morti: Un chierico malvagio può anche rinforzare in anticipo le creature non morte contro lo scacciare. Egli effettua una prova di scacciare come se tentasse di intimidire i non morti, ma il risultato di Dadi Vita sulla Tabella: "Scacciare non morti", diventa il numero effettivo di Dadi Vita delle creature non morte contro lo scacciare (purché il risultato sia più alto degli attuali Dadi Vita delle creature). Il sostegno dura 10 round. Un chierico non morto malvagio può rafforzare se stesso in questo modo.

Chierici neutrali e non morti

Un chierico di allineamento neutrale può scacciare non morti ma non intimidirli oppure intimidire i non morti ma non scacciarli. Vedi "Scacciare o intimidire i non morti".

Anche se un chierico è neutrale, catalizzare energia positiva è una buona azione e catalizzare energia negativa è un'azione malvagia.

Paladini e non morti

A partire dal 4° livello, i paladini possono scacciare non morti come se fossero chierici di tre livelli inferiori al loro livello effettivo.

Scacciare altre creature

Alcuni chierici hanno la capacità di scacciare creature diverse dai non morti.

Il risultato della prova di scacciare si calcola come di norma.

SPEZZARE

Il personaggio può usare un attacco in mischia con un'arma tagliente o contundente per colpire un'arma o uno scudo impugnati da un avversario. Se il personaggio tenta di spezzare un'arma, si seguano i passi indicati di seguito (attaccare oggetti impugnati, diversi dalle armi o dagli scudi, viene trattato sotto).

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio a cui cerca di spezzare l'arma o lo scudo (se il personaggio possiede il talento Spezzare Migliorato non incorre in un attacco di opportunità per questo tentativo).

Passo 2: Tiri contrapposti. Il personaggio e il difensore compiono tiri per colpire contrapposti con le rispettive armi. Il combattente che impugna un'arma a due mani nel corso di un tentativo di spezzare, ottiene un bonus di +4 al suo tiro per colpire, mentre quello che maneggia un'arma leggera subisce una penalità di -4. Se i combattenti sono di taglie differenti, quello più grande ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire per ogni categoria di taglia in più.

Passo 3: Conseguenze. Se il personaggio sconfigge il difensore, tira i danni e li infligge all'arma o allo scudo. Vedi Tabella: "Durezza e punti ferita di armature, armi e scudi comuni" per stabilire quanti danni vanno inflitti per distruggere un'arma o uno scudo.

Se il personaggio fallisce il tentativo di spezzare, non infligge alcun danno.

Spezzare un oggetto trasportato o indossato: Il personaggio non usa un tiro per colpire contrapposto per danneggiare oggetti trasportati o indossati. In questo caso, il personaggio deve compiere un tiro per colpire contro la CA dell'oggetto. Un oggetto indossato o trasportato ha una CA pari a 10 + il suo modificatore di taglia + il modificatore di Destrezza del personaggio che trasporta o indossa l'oggetto. Attaccare un oggetto trasportato o indossato provoca un attacco di opportunità, allo stesso modo che attaccare un oggetto impugnato. Per tentare di prendere un oggetto indossato dal difensore invece di danneggiarlo, vedi "Disarmare". Non si può danneggiare l'armatura indossata da un altro personaggio.

Tabella: Durezza e punti ferita di armature, armi e scudi comuni

Arma o scudo	Esempio	Durezza	Punti ferita ¹
Lama leggera	Spada corta	10	2
Lama a una mano	Spada lunga	10	5
Lama a due mani	Spadone	10	10
Arma leggera con impugnatura di metallo	Mazza leggera	10	10
Arma a una mano con impugnatura di metallo	Mazza pesante	10	25
Arma leggera con impugnatura	Ascia	5	2
Arma a una mano con impugnatura	Ascia da battaglia	5	5
Arma a due mani con impugnatura	Ascia bipenne	5	10
Arma da tiro	Balestra	5	5
Armatura	—	Speciale ²	Bonus Armatura x 5
Buckler	—	10	5
Scudo leggero di legno	—	5	7
Scudo pesante di legno	—	5	15
Scudo leggero di metallo	—	10	10
Scudo pesante di metallo	—	10	20
Scudo torre	—	5	20

1 I punti ferita indicati si riferiscono alla versione di taglia Media di armi, armature e scudi. Dimezzare il valore per ogni categoria di taglia inferiore a Media, o raddoppiare per ogni categoria di taglia superiore a Media.

2 Varia a seconda del materiale, vedi Tabella: Durezza e punti ferita delle sostanze.

SPINGERE

Un personaggio può spingere con un'azione standard (un attacco) o come parte di una carica (vedi "Caricare"). Un personaggio che dà una spinta, lo fa per spingere indietro un avversario invece di attaccarlo. Un personaggio può spingere soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della sua.

Iniziare a spingere: Un personaggio innanzi tutto deve entrare nello spazio del difensore. Così facendo, il personaggio incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano, compreso il difensore. (Se il personaggio possiede il talento Spingere Migliorato, non subisce alcun attacco di opportunità del difensore). Qualsiasi attacco di opportunità effettuato da altri nemici diversi dal difensore contro il personaggio nel corso di una spinta, ha una probabilità del 25% di colpire per sbaglio il difensore, e qualsiasi attacco di opportunità effettuato da altri compagni diversi dal personaggio contro il difensore, ha una stessa probabilità del 25% di colpire per sbaglio il personaggio. (Quando qualcuno compie un attacco di opportunità, prima effettua il tiro per colpire e poi tira per vedere se l'attacco è andato fuori bersaglio).

In secondo luogo, il personaggio e il difensore compiono prove di Forza contrapposte. Ciascuno ottiene un bonus di +4 per ogni categoria di taglia più grande di quella Media o una penalità di -4 per ogni categoria di taglia più piccola di quella Media. Un personaggio che sta caricando ottiene un bonus di +2. Il difensore ottiene un bonus di +4 se ha più di due gambe o se è altrimenti molto stabile.

Effetti dello spingere: Se il personaggio vince la prova di Forza del difensore, lo spinge indietro di 1,5 metri. Se questi desidera muoversi con il difensore, può spingerlo a una distanza aggiuntiva di 1,5 metri per ogni 5 punti con cui ha superato la prova del difensore. Il personaggio comunque non può procedere oltre il suo normale limite di movimento. (Nota: Il difensore provoca attacchi di opportunità quando viene spinto. Lo stesso accade al personaggio, se si muove con l'avversario. I due non si provocano attacchi di opportunità a vicenda, in conseguenza di questo movimento).

Se il personaggio perde la prova di Forza del difensore, questi viene a sua volta spinto indietro di 1,5 metri in linea retta nello spazio dove si trovava prima dell'attacco. Se quello spazio è occupato, il personaggio cade prono in quell'area.