

Situazioni Speciali

♦ Iniziativa

L'iniziativa si calcola ad inizio combattimento tirando 1D20 ed aggiungendo il bonus di MM per l'armatura che si indossa.

♦ Punti Ispirazione

Azioni particolarmente brillanti di qualsiasi forma e genere, potranno essere premiate con 1 punto Ispirazione. Questi possono essere accumulati ed usati a scelta del PG per ripetere un qualsiasi tiro proprio del PG e scegliere il migliore tra i due.

♦ Azioni di Turno

In un Turno un personaggio può effettuare fino a **due azioni** in qualsiasi ordine: **Muoversi** della sua velocità ed effettuare un **Attacco/Incantesimo**. Una delle due azioni può essere scambiata con un'altra azione a scelta di misura equivalente (es, sfoderare un'arma, alzarsi da terra, preparare un'arma da tiro/lancio, bere un infuso, usare un oggetto).

Non vengono applicati malus agli incantesimi lanciati nello stesso turno in cui vengono dichiarati, ma possono essere preparati più a lungo per beneficiare di bonus.

♦ Stordimento

Round di stordimento **non sono cumulativi**, ma si applica sempre il valore maggiore, tra l'ultimo effetto subito ed uno già in corso.

Tutte le attività fisiche come BO, MM, MS ed attività magiche Incantesimi Base/Diretti subiscono una penalità di **-20** al tiro, mentre il movimento è dimezzato (**½ Movimento**), ma qualsiasi attività è permessa.

Se un personaggio è impegnato in un incantesimo con concentrazione/preparazione, subendo un effetto che provoca stordimento o incoscienza, perderà automaticamente la concentrazione/preparazione.

♦ Concentrazione - Tiro Orientamento (MS Percezione)

Se un personaggio è impegnato nel mantenimento di un incantesimo tramite **Concentrazione** o nella sua **Preparazione**, un eventuale attacco subito potrebbe interromperne la concentrazione, con conseguente perdita dell'incantesimo (e PM se l'incantesimo era già attivo). Per mantenere la concentrazione il bersaglio dovrà effettuare una **MS su Percezione** con soglia di successo **91+**, modificata da eventuale **penalità alle attività** causata da un colpo critico.

Se invece subisce un effetto che provoca **stordimento** o **incoscienza**, la perdita di concentrazione/preparazione è automatica.

Un personaggio Concentrato subisce una penalità di -50 a tutte le altre attività e può spostarsi di soli 6m per round.

♦ Prove di Caratteristica

Sono **MS** su una caratteristica (1D100) al quale si somma il bonus della caratteristica in oggetto (**x1**), con soglia di successo **91+** (difficoltà media) e modificata dalla difficoltà della prova. Se più personaggi collaborano, i loro bonus si sommano.

♦ Prove di Caratteristica contrapposta

Sono **MS** su una caratteristica ed effettuate da ciascuno dei due contendenti (1D100TA) al quale si somma il **bonus della caratteristica** triplicato (**x3**). Chi ottiene il risultato maggiore vince il confronto.

♦ Prove di Abilità contrapposta (es. Nascondersi/Muov. Silenziosamente e Percezione)

E' una **MS** sulle abilità primarie di ciascuno dei due contendenti (1D100TA) al quale si somma il **bonus della abilità** in uso (Nascondersi/Muov. Silenziosamente o Percezione). Chi ottiene il risultato maggiore vince il confronto.

Per il GM (livello medio Skill Generica di Professione)

Pessima	Scarsa	Mediocre	Normale	Discreta	Buona	Ottima	Superba	Leggend.
0	+10	+15	+30	+40	+60	+70	+90	+120

Determinazione basata su livello, Skill di Professione:

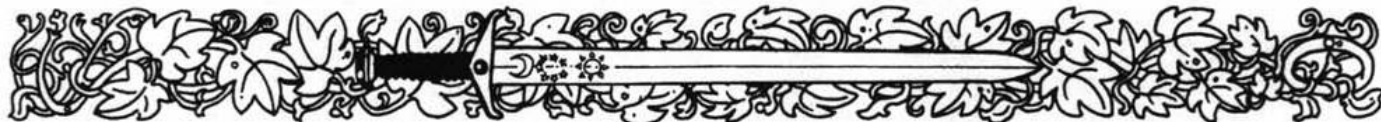
↳ Poco Addestrata = $lvl * 4$ - ↳ Mediamente Addestrata = $lvl * 7$ - ↳ Altamente Addestrata = $lvl * 10$

♦ Colpi Critici esseri più grandi ed armi Sterminatrici

"Rolemaster A-10 Attacks, pag. 208": Colpi Critici Fisici contro creature **Grandi** ed **Enormi** sono applicabili solo se di livello D+ (come da manuale si usa la stessa tabella con modificatore -10 per quelli Enormi). Il livello del critico non ha valore, ma si applica il bonus definito nella tabella TC-10 (es. un'arma Sterminatrice da un bonus +20 per i critici contro creature Grandi/Enormi come scritto nel manuale GiRSA).

Un'arma *Sterminatrice* contro creature di dimensioni **Normali**, infligge invece critici incrementati di +20 contro le creature definite.





v4.7

♦ **Pronto Soccorso (MS Pronto Soccorso (IN))**

Un personaggio con questa abilità ed il necessario set di strumenti, può rimediare a ferite, accelerare guarigione o fermare emorragie.

Ferita	Emorragia	Difficoltà MS
0 / -10 Attività	Lieve (1 PF/rd)	Facile (+20)
-11 / -20 Attività	Minore (2-3 PF/rd)	Normale (+10)
-21 / -50 Attività	Media (4-7 PF/rd)	Media (+0)
-51 o più Attività	Grave (8+ PF/rd)	Molto Difficile (-20)

Il livello di successo della manovra determina di quanto l'emorragia è stata ridotta (vedi Rolemaster Companion V, 5.4 Medical Skill).

Una manovra di Pronto Soccorso (TM-2 Generale) può anche essere utilizzata per ridurre una ferita (guarire 1D6 PF) ed accelerare la guarigione naturale (aumenta il recupero a 3PF per ora in caso di riposo, il tiro va ripetuto ogni 8 ore).

Set Pronto Soccorso (3 utilizzi), 5 M.A. 0,3Kg

♦ **A-6.4 USARE ATHELAS (variante)**

L'erba "Foglia di Re" può essere utilizzata su un essere ancora vivo da qualsiasi persona, ma applicando i seguenti modificatori alla prova di Pronto Soccorso (manovra senza l'adeguata abilità secondaria non è permessa):

Utilizzatore / Razza		Bonus/Malus MS Pronto Soccorso (IN)
Nessuno dei seguenti		-70%
Sangue Númenóreano (e.s. Dúndan o Númenóreano)	Mezz'elfo	+5%
Nobile Dúndan minore		+10%
Nobile Dúndan maggiore	Elfo Silvano	+20%
Dúndan con lontano legame alla famiglia reale	Elfo Sindar	+40%
Dúndan con stretto legame alla famiglia reale		+120%
Dúndan in linea di successione diretta della famiglia reale (e.s. Aragorn)	Elfo Noldor	+160%
Monarca regnante di sangue Dúndan (e.s. Re Arvedui)		+210%
Dúndan regnante (e.s. Re Aragorn)		+240%

Esito della MS	Esempio di effetto massimo risultante dall'applicazione*
04 o meno Fallimento Completo	Dose sprecata, E' possibile ritentare.
05/75 Fallimento	Ripristina condizioni di malore minori come intossicazione, febbre, mal di testa, stordimento, qualsiasi affaticamento.
76/90 Successo Parziale	Ripristina tutti i PF, interrompe ogni emorragia, cura ustioni minori, cura distorsioni, muscoli, tendini e fratture minori.
91/110 Quasi Successo	Elimina gli effetti di qualsiasi veleno, malattia
111/175 Successo	Recupera da un coma, guarisce tessuti/organi o ossa, cura qualsiasi ustione, ripristina udito/vista.
176/250 Successo completo	Ripristina perdita di caratteristiche (tutte), rigenera un organo vitale danneggiato, ripara ossa e articolazioni frantumate, guarisce gli effetti di una ferita da lama Morgûl.
251+ Successo assoluto	Rigenera un organo distrutto, riconnette tessuti organici amputati, guarisce dagli effetti del Soffio Nero, ripristina la sanità mentale del soggetto.

*Applicare un solo effetto per ogni dose/area di applicazione.

♦ **Veleni e Malattie – TR basato su Costituzione (Rolemaster Companion 6 RMCVI, pag 53)**

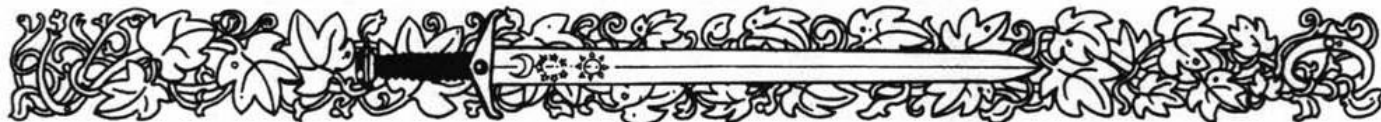
Tiro Resistenza TR = (1D100TA + CO Bonus + Razza Bonus) vs (50 + 5*Llv Veleno/Malattia)

Fallimento TR	Gravità
01-25	Leggera
26-50	Moderata
51-100	Seria
101+	Estrema

Esempio: Un umano con CO+10 deve resistere al contagio di una Malattia di Livello 3. Il tiro di dado è 63+10 CO=73 contro una difficoltà di 65 (50+5*3) quindi sufficiente a resistere.

Un Hobbit (+30 TR VEL) con CO+15 deve resistere ad un Veleno estremamente potente di Livello 8. Il tiro di dado è 54 quindi totalizza 54+30+15 = 99 contro una difficoltà di 90 (50+5*8) quindi sufficiente a resistere.





v4.7

♦ **Percezione Magica (MS Lettura Rune + Uso Oggetti Magici)**

Questa abilità rappresenta la facoltà di percepire ed individuare quando un incantesimo è stato lanciato e che tipo è di incantesimo è stato lanciato. Si effettua un tiro aperto, modificato nel dovuto modo (vedi sotto) e si controllano gli effetti sulla tabella dei risultati (vedi sotto).

Esito della MS Percezione Magica (Lettura Rune + Uso Oggetti Magici)	Descrizione
-26 o meno Errore grossolano	Scappi urlando come un ossesso convinto che nell'area stia per manifestare il suo devastante effetto un potentissimo e agghiacciante incantesimo del Signore Oscuro stesso. Non puoi ritentare la manovra sullo stesso incantesimo
-24/04 Fallimento Completo	Sei nella confusione più totale: hai capito l'esatto opposto della verità. Puoi ritentare al prossimo livello.
05/75 Fallimento	Ti gratti ripetutamente la testa e concludi che, forse, dovresti mangiare di più. Per quanto riguarda la magia non sai dire nulla. Puoi ritentare tra una settimana.
76/90 Successo Parziale	Capti qualcosa, ma sei molto dubbioso e il tuo volto assume la conformazione di un enorme punto di domanda. Puoi ritentare tra 5 round con un +10. Buona fortuna.
91/110 Quasi Successo	Capisci, a grandi linee, gli effetti della magia lanciata, se ne è stata lanciata una. Puoi ritentare tra 3 round con un +20.
111/175 Successo	Bel lavoro, hai intuito di cosa si tratta.
176/250 Successo completo	Bel lavoro, hai intuito tutte, ma proprio tutte, le informazioni disponibili, inclusi alcune vaghe informazioni sull'evocatore (aurea). Desti meraviglia e soggezione nei tuoi compagni! Bravo, 30 e lode!
Modificatori cumulativi: Bonus dell'abilità +xx, Distanza del punto in cui è stato lanciato l'incantesimo -5 per km, Tempo trascorso da quando è stato lanciato l'incantesimo -5 per ora, Livello dell'incantesimo -1 per lvl, L'incantesimo è di livello maggiore del personaggio -5 per livello di differenza. Modificatori esclusivi: L'incantesimo è di un regno diverso da quello del personaggio -30, L'incantesimo è dello stesso regno del personaggio +10, L'incantesimo appartiene a una lista chiusa della stessa classe del personaggio +20, L'incantesimo appartiene a una lista conosciuta dal personaggio +30, Il personaggio conosce l'incantesimo +40.	

♦ **Atterrato o Prono**

Un personaggio atterrato o prono subisce una penalità di -70 a tutte le attività. Un personaggio a terra può spendere 1 azione del turno per alzarsi in piedi. Chi attacca un personaggio atterrato o prono ha un bonus di +20 BO.

♦ **Incosciente**

Chi attacca un personaggio incosciente (BD zero) ha un bonus di +100 BO.

♦ **Trattenuto/Paralizzato**

Un personaggio Trattenuto/Paralizzato ha una velocità pari a zero. Subisce una penalità di -40 a tutte le attività che richiedono l'uso del movimento (es. -40 BO, BD zero, no parata, no uso scudo), nessuna attività di movimento se Paralizzato. Chi attacca un personaggio Trattenuto ha un bonus di +25 BO (+100 se Paralizzato).

♦ **Accecato**

Un personaggio accecato subisce una penalità di -100 a tutte le attività che richiedono l'uso della vista (es. -100 BO, BD zero, no parata, no uso scudo).

Combattimento vista offuscata/parzialmente accecato

Attaccante parzialmente accecato: -50 BO

Difensore parzialmente accecato: Parata ½ BO, Attaccante: +20 BO

♦ **Invisibilità**

Si può tentare di individuare un bersaglio invisibile **MS su Percezione** con soglia di successo **111+** con difficoltà tra **Media** e **Assurda** (raggio invis. tra i 3 e 30cm), prima di sferrare l'attacco. Tutti gli attacchi contro gli esseri invisibili individuati subiscono una modifica di -50.

♦ **Visione Crepuscolare (Nightvision)**

Queste creature vedono nelle *notti stellate o di luna*, come un Umano in pieno giorno. In altre situazioni, purché ci sia anche una *piccola sorgente di luce*, vedono perfettamente fino a 15 m e abbastanza bene fino a 33. Nel buio completo però, la loro vista è limitata come quella degli Umani.

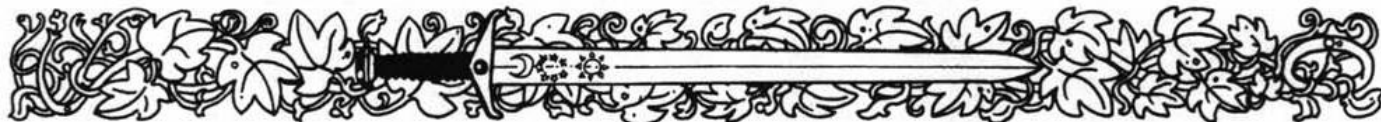
♦ **Scuovisione (Darkvision)**

Queste creature vedono bene anche nel *buio più fitto*. Con poca luce vedono in modo perfetto fino a 15 metri, ed abbastanza bene fino a 30. Possono vedere fino a 3 metri nel buio più completo (in questo caso il buio non deve essere di origini magiche).

♦ **Caduta**

Si effettua un Tiro Aperto (TA-5) con +10 per ogni 3mt di caduta e sottraendo l'Agilità del personaggio. L'entità massima dell'attacco dipende dalla altezza della caduta: 0-3 m (Piccolo); 4-15 m (Medio); 16-33 m (Grande); più di 33 m (Enorme).





v4.7

◆ Trattenere il respiro

Un personaggio può trattenere il respiro per 6 rd + 1 ogni 5 punti del Bonus di CON. Quando il tempo è esaurito il personaggio deve respirare od effettuare un TR (CON) di **91+** ad ogni round utilizzando il bonus di Costituzione, se fallisce cade incosciente. Se ha successo la difficoltà del TR aumenta di 25 ad ogni round successivo.

◆ Asfissia

Un personaggio incosciente per assenza di aria morirà in un numero di round pari al valore di Costituzione/5 +5.

◆ Annegamento

Un personaggio incosciente ed in situazione di annegamento morirà in 1d10 round.

◆ Fame e Sete

Per ogni giorno senza cibo (oltre 7gg) od acqua (oltre 3gg) si effettua un TR (CON) di **91+**, per ogni fallimento si ha una penalità -10 alle attività (2 TR e -20 se mancano sia cibo che acqua). Se la penalità raggiunge -100 il personaggio cade incosciente e muore in 2d10 + CONST bonus di ore dopo.

◆ Caldo intenso

+40° si effettua un TR (CON) di 81+ ad ogni ora, per ogni fallimento si ha una penalità di -5 alle attività
+50° si effettua un TR (CON) di 81+ ad ogni 10 minuti, per ogni fallimento si ha una penalità di -5 alle attività
+55° il personaggio subisce un Colpo Critico da Calore ogni 10 minuti (grado crescente da T ad E), ed una penalità di -5 alle attività
Armatura aumenta di +10 il TR per ogni grado di protezione (es. cuoio grezzo +10, piastre +40)

◆ Freddo intenso (Golarion/Rolemaster)

Il freddo e l'esposizione a basse temperature infliggono **Danni Non Letali** alla vittima. Questi Danni Non Letali non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non trova un metodo per riscaldarsi. Una volta che il personaggio ha accumulato danni Non Letali pari ai propri punti ferita, ogni successivo danno da freddo è Danno Letale (PF).

Si assume abbigliamento invernale adatto, in caso contrario tutti i danni sono raddoppiati.

- Temperatura tra -3° e -10°C si effettua un TR (CON) di 81+ ad ogni ora, per ogni fallimento si subiscono 1d6 PF Non Letali e una penalità di -5 alle attività.
- Temperatura tra -11° e -27°C si effettua un TR (CON) di 81+ ogni ½ ora, per ogni fallimento si subiscono 1d6 PF Non Letali e una penalità di -5 alle attività.
- Temperatura sotto -28° infliggono ai personaggi 1d6 Punti Ferita per ogni 10 minuti (senza alcun TR). Inoltre un personaggio deve superare un TR (CON) di 81+ altrimenti subirà 1d4 Danni Non Letali.

Se la penalità raggiunge -100 il personaggio effettua un TR (CON) di 101+, se fallisce cade incosciente e congela in 1d10 + CONST bonus di ore.

Le penalità alle attività terminano quando il personaggio recupera dai Danni Non Letali subito a causa del freddo.

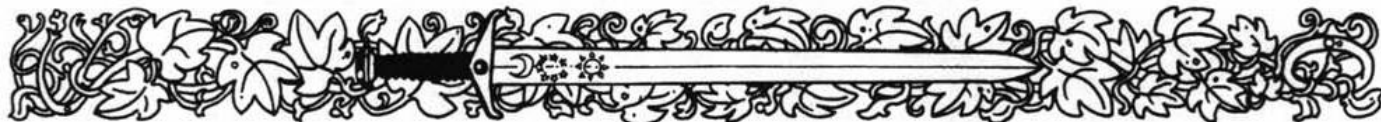
Un *rifugio* o un *fuoco* adatto dimezzano i danni subiti (TR richiesto). La combinazione di entrambi garantisce il recupero dei danni e (no TR). Danni da freddo si recuperano al ritmo di 3 per ogni 15 minuti al caldo (12 PF/ora).

La guarigione naturale dei Punti Ferita non avverrà finché tutti i Danni Non Letali sono stati recuperati

◆ Scudi

Torre/Kite	+30BD / -10MM
Heater	+25BD / -5MM
Medio	+20BD
Rotondo Piccolo	+15BD
Buckler	+10 BD / Può essere agganciato a dei bracciali e permettere l'uso di armi a 2 mani.





Manovre in Combattimento

Disingaggiare in mischia - Azione di round completo

Un personaggio che cerchi di disingaggiare dalla mischia mentre imbraccia un'arma da Tiro, effettua una Manovra in Movimento (Media) con difficoltà modificata in base al terreno di scontro e alla situazione tattica. Un risultato inferiore a 100% indica la modifica al movimento base e il bonus che si applica all'attaccante se incalza il difensore con un attacco (es. risultato MM 70%/-9m = +30 BO).

Disingaggiare dalla mischia mentre si utilizza un'arma da mischia o uno scudo richiede una MM "Normale".

Immobilizzare (FO+AG) - Azione di round completo

Questa tecnica permette di afferrare l'avversario per cercare di immobilizzarlo. L'attaccante esegue una prova di abilità Disarmato (FO+AG), contrastata dalla prova di abilità del bersaglio (Acrobatica, Contorsionismo o Disarmato). Se l'attaccante vince, il bersaglio viene afferrato ed entrambi i personaggi sono immobilizzati l'uno con l'altro.

Nei round successivi in cui i due personaggi sono in presa, entrambi possono tentare di infliggere dei danni: si effettua la medesima prova contrapposta e la differenza del tiro, se a vantaggio dell'attaccante, si verifica sulla tabella TA-6, oppure il bersaglio può tentare una prova contrapposta per liberarsi dalla presa.

Carica (FR)

Il personaggio dovrà essere in grado di muoversi in linea retta verso il bersaglio, senza ostacoli o deviazioni, per almeno 3mt. La Carica richiede Manovra in Movimento (Media) con difficoltà modificata in base al terreno di scontro e alla situazione tattica. Se la manovra ha successo (100% o più), l'attaccante riceve durante il suo prossimo attacco un +10 BO/-10 BD per ogni 3mt di carica (massimo +50BO/-50BD). Nel round in cui carica il personaggio non può parare. In caso di fallimento parziale, il bonus di carica calcolato viene ridotto della differenza con il successo completo della manovra (es. risultato MM 80% = -20 BO).

Colpi Mirati

In genere un colpo mirato (*Called Shot*) potrà essere dichiarato prima dell'attacco e solo quando si beneficia di una situazione di chiaro Vantaggio tattico ad esempio attacco alle spalle, furtivo, difensore stordito, accecato o trattenuto, etc. Il Vantaggio viene scambiato in favore del Colpo Mirato, il quale non genera mai danni addizionali, ma può ad esempio permettere di colpire un avversario per fargli perdere i sensi, per sgambettarlo, accecarlo, scegliere la zona del corpo colpita da un critico, etc.

Il personaggio effettua un Tiro di Attacco con un malus in base alla situazione e alle dimensioni relative da colpire rispetto alle dimensioni del bersaglio (tra -30 grande e -100 piccolo, es. Arma o Arto -30, Testa -50, Mano -60, Occhio -100).

Se si ottiene un colpo critico D+, il colpo mirato è andato a segno ed in base all'effetto desiderato, il GM può permettere un TR al bersaglio (es. Costituzione contro accecamento o perdita sensi, MM contro sgambetto, etc.).

Disarmare (AG) - Azione di round completo

Questo è un colpo mirato -30 BO col l'intento di far perdere la presa al bersaglio sull'arma o un oggetto.

L'attaccante effettua un Tiro di Attacco con malus di -30 (-40 contro esseri grandi, -60 enormi) modificato con bonus di Agilità (anziché Forza) ed il BO.

Il difensore resisterà effettuando un Tiro di Attacco contrapposto con il suo BO. Vince la prova chi totalizza il punteggio maggiore. Se il difensore fallisce la sua arma cadrà in una direzione casuale a 1d8 metri di distanza.

Se si tratta di un oggetto, il difensore resisterà utilizzando il suo BD incrementato dal bonus di MM, oltre ad un malus situazionale per l'attaccante in base alle dimensioni dell'oggetto (tra -20 grande e -60 piccolo). Se l'attaccante totalizza **116+** l'oggetto cade a 1d8 m.

Questi valori possono essere modificati dal GM in base alle armi utilizzate.

Colpire per stordire (FR) - Azione di round completo

Questo è un colpo mirato -50 BO con una parte contundente di un arma o del corpo col l'intento di tramortire il bersaglio (es. colpo alla nuca). Se l'attaccante totalizza **116+** (i PF inflitti vengono dimezzati se l'arma non è contundente) il bersaglio perderà i sensi per 1 min/10 pti fallimento TR (CON). Al bersaglio è permesso un TR (CON) di **91+**.

Bersagli immuni allo stordimento non subiscono gli effetti di questo colpo. Valutare protezioni della parte del corpo colpita (es. elmo +30 TR colpo alla testa).

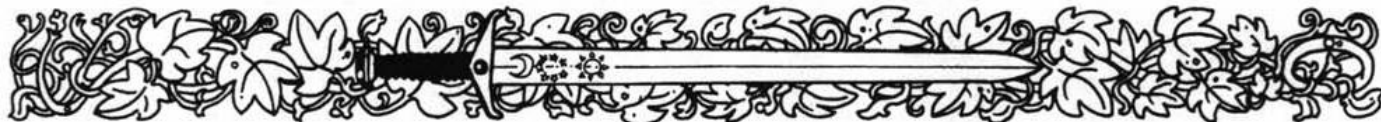
Addizionale BO -40 contro esseri grandi, BO -60 contro esseri enormi.

Colpire per sbilanciare (FR) - Azione di round completo

Questo è un colpo mirato -30 BO col l'intento di sbilanciare il bersaglio per farlo cadere. Se l'attaccante totalizza **116+** non si conterà l'eventuale danno, ma il bersaglio dovrà effettuare una MM con una difficoltà variabile (116-130 Difficile, 131+ Molto Diff.) per rimanere in piedi. Se fallisce (F) il bersaglio cade a terra e subisce un Colpo maldestro da MM. Se riesce ma la percentuale di successo è inferiore a 100, tirare un d100.

Addizionale BO -40 contro esseri grandi, BO -60 contro esseri enormi.





v4.7

Schivare (AG) - Azione di round completo

Questa manovra è indicata per personaggi non particolarmente dotati nell'uso delle armi, ma particolarmente agili. Il personaggio può tentare di schivare un attacco durante il suo round (questo esclude altre azioni difensive come l'uso del BO in parata) effettuando una MM (Media) con difficoltà modificata in base al terreno di scontro e alla situazione tattica. Il personaggio riceve un +20 al BD modificato dal risultato del tiro di manovra (es. risultato MM 100% = +20 BD, oppure 90% = +10 BD, oppure 120% = +40 BD) contro un singolo attacco (non può mai essere inferiore a zero).

Parata Multipla (FR) - Azione di round completo

Il personaggio può effettuare una parata addizionale per ogni 5 gradi nell'abilità con l'arma e dividere il BO nelle diverse parate.

Esempio: un Guerriero con 8 gradi di abilità con la sua arma ed un BO di 80, può effettuare un attacco con 20 di BO e due parate che incrementano ciascuna il BD di 30.

Spingere (FR) - Azione di round completo

Spingere è una prova di Caratteristica contrapposta sulla Forza (FR). Si può spingere soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della propria. I tentativi di spingere spostano indietro l'avversario senza ferirlo. Alla prova contrapposta si aggiunge un bonus di +51 per ogni taglia di differenza a favore della creatura più grande. Alla prova contrapposta si può aggiungere il bonus di una eventuale carica (vedi Carica). Chi perde la prova viene respinto indietro di 1,5 metri per ogni 20 punti con cui l'attacco supera la difesa dell'avversario. Ci si può muovere insieme al bersaglio se si vuole.

Chi viene spinto deve effettuare una MM con una difficoltà conseguente alla forza della spinta (1,5 m = Normale, 3 m = Media, 4,5 m = Difficile, etc.) per rimanere in piedi.

Se fallisce (F) il bersaglio cade a terra e subisce un Colpo Maldestro da MM. Se riesce ma la percentuale di successo è inferiore a 100, il bersaglio avrà una possibilità di cadere prono (vedi condizione "Atterrato o Prono").

Esempio: un Troll grande (FR +10) tenta di spingere un Uomo (FR +5). Il tiro contrapposto è 75 per il Troll e 60 per l'Uomo. Il risultato della prova è: $75 + (10 \times 3) + 51 - 60 + (5 \times 3) = 156 - 75 = 81$. L'uomo viene spinto indietro di 6 metri e dovrà superare una MM Molto Difficile per non cadere a terra.

Il tiro di MM è 78 quindi avrà il 60% di possibilità di cadere. Se il tiro del d100 è inferiore a 60, l'uomo cade a terra.

Attacchi a distanza in mischia

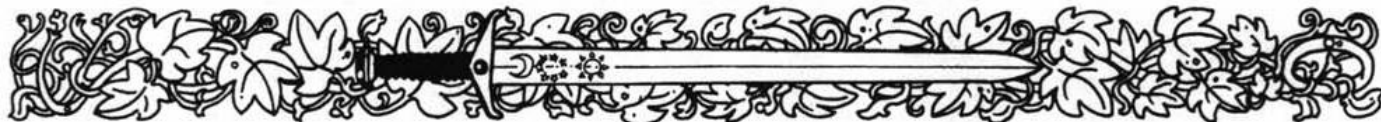
Un personaggio che cerchi di utilizzare un'arma da Tiro in mischia, ovvero a meno di 3 metri da un avversario che lo minaccia, subisce una penalità di -60 BO.

Un personaggio che invece cerchi di colpire a distanza un nemico impegnato in un combattimento in mischia, nel caso in cui manchi il bersaglio, avrà il 50% di probabilità di colpire un altro potenziale bersaglio nel raggio di 3 mt. In tal caso dovrà effettuare un secondo tiro con $\frac{1}{2}$ BO di attacco su un altro bersaglio deciso casualmente nel raggio di 3 m da quello originale.

Uso di due armi a una mano (AG) - Stile di combattimento

L'abilità di attacco con due armi dello stesso tipo deve essere appresa come Abilità Secondaria (AG). Un personaggio può compiere due attacchi in mischia nello stesso round dividendo il BO a metà, subendo un -10 / -20 al BO per ciascuna arma rispettivamente. Per ogni 5 punti in questa abilità, i due malus vengono ridotti di 1 (Es. con un punteggio di +37, i due malus sono ridotti a -3 e -13).





Aggiunte tematiche opzionali

Punti Ombra

L'Ombra In Avventure nella Terra di Mezzo i personaggi hanno una caratteristica in più, chiamata Ombra, che va via via aumentando in base ai Punti Ombra (PO) accumulati. I Punti Ombra rappresentano il fardello di dolore, dubbio e stanchezza che piano piano si accumula nei cuori e nelle menti di coloro che si oppongono all'Ombra. Sebbene gran parte di tale corruzione si possa attribuire all'angoscia provocata dalle azioni del Male, l'Ombra può crescere grazie alle debolezze già presenti nell'anima di ogni avventuriero.

Il massimale dei punti ombra si calcola con la caratteristica **Intuizione (IT)** usando la tabella a pagina 174 ed incrociandola con la colonna carat. 3d6

In generale, gli eroi rischiano di acquisire Punti Ombra in quattro modi:

1. Sperimentando eventi dolorosi e angoscianti.

TR Flusso DC 75

1 PO --> incidente mortale, morte in famiglia, catastrofe naturale.

2 PO --> TR dimezza. Uccisione crudele, esperienza terrificante, evidenza del male.

2 PO --> testimonianza di schiavitù, tortura, soffio della morte, braccati da uno spettro.

1 PO --> No TR. Contatto diretto con il potere del male.

2. Attraversando o dimorando in un'area contaminata dalle manifestazioni dell'Ombra.

TR Flusso DC 75

1 PO --> Terre selvagge (1 TR/ settimana), Terre dell'Ombra (1 TR/ 3 giorni), Terre dell'Ocurezza (1 TR/ giorno).

3. Commettendo atti esecrabili o disonorevoli, a prescindere dallo scopo.

No TR

1 PO --> Minaccia violenta.

2 PO --> Mentire subdolamente, manipolare la volontà altrui.

3 PO --> Codardia, saccheggio, furto.

4 PO --> Aggressione deliberata, abuso di autorità per influenzare o dominare.

5 PO --> Tortura e/o omicidio.

4. Prendendo possesso di un oggetto o un tesoro maledetto o contaminato.

TR Flusso DC 60

1 PO --> Tesoro di Troll, Orchi, Uruk-Hai e creature dell'Ombra, etc

2 PO --> Tesoro preso da un'antica tomba o creatura efferata (es, drago). 1 punto automatico + 1 se fallisce TR.

4 PO --> Tesoro preso da un possedimento del male. 2 punti automatici + 2 se fallisce TR.

Man mano che i Punti Ombra crescono, il personaggio vedrà il suo coraggio vacillare e a seguito degli Attacchi di Pazzia il personaggio potrebbe cadere preda dell'Ombra in maniera permanente, abbandonando per sempre i propri compagni.

LE 5 DEGENERAZIONI DELL'OMBRA

Maledizione della vendetta;

Malattia della cupidigia;

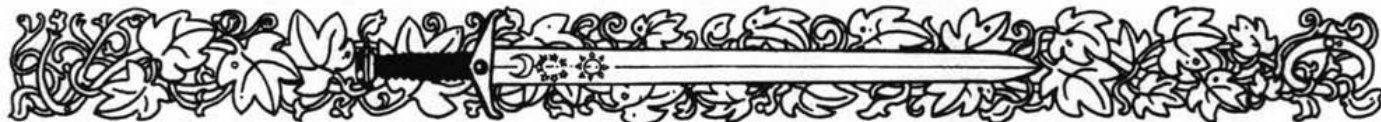
Richiamo del potere;

Richiamo della conoscenza;

Pazzia del viandante.

Carat. 1D100	Bonus su 1D100	Bonus su 1D20	Carat. 3D6
102+	+35	+7	20+
101	+30	+6	19
100	+25	+5	18
98-99	+20	+4	17
95-97	+15	+3	16
90-94	+10	+2	15
85-89	+5	+1	14
75-84	+5	+1	13
60-74	0	0	12
40-59	0	0	10-11
25-39	0	0	9
15-24	-5	-1	8
10-14	-5	-1	7
5-9	-10	-2	6
3-4	-15	-3	5
2	-20	-4	4
1	-25	-4	4





v4.7

L'Eco Magica e la Notorietà Magica

Utilizzare la Magia è pericoloso, poiché l'Oscurità è a caccia di tutte le attività magiche. Egli sorveglia, di persona o attraverso l'intercessione dei suoi luogotenenti e dei suoi schiavi, tutte le attività esoteriche.

L'Eco Magica è una percentuale che aumenta di 1% per ogni PM ogni volta che un personaggio fa uso di **Magia di livello 3+** o derivante da un oggetto magico.

La percentuale cumulativa misura i rischi di essere scovato dal potere oscuro. Ogni volta che un personaggio fa un uso isolato della suddetta magia (per un combattimento si esegue un singolo check sull'incantesimo più potente lanciato dal PG/Gruppo), deve anche fare un test sulla propria percentuale:

Check **Eco Magica** in caso di successo (*tiro d% maggiore o uguale dell'Eco Magica*), non accade nulla.

In caso di fallimento c'è la possibilità che l'usufruitore venga individuato:

Dopo un check fallito il suo punteggio di Eco Magica ritorna a 0%, mentre il suo punteggio di **Notorietà Magica** aumenta di 1 (valore permanente), e deve effettuare un lancio sulla **Tabella di Reazione delle Forze Oscure**.

Il suo lancio viene modificato da due fattori: innanzi tutto, utilizza un dado più o meno grande in funzione della magia con la quale si è fatto scovare. Inoltre, aggiunge al suo lancio il proprio punteggio di Notorietà Magica.

Il risultato del lancio viene scrutato segretamente dal GM, il quale tiene conto della Tabella di Reazione delle Forze Oscure per il seguito dello scenario...

RIFERIMENTO PER I DADI DA UTILIZZARE NELLA

TABELLA DI REAZIONE DELLE FORZE OSCURE

CAPITOLO 5, LA MAGIA - **ERZABRA**

Tipo di Magia Tipi di

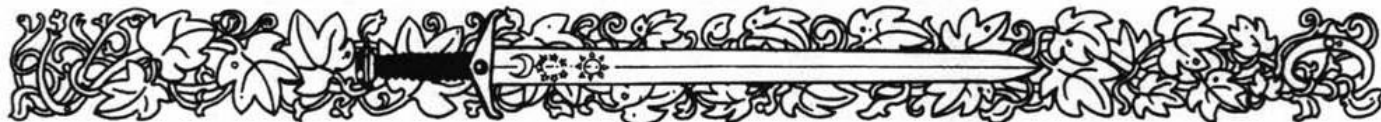
dado da utilizzare

MAGIA NATURALE	1d4
TAUMATURGIA	1d6
MAGIA ELFICA	1d8
MAGIA RUNICA/OGGETTI	1d10
MAGIA ELEMENTALE	1d12
MAGIA DI AMAN	1d20
TENEBRE/STREGONERIA	5d4

TABELLA DI REAZIONE DELLE FORZE OSCURE

Risultato	Conseguenza
1	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione.
2-3	● Uno stormo di Crebain ricerca il mago: se lo trova, lo seguono per 2d20 ore, oscurando il cielo al di sopra di lui e rendendolo facilmente individuabile agli occhi di spioni e curiosi...
4-5	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un agente (umano in una zona civilizzata, orchetto in territorio selvaggio) viene inviato per spiare il mago. Si limita a sorvegliarlo e evita ogni contatto. Può però lasciare le sue informazioni ai nemici del mago.
6-7	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 1d4+1 agenti (umani in una zona civilizzata, orchetti in territorio selvaggio) viene inviato per spiare il mago. Si limitano a sorvegliarlo e evitano ogni contatto. Possono però lasciare le loro informazioni ai nemici del mago.
8-9	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 1d6+1 agenti (umani con almeno un mago in una zona civilizzata, warg in territorio selvaggio) viene inviato per spiare il mago. Si limitano a sorvegliarlo e evitano ogni contatto.
10	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 1d4+1 agenti (umani in una zona civilizzata, orchetti in territorio selvaggio) viene inviato per tentare di catturare il mago e condurlo alla roccaforte oscura più vicina.
11	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 1d6+1 agenti (umani con almeno un mago in una zona civilizzata, orchetti in territorio selvaggio) viene inviato per tentare di catturare il mago e condurlo nella roccaforte oscura più vicina.
12	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 1d4+1 agenti (umani in una zona civilizzata, warg in territorio selvaggio) viene inviato per tentare di uccidere il mago.
13	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 1d6+1 agenti (umani con almeno un mago in una zona civilizzata, warg in territorio selvaggio) viene inviato per tentare di uccidere il mago.
14-15	● Una creatura mostruosa (da definire a seconda della regione: ragno gigante di Bosco Atro, Drago dei Colli Ferrosi, Spettro dei tumuli, Ucorno Nero, uno stregone corrotto come la Bocca di Sauron...) viene inviata per spiare il mago. Si limita a sorvegliarlo e evita ogni contatto. Può però lasciare le sue informazioni ai nemici del mago.
16-17	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 2d6+1 agenti (umani con almeno un mago in una zona civilizzata, warg in territorio selvaggio) viene inviato per spiare il mago. Si limitano a sorvegliarlo e evitano ogni contatto. Possono però lasciare le loro informazioni ai nemici del mago.
18	● Una creatura mostruosa (da definire a seconda della regione: ragno gigante di Bosco Atro, Drago dei Colli Ferrosi, Spettro dei tumuli, Ucorno Nero, uno stregone corrotto come la Bocca di Sauron...) viene inviata per tentare di catturare il mago e condurlo alla roccaforte oscura più vicina.
19	● Un Nazgul viene inviato per spiare il mago. Si limita a sorvegliarlo e evita ogni contatto. Può però lasciare le sue informazioni ai nemici del mago.
20	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 2d6+1 agenti (umani con almeno un mago in una zona civilizzata, orchetti con almeno un Uruk-Hai in territorio selvaggio) viene inviato per tentare di catturare il mago e condurlo alla roccaforte oscura più vicina.
21	● Una creatura mostruosa (da definire a seconda della regione: ragno gigante di Bosco Atro, Drago dei Colli Ferrosi, Spettro dei tumuli, Ucorno Nero, uno stregone corrotto come la Bocca di Sauron...) viene inviata per tentare di uccidere il mago.
22	● Un Nazgul viene inviato per tentare di catturare il mago e condurlo alla roccaforte oscura più vicina.
23	● Uno stormo di Crebain sorvola la regione per fare ricognizione. Un gruppo di 2d6+1 agenti (umani con almeno un mago in una zona civilizzata, orchetti con almeno un Uruk-Hai in territorio selvaggio) viene inviato per tentare di uccidere il mago.
24	● Un Nazgul viene inviato per tentare di uccidere il mago.
25 O PIÙ	● L'Oscurò Sire ha posato il suo sguardo sullo sfortunato mago. Un'ombra nera, come un lungo braccio di tenebra, spazza l'orizzonte prima di fermarsi sul malcapitato, il quale sente la propria anima messa a nudo dall'Occhio tenebroso, e guadagna immediatamente un punto di <i>Disperazione/Malinconia</i> , 20 punti di <i>Eco Magica</i> e 5 punti di <i>Notorietà Magica</i> .





v4.7

Effetto Paura/Terrore

L'effetto, se non diversamente specificato, varia in base al risultato del TR (Tiro Aperto). Contro effetti di Paura/Terrore non magici, il TR viene modificato dal bonus della caratteristica Prontezza (PR).

Fallimento del TR	Effetto risultante
01-20	Il soggetto è <i>Confuso</i> ed incapace di prendere decisioni se non per difendersi oppure fuggire volontariamente. Durata 1 rnd/5 pti. fallimento
21-40	Il soggetto è <i>Stordito</i> dalla paura (vedi Round di Stordimento). Durata 1 rnd/5 pti. fallimento
41-60	Il soggetto <i>Fugge</i> terrorizzato al massimo delle sue capacità per allontanarsi dalla fonte di paura. Durata 1 rnd/5 pti. fallimento
61-80	Il soggetto è <i>Paralizzato</i> dal terrore ed incapace di agire. Può solo difendersi come se fosse <i>Stordito</i> Durata paralisi 1d10 round (se viene attaccato dalla fonte di paura fugge immediatamente), dopodiché <i>Fugge</i> per 1 rnd/5 pti. fallimento
81-99	Il soggetto sviene e rimane <i>Privo di Sensi</i> Durata 1 minuto/5 pti. fallimento
100+	Il cuore del soggetto non regge ed il malcapitato muore per l'orribile spavento

Abilità Secondarie come **Autodisciplina**, **Meditazione** e **Controllo** possono aiutare nel TR in base al successo della MS:

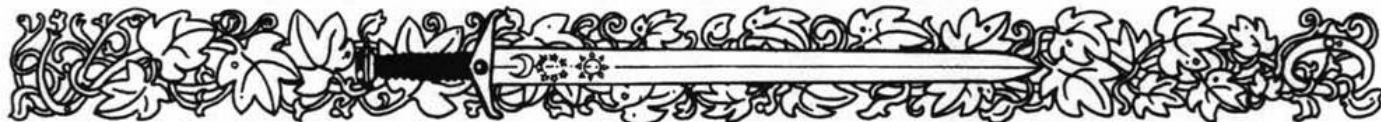
Esito della MS	Modifica TR
-26 o meno Errore grossolano	-30
-24/04 Fallimento Completo	-20
05/75 Fallimento	-10
76/90 Successo Parziale	0
91/110 Quasi Successo	+10
111/175 Successo	+20
176/250 Successo completo	+40

Capacità di Trasporto (Golarion)

Punteggio di Forza (1D100)	Carico Leggero	Carico Medio	Carico Pesante
1-2	fino a 6,5 kg	7-13 kg	13,5-20 kg
3-4	fino a 8 kg	8,5-16,5 kg	17-25 kg
5-9	fino a 10 kg	10,5-20 kg	20,5-30 kg
10-14	fino a 11,5 kg	12-23 kg	23,5-35 kg
15-24	fino a 13 kg	13,5-26,5 kg	27-40 kg
25-39	fino a 15 kg	15,5-30 kg	30,5-45 kg
40-50	fino a 16,5 kg	17-33 kg	33,5-50 kg
51-59	fino a 19 kg	19,5-38 kg	38,5-57,5 kg
60-74	fino a 21,5 kg	22-43 kg	43,5-65 kg
75-84	fino a 25 kg	25,5-50 kg	50,5-75 kg
85-89	fino a 29 kg	29,5-58 kg	58,5-87,5 kg
90-94	fino a 33 kg	33,5-66,5 kg	67-100 kg
95-97	fino a 38 kg	38,5-76,5 kg	77-115 kg
98-99	fino a 43 kg	43,5-86,5 kg	87-130 kg
100	fino a 50 kg	50,5-100 kg	100,5-150 kg
101	fino a 58 kg	58,5-116,5 kg	117-175 kg
102	fino a 66,5 kg	67-133 kg	133,5-200 kg
103	fino a 76,5 kg	77-153 kg	153,5-230 kg
104	fino a 86,5 kg	87-173 kg	173,5-260 kg
105-106	fino a 100 kg	100,5-200 kg	200,5-300 kg
107-108	fino a 116,5 kg	117-233 kg	233,5-350 kg
109-111	fino a 133 kg	133,5-266,5 kg	267-400 kg
112-114	fino a 153 kg	153,5-306,5 kg	307-460 kg
115-117	fino a 173 kg	173,5-346,5 kg	347-520 kg
118-119	fino a 200 kg	200,5-400 kg	400,5-600 kg
120	fino a 233 kg	233,5-466,5 kg	467-700 kg

Carico	Penalità alle attività
Medio	-15
Pesante	-30





v4.7

Sfide di Abilità (ref. Skill Challenges in 5E Games)

Descrizione

È un tipo dinamico di incontro (sociale, interazione, fisico, strategico, etc) in cui i giocatori lavorano insieme verso un obiettivo narrativo specifico per risolvere una scena. Il ritmo di una sfida di abilità è determinato dalla scena in questione, e il tempo è trattato come più fluido che in un combattimento / inseguimento che in genere traccia il tempo in round di dieci secondi. L'intenzione di una sfida di abilità è presentare un conflitto ai giocatori e dare loro un maggiore controllo della narrativa per superarlo. Man mano che la sfida delle abilità avanza, il GM introduce aspetti e complicazioni alla scena che il gruppo deve affrontare. Un po' di questi eventi sorgeranno naturalmente come risultato di una scena in esecuzione, mentre altri possono essere creati dalle azioni dei personaggi. Le probabilità e la posta in gioco possono cambiare in un momento, e il GM dovrebbe descrivere l'azione per riflettere come la situazione sta andando nel bene o nel male.

Complessità	Successi	Fallimenti	Classi di Difficoltà tipica
1 - Facile	4	3	2 Facile / 2 Normale
2 - Media	6		1 Facile / 4 Normale / 1 Difficile
3 - Difficile	8		1 Facile / 5 Normale / 2 Difficile
4 - Epica	10		7 Normale / 3 Difficile

Difficoltà	Soglia %
Facile	91
Normale	101
Difficile	111

Una sfida di abilità si svolge in cicli di tempo che possono essere basati su round di diversa durata di secondi/minuti/ore/giorni.

Il GM stabilisce la complessità della Sfida e nel corso dello svolgimento, quali Abilità siano da considerare Primarie o di Supporto. La Difficoltà del singolo tiro di sfida può variare.

I giocatori decidono l'ordine in cui agire. A turno ogni giocatore descrive cosa farà il proprio personaggio per aiutare il gruppo a superare la sfida, e dice con quale tiro di abilità vuole farlo. Si torna al primo giocatore che ha agito quando tutti gli altri hanno preso parte alla sfida.

Quando il gruppo accumula il numero necessario di Successi, riesce nella sfida di abilità. Se il gruppo accumula prima il numero di 3 fallimenti, allora fallisce la sfida. Ogni fallimento può, in diverse forme, influenzare la prova di abilità successiva, lo svolgimento della Sfida ed il suo esito finale, anche in caso di successo.

I risultati di queste sfide saranno determinate dal GM, in genere con qualche combinazione di narrativa e conseguenze meccaniche.

Abilità Primaria: una qualsiasi abilità che contribuisce in modo naturale e diretto alla soluzione della sfida (*nota GM: Il numero di Abilità Primarie richieste da una Sfida deve essere di norma pari al numero di PG+2*).

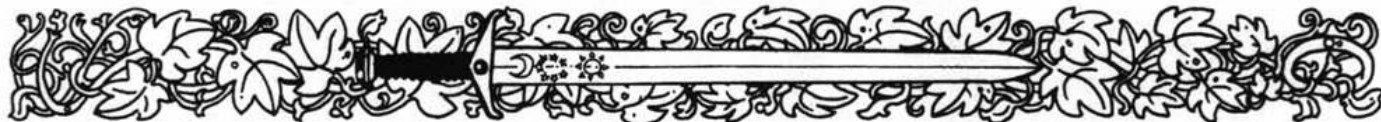
Abilità di Supporto: una qualsiasi abilità che contribuisce in modo naturale e diretto a supportare una Abilità Primaria di un altro giocatore.

Linee guida

In ogni Sfida tutti i membri del gruppo contribuiscono a rotazione (Iniziativa opzionale):

- Solo un'Abilità Primaria può contribuire nel raggiungimento dei Successi necessari a superare la Sfida. (*nota GM: la stessa Abilità Primaria può contribuire in una Sfida ad un numero di Successi non superiore alla sua Complessità*).
- Una qualsiasi Abilità non può essere utilizzata se utilizzata nel Round precedente.
- Un PG non può usare la stessa Abilità Primaria se utilizzata nel suo Round precedente.
- Lo stesso PG non dovrebbe usare un'Abilità Primaria nella stessa Sfida più di una volta. Se lo fa, si aumenta di 1 la Classe di Difficoltà del tiro.
- Un PG può utilizzare un'Abilità di Supporto senza restrizioni, influenzando in base all'esito con un +10/-10 sul PG che agisce nel round successivo (il bonus/malus può variare a discrezione del GM). La Classe di Difficoltà per una Abilità di Supporto è di norma Facile (91+).
- Un SUCCESSO COMPLETO (176+) garantisce 2 Successi.
- Un PG può utilizzare l'Ispirazione per ripetere un tiro di Sfida.
- Un Incantesimo può essere utilizzato alla stregua di una Abilità Primaria o di Supporto (dipende dalla natura dell'incantesimo e da quanto sia pertinente alla sfida).





v4.7

Compagno Animale

Ogni qualvolta un Comando Base o un Comando Complesso viene impartito all'animale è necessaria una MS sull'abilità del padrone Animal Handling.

♦ Fase 1:

Creare un legame --> MS **Animal Handling** (difficoltà a discrezione del GM, Normale +10)

Durata media: 10+1d6 giorni

1 tiro / 1 giorno

Ottenere un successo per ogni giorno (successi e fallimenti critici possono influenzare la durata complessiva di questa fase) prima di eccedere il numero massimo di fallimenti.

Durante questo periodo si devono trascorrere almeno 8 ore al giorno con l'animale e provvedere alle sue necessità. Se lasciato in libertà l'animale tenderà probabilmente di fuggire.

È possibile che il legame non si crei e che l'animale rimanga per sempre selvatico (5 fallimenti, tiro <76%).

♦ Fase 2:

Insegnare comandi base --> MS **Animal Handling** (difficoltà a discrezione del GM, Media +0) o **Animal Training** (difficoltà a descrizione del GM, Normale +10)

Comandi base es: Siedi, Silenzio, Seguimi, Fermo, Ringhia, Fuggi, Nasconditi, Gioca, Sotterra, etc...

Durata media: 5+1d6 giorni

1 tiro / 1 comando semplice

Ottenere un successo al termine della fase di insegnamento per determinare se l'animale ha appreso il comando (successi e fallimenti critici possono influenzare la durata complessiva di questa fase).

Note: questo comando può essere impartito come azione gratuita.

Prima della Fase 3 l'animale deve aver appreso almeno 4 Comandi Base e successivamente. Per ogni 2 Comandi Base appresi può essere istruito in 1 Comando Complesso seguendo le linee guida date nella Fase 3.

♦ Fase 3:

Insegnare comandi complessi --> MS **Animal Training** (difficoltà a discrezione del GM, Media +0). Non possibile con la sola abilità di Animal Handling

Comandi complessi es: Attacca, Fai la guardia, Cerca, Fiuta, Inseguì, Caccia, Proteggi, Fingiti morto, etc...

Durata media: 2+1d3 settimane

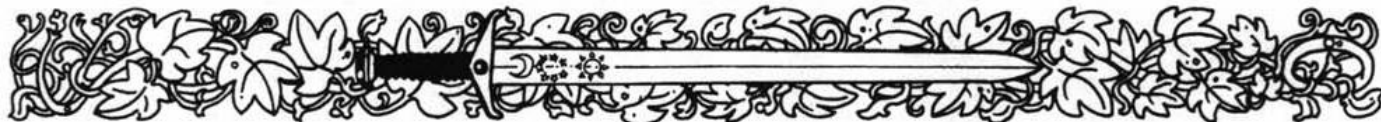
1 tiro / 1 comando complesso

Ottenere un successo al termine della fase di insegnamento per determinare se l'animale ha appreso il comando (successi e fallimenti critici possono influenzare la durata complessiva di questa fase).

Note: questo comando deve essere impartito come azione di round completo.

Nel caso in esempio un piccolo di meta-lupo può apprendere in base al suo livello di intelligenza **6 Comandi Base e 3 Comandi Complessi**





v4.7

Guerra (ref. GURPS Mass Combat)

Tiro di Amministrazione (IN)

Effettuato una volta al MESE e modifica i costi di Mantenimento (espressi per MO/settimana) per le 4 settimane successive. Modificatori bonus Intelligenza o Abilità Secondaria "Logistica (IN)"

Tiro MS Generale (TM-2)	Modifica al costo di Mantenimento	Modificatore al Tiro	Numero totale di Elementi
Successo Completo	-15%	+30	<5
Successo	-10%	+20	6-10
Quasi Successo	+5%	+10	11-20
Fallimento	+10%	0	21-30
Fallimento Completo	+15%	-10	31-36
		-20	37-41
		-30	42-45
		-50	46-50
		-70	>50

Tiro di Ricognizione

Modificatori bonus Intelligenza o Abilità Secondaria "Ricognizione (IN)" del Capo del Servizio Raccolta Informazioni

Modificatori bonus Intuizione o Abilità Secondaria "Strategia (IT)" del Generale

Modificatori situazionali:

Mobile Force Modifiers

If a force is mobile, apply these modifiers:

Flying: -10 if all members of your force are flying

Forced March: -10, or -20 if the forced-march roll failed

No Security: -50

Recon in Land Battle: -10 in a land battle if none of your elements are Recon, but +20 if all of your elements are Recon

Relations with Locals: +10 if your force has good relations with the locals, but -10 if the locals are hostile

Roads: -10 if using road movement, or -30 if tied to a fixed road

Speed: +10 if both forces are moving and you are at least 1.5x as fast as the enemy

Terrain: +10 if any of your elements have the Terrain feature for the terrain being traversed or 40 if all do

Encamped Force Modifiers

If a force is encamped (anchored), apply these modifiers:

Bunkered: +30, but if you win, treat your victory as a tie

No Security: -50

Relations with Locals: +20 if your force has good relations with the locals, but -20 if the locals are hostile

Special Class Superiority Modifiers

Determine Recon Superiority (Rec) and Air Superiority (air). A side with either may add its superiority bonuses here.

TA contrapposto+bonus tra le due fazioni e differenza.

Risultato

Win – If the winner's margin of victory equals or exceeds the Terrain Rating, he achieves *surprise*. If he wins by at least 50 more than that, he gets an *ambush*. Otherwise, he merely has *initiative*.

Tie (within 15%) – Roll 1D100. A roll less than or equal to the Terrain Rating means a *pitched battle (battaglia campale)*.

Anything else means an *encounter battle (battaglia impreparata)*. If both sides critically fail in the Reconnaissance Contest, an encounter battle occurs and *both* forces start the battle *confused*.

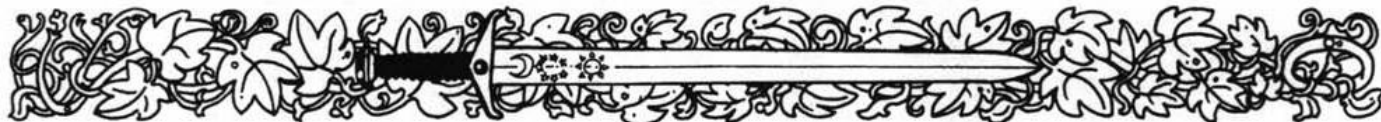
Terrain Type	Terrain Rating	Terrain Type	Terrain Rating
Arctic	70	Mountain	40
Built-Up Areas	60*	Open Ocean	90
Desert	70	Plains	90
Hills	60	Rural	60†
Island/Beach or Coastal Ocean	60	Swampland, Underwater	40
Jungle	30	Woodlands	50‡

* 30 if *both* sides started out in Built-Up Areas (that is, both were already within the town or city).

† 50 for areas with dense hedgerows

‡ 40 for trackless forest





v4.7

Modificatore Strategico Basico (MSB)

È un bonus/malus alla Strategia del Generale ed è la somma di diversi fattori:

TS relativo: TS più grande diviso per il TS più piccolo. 1.5:1 è +20, 2:1 è +40, 3:1 è +60, 5:1 è +80, 7:1 è +100, 10:1 è +120

Superiorità di Classi Speciali: almeno il doppio di TS in una classe rispetto al nemico; superiorità Aerea (Air), Armatura (Arm), Artiglieria (Art), Cavalleria (Cv), Fuoco (F). TS più grande diviso per il TS più piccolo per ogni classe 2:1 è +10, 3:1 è +20, 5:1 è +30. Se la classe non è presente in una fazione è automaticamente 5:1.

In una *Battaglia Impreparata* (Air) e (Art) hanno 3:1 è +10, 5:1 è +20

Perdite in battaglia: per ogni 5% di perdite diminuire il MSB di -10.

Bonus Difensivo

Il GM decide il valore del bonus, tipicamente compreso tra +10 e +30. Si applica durante il round in cui l'esercito che lo possiede adotta una strategia difensiva. Durante una *pitched battle* l'esercito con iniziativa riceve un BD in base al terreno favorevole; In un *encounter battle* un esercito riceve un BD solo se era accampato in posizione prima della battaglia.

Fortificazione: bonus TL+4 BD (+1 se in collina, +2 cima montagna). Superiorità (Cv) non si applica.

Durata della battaglia

Esercito con il minor numero di elementi:

Number of Elements, Round Length

1-5	15 minutes
6-39	30 minutes
40-499	1 hour
500-4999	2 hours
5000++	4 hours

Strategie

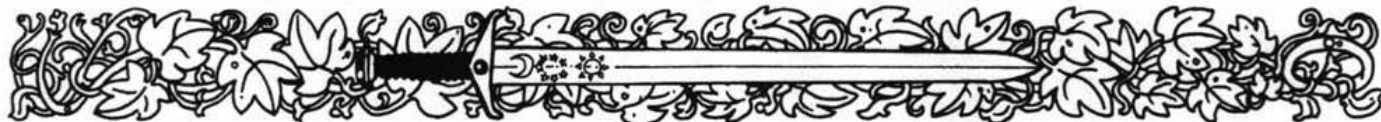
In ogni round ogni comandante sceglie segretamente una strategia di battaglia

STRATEGIE DI ATTACCO	STRATEGIE DI DIFESA ¹	STRATEGIE DI RITIRATA	INCURSIONI E SCHERMAGLIE
Carica! +20 Tiro di Strategia Vince: +5% perdite inflitte al nemico. Qualsiasi Perdita è raddoppiata.	Difesa tenace! +20 Tiro di Strategia. Se perde riduce di 1 la perdita di Bonus Posizione (PB) ma non ne guadagna se vince il round. Qualsiasi Perdita è raddoppiata.	Ritirata in combattimento +30 Tiro di Strategia. Vince/Pareggia l'esercito riesce a fuggire. Se perde il nemico ottiene 1 Bonus Posizione (PB) e le perdite sono applicate anche alle forze Logistiche. Tutte le perdite del nemico sono dimezzate.	Incursione +10 Tiro di Strategia per ogni superiorità in (Cv)(Rec). Vince: riduce PB ma non ne guadagna. Le perdite inflitte possono essere applicate alle forze logistiche del difensore.
Attacco Nessun modificatore	Difesa +10 Tiro di Strategia, ma non guadagna Bonus Posizione (PB). Può beneficiare di un Bonus Difensivo.	Ritirata completa +80 Tiro di Strategia e riesce sempre a fuggire. Le perdite sono ridotte del 10% ma applicate anche alle forze Logistiche. Tutte le perdite del nemico sono azzerate.	Schermaglia +20 Tiro di Strategia e +10 se ha superiorità in (F) o (Art). Vince: non guadagna PB e i margini di vittoria sono dimezzati (difetto) e le perdite ridotte del 5%.
Attacco Ponderato* (solo <i>pitched</i> e <i>siege</i>). Il Bonus Difensivo del difensore è dimezzato (in eccesso). +10 Tiro di Strategia, +10 se ha superiorità in (Art). *Permette il cambio di strategia al difensore, se non ha scelto una simile.	Difesa Ponderata* rinuncia all'iniziativa (non possibile in <i>encounter</i> o <i>confused</i> , in <i>pitched</i> solo per il primo round e per una forza che ha un BD). +10 Tiro di Strategia, +10 se ha superiorità in (F). Vince/Pareggia: +5% perdite inflitte al nemico. Non guadagna Bonus Posizione (PB). Può beneficiare di un Bonus Difensivo. *Permette il cambio di strategia al difensore, se non ha scelto una simile.		Strategia Disperata Se ha perso 25%+ perdite del nemico può scegliere l'opzione <i>Disperato</i> insieme ad un'altra strategia (non Attacco/Difesa ponderato o Schermaglia). +40 Tiro di Strategia e +10% perdite subite.
Attacco Indiretto -30 Tiro di Strategia. Raddoppia x2 il margine di vittoria. Nei successivi il margine è incrementato di x1.5 e -20 Tiro di Strategia se usato nel round immediatamente successivo.	Difesa Mobile +10 Tiro di Strategia se ha superiorità in (Cv). Il nemico ottiene +10 Bonus Posizione (PB). Il difensore riduce le perdite del 5% e non guadagna Bonus Posizione (PB).		

1: Se entrambi hanno scelto una strategia di **Difesa**, Cambia entrambe le strategie in **Schermaglia**.

Nessuna battaglia Se entrambi hanno scelto una strategia di **Ritirata** o uno di **Ritirata** ed uno di **Difesa**. Il contatto è perso e richiede un nuovo **tiro di Ricognizione**.





v4.7

Tiro di Strategia in Battaglia

1. Applicare il MSB
2. Applicare il BD, se posseduto ed adotta una strategia difensiva
3. Applicare il modificatore della Strategia di Battaglia
4. Applicare il Bonus di Posizione (PB)
5. Applicare modificatori speciali dati dal GM o atti eroici

Effettuare una prova contrapposta tra i due Comandanti di "Strategia" (bonus è la media tra bonus di Intelligenza/Intuizione/Leadership).

Si effettua un **TA+bonus Strategia+Bonus** (1-7) su TM-1 "**Media**" e si calcola il Margine di Vittoria (es. 140-120, margine uguale a 20).

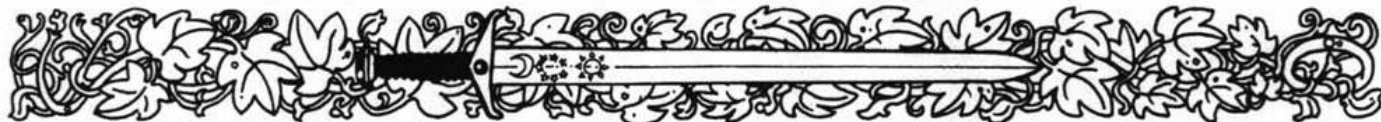
Tavola risultati del round di combattimento

<i>Margine</i>	<i>Perdite dello sconfitto</i>	<i>Perdite del vincitore</i>	<i>Shift di PB per il vincitore*</i>
<i>0-10 (pareggio)</i>	<i>10%</i>	<i>10%</i>	<i>0</i>
<i>11-30</i>	<i>15%</i>	<i>10%</i>	<i>+10</i>
<i>31-50</i>	<i>20%</i>	<i>10%</i>	<i>+20</i>
<i>51-70</i>	<i>25%</i>	<i>5%</i>	<i>+20</i>
<i>71-95</i>	<i>30%</i>	<i>5%</i>	<i>+30</i>
<i>96-119</i>	<i>35%</i>	<i>0</i>	<i>+30</i>
<i>120+</i>	<i>40%</i>	<i>0</i>	<i>+40</i>

**Solo se ha scelto una Strategia di Attacco*

6. Aggiornare il MSB (no TS) per ogni esercito. Le perdite si intendono come percentuale del contingente di inizio battaglia. Per ogni 5% di perdite diminuire il MSB di -10.
7. Aggiornare il Bonus di Posizione (PB).





v4.7

Per il Game Master (non coperte da materiale GiRSA)

Combattimento contro "Sciame" di creature

Uno Sciame (S) di creature può essere trattato come una singola creatura, che occupa un raggio più o meno ampio in base al suo genere. Uno sciame ha una quantità di **PF pari alla somma dei punti ferita** di ogni singola creatura.

es. Sciame di Vespe (BO15, BD 25, PF 3) con 80 creature, un totale di 240 PF.

Uno sciame ha una "efficacia" $e\%$ percentuale pari alla percentuale delle singole creature ancora in vita.

Uno sciame attacca tutte le creature entro il suo raggio d'azione con un unico tiro di attacco per ogni bersaglio.

La probabilità che l'attacco colpisca è pari a:

$$e\% + BO(S) - BD(\text{bersaglio}) = \text{Probabilità di Colpire (PbC)}$$

Il bersaglio non può utilizzare lo scudo o parare.

Se il successivo tiro percentuale è inferiore o uguale, allora l'attacco ha successo ed il bersaglio subisce il **danno massimo** per il tipo di creatura/attacco **scalato secondo l' "efficacia" $e\%$** residua dello Sciame. Se la PdC si riduce a zero, lo sciame si ritira.

es. Sciame di Vespe (BO15, BD 25) attacca due PG con BD50 e BD15. La PdC il primo è $100\% + (15-50)=65\%$, mentre per il secondo è $100\% + (15-15)=100\%$

Chi attacca uno sciame esegue un normale attacco considerando il BD della singola creatura. I Punti Ferita inflitti contribuiscono a ridurre la dimensione percentuale dello sciame, ovvero la sua efficacia $e\%$. Per i Colpi Critici non si tengono conto di stordimento, emorragie, morte istantanea o penalità alle attività. Normalmente uno sciame di creature piccole non può essere attaccato con armi a distanza (es. frecce, dardi, dardi magici, etc).

es. Il PG infligge 26 PF allo Sciame di Vespe che rimane a 214 PF ed una efficacia $e\%= 90\%$. La PdC il primo è ora $90\% + (15-60)=55\%$, mentre per il secondo è $100\% + (15-15)=90\%$

Combattimento contro "Più" nemici (mass combat)

Questo sistema può essere adottato ne caso di combattimenti "uno contro molti" ed al massimo 6 vs 1, dove gli attaccanti hanno tutti capacità di combattimento uguali (o simili). Gli attaccanti vengono trattati come un singola unità e risolvono il round con un tiro di dado d100 singolo:

Unità Attaccante

PF: somma dei PF dei singoli individui che compongono l'unità. Man mano che subisce PF l'unità riduce la sua capacità offensiva perdendo i singoli membri.

BD: Bonus Difensivo del singolo individuo (mediato), a meno che il gruppo non stia sulla difensiva (parata).

BO: Bonus Offensivo del singolo individuo (mediato) incrementato; 2 nemici= +30 BO, 3= +60 BO, 4= +80 BO, 5= +95 BO e Crit Sec -2 lvl, 6= +105 BO e Crit Sec -1 lvl.

Altro: stordimento, sanguinamento, etc. affliggono il singolo individuo.

Difensore

BD: la parte del Bonus Difensivo garantita da Scudo e/o Parata deve essere divisa per il numero degli attaccanti (arrotondata alle 5 unità più vicine (Bonus Difensivo garantito da Agilità e/o oggetti magici non è influenzato).

Esempio: 4 orchetti (BO 40, BD 10, PF 60) accerchiano ed attaccano un guerriero (BO 60, BD 35 (10+25 scudo)).

Gli orchetti, che hanno un totale di 240 PF (ogni 60 PF subiti un orchetto viene ucciso), attaccano con un singolo tiro con un BO pari a 120 (40 base + 80). Il difensore sottrarre un BD pari a 20 (10 base + $\frac{1}{4}$ di 25). Se il guerriero para con 30 del suo BO, allora potrebbe difendersi con un BD pari a 25 (10 base + $\frac{1}{4}$ di 55)

