

RUNEQUEST II

SCHEDA RIASSUNTIVA ELEMENTI DI COMBATTIMENTO

Livelli di successo

Prova del difensore	Successo critico Successo Fallimento Fallimento critico	Prova dell'attaccante			
		Successo critico	Successo	Fallimento	Fallimento critico
	-	1 per il difensore	2 per il difensore	3 per il difensore	
	1 per l'attaccante	-	1 per il difensore	2 per il difensore	
	2 per l'attaccante	1 per l'attaccante	-	-	
	3 per l'attaccante	2 per l'attaccante	-	-	

Manovre di combattimento

Manovre offensive	Manovre difensive
Afferrare	Accecare avversario
Danneggiare arma	Afferrare arma
Intralcicare	Bloccare arma
Massimizzare danni	Cambiare distanza
Cambiare distanza	Contrattaccare
Disarmare avversario	Danneggiare arma
Lacerare	Deviare colpo
Oltrepassare armatura	Disarmare avversario
Oltrepassare parata	Divincolarsi
Sbilanciare avversario	Incrementare parata
Scegliere zona	Recuperare equilibrio
Spaccare	Restare saldo
Stordire zona	Sbilanciare avversario
Traffiggere	Sovrastare avversario
Urtare avversario	

Azioni di combattimento

- **Attaccare:** l'avventuriero tenta di colpire il nemico in un attacco corpo a corpo o a distanza.
- **Cambiare distanza:** l'avventuriero tenta di cambiare la distanza a cui combatte avvicinandosi o allontanandosi dal nemico (pag. 86).
- **Cambiare posizione:** l'avventuriero può passare da prono ad in piedi o vice versa o in qualsiasi altra posizione nel mezzo.
- **Caricare:** se c'è spazio a sufficienza, l'avventuriero può caricare combinando il movimento con un attacco (pag. 84).
- **Fuorviare:** l'avventuriero può ingaggiare più nemici in una prova contrapposta di schivare. Coloro che non superano la prova non possono attaccarlo in quel round di combattimento.
- **Lanciare un incantesimo:** l'avventuriero tenta di lanciare un incantesimo.
- **Montare/smontare:** l'avventuriero sale in sella o scende da una creatura che può essere cavalcata.
- **Muoversi:** se non è ingaggiato, l'avventuriero può muoversi in base al suo pieno punteggio di movimento.
- **Non agire:** l'avventuriero spende la sua azione di combattimento a non fare nulla di particolare.
- **Parare:** l'avventuriero tenta di deflettere un attacco imminente. Sebbene sia un'azione da utilizzare in risposta, una parata può essere anche dichiarata in anticipo rispetto ad un attacco atteso, adottando

così una postura difensiva. In ogni caso una volta decretata l'azione di combattimento non può essere convertita in un altro tipo di azione ed è comunque persa se non viene utilizzata prima dell'inizio del suo successivo grado di attacco.

- **Preparare un'arma:** l'avventuriero estrae, ripone o ricarica un'arma. Lasciarla cadere a terra non implica alcuna azione, al contrario, per recuperarla, sono necessarie due azioni: una per raccoglierla ed una per brandirla con efficacia.
- **Ritardare:** l'avventuriero si ferma a valutare la situazione dal punto di vista tattico, ciò modifica il suo grado d'attacco portando il suo valore al numero in cui decide di agire. Se non agisce prima che il gradi di attacco arrivi a zero, perde l'azione di combattimento.
- **Schivare:** l'avventuriero tenta di evitare una raffica di proiettili o una carica, questa azione può essere dichiarata per prevenire un attacco anticipato. L'azione di combattimento del personaggio successivo al suo tentativo di schivare non può essere usata per effettuare un attacco. Questa limitazione perdura anche il round successivo se l'avventuriero ha usato la sua ultima azione di combattimento per schivare al termine del round precedente.

RUNEQUEST II

SCHEDA RIASSUNTIVA ELEMENTI DI COMBATTIMENTO

Manovre di combattimento offensive

Afferrare (solo con abilità di lotta): Funziona come Bloccare arma, ma è necessario che l'arto utilizzato non stia reggendo nulla. Essere afferrati impedisce di disimpegnarsi con l'uso dell'abilità schivare. Per liberarsi è necessario utilizzare un'azione di combattimento e vincere una prova contrapposta di lotta.

Cambiare distanza (offensiva e difensiva): Consente al personaggio di cambiare la distanza di ingaggio tra sé e il rivale. E' utile per raggiungere una posizione di vantaggio con un'arma in particolare, o per disimpegnarsi da un nemico (vedi portata delle armi pagina 86).

Danneggiare arma (offensiva e difensiva): L'arma dell'avversario viene danneggiata. Il vincitore lancia per i danni inflitti dalla sua arma, e li applica a quella del rivale. Questa applica i suoi punti armatura per resistere ai danni e, se viene ridotta a zero punti ferita, si rompe. Occorre tenere nota dei danni parziali subiti dall'arma, anche se gli stessi non sono stati in grado di danneggiarla completamente.

Disarmare avversario (offensiva e difensiva): L'avversario deve effettuare una prova contrapposta sulla propria abilità di combattimento contro il risultato dell'attaccante (se è stato l'attaccante a vincere), o contro quello del difensore nella parata (se è stato il difensore a vincere). Se il bersaglio della manovra di disarmare fallisce, perde l'arma. Se l'arma del bersaglio è a due mani, o è un'arma intralciante, il bersaglio ottiene un bonus di +20% alla prova di abilità per resistere alla manovra. Disarmare avversario funziona solo contro creature dotate di un punteggio di FOR che non superino il doppio di quella dell'attaccante.

Intralciare (solo con armi intralcianti): Armi come reti e fruste possono immobilizzare la zona del corpo colpita. Se si tratta di un braccio, il bersaglio non può utilizzare ciò che sta impugnando nella mano; se è una gamba a essere colpita, il bersaglio non può effettuare manovre. Nel caso in cui vengano colpita la testa, il torace o l'addome, il bersaglio subisce una penalità di -20% a tutte le attività. L'attaccante può utilizzare la sua azione di combattimento successiva per effettuare un tentativo automatico di sbilanciare avversario. Un bersaglio intralciato può tentare di divincolarsi sia strappando dalle mani del rivale l'arma intralciante con disarmare avversario, sia tentando la manovra di Divincolarsi, oppure ricavandosi una via di uscita con Danneggiare arma.

Lacerare (solo con armi taglienti): Se l'attacco supera i punti armatura del difensore e lo ferisce,

quest'ultimo comincia a sanguinare copiosamente. Il difensore deve effettuare una prova contrapposta di Robustezza contro il risultato dell'attaccante. Se fallisce, una vena o addirittura un'arteria vengono recise, e la ferita infligge un livello di fatica all'inizio di ogni round di combattimento. L'emorragia può essere arrestata superando una prova di pronto soccorso, ma il beneficiario non può compiere nell'immediato, azioni violente o fisicamente estenuanti senza riaprire la ferita. I livelli di fatica subiti a causa dell'emorragia, in ogni caso, non vengono ripristinati prima del tempo normalmente necessario.

Massimizzare Danni (solo con successo critico): Uno dei dadi dell'arma infligge automaticamente il massimo dei danni. Per esempio una spada da guerra, che causa 1d8 danni, ne infliggerebbe 8, mentre uno spadone a due mani (2d8 danni) ne infliggerebbe 1d8+8. Tale manovra non influenza il modificatore ai danni dell'attaccante, che deve essere lanciato a parte.

Oltrepassare armatura (solo con successo critico): Il colpo trova un varco tra le difese avversarie, che si tratti di un'armatura o della spessa pelle di una creatura, ignorandola completamente. Se si colpisce un bersaglio protetto sia da un'armatura che da una protezione naturale, l'attaccante deve decidere quale oltrepassare. La protezione fisica ottenuta con la magia è considerata alla stregua di un'armatura indossata.

Oltrepassare parata: L'arma da parata del difensore viene considerata di una taglia inferiore. Per esempio Edric utilizza Oltrepassare parata contro il suo rivale, un campione troll intento a parare con un'ascia martello (arma ad asta di taglia Grande). Ciò significherebbe che, ai fini della parata, l'ascia martello impugnata dal troll sarà considerata un'arma media per contrastare l'attacco di Edric.

Sbilanciare avversario (offensiva e difensiva): l'avversario deve superare una prova contrapposta di Schivare contro il risultato dell'attaccante (se è stato l'attaccante a vincere) o contro quello del difensore nella parata (se è il difensore a vincere). Se l'avversario fallisce, cade prono. Gli avversari quadrupedi possono sostituire la loro abilità di schivare con quella di atletica e ottengono un bonus del 20% alla prova.

Scegliere zona: L'attaccante può scegliere liberamente la zona del corpo colpita dall'attacco, sempre che possa raggiungerla stando alla sua portata.

Spaccare (solo con armi a due mani): Danneggia l'armatura indossata dall'avversario. I danni inflitti dell'arma (dopo essere stati eventualmente ridotti da una parata o dalla magia) vengono applicati contro i PA dell'armatura. Ogni danno in accesso al valore dei PA dell'armatura indossata sulla zona colpita, riduce

RUNEQUEST II

SCHEDA RIASSUNTIVA ELEMENTI DI COMBATTIMENTO

gli stessi. Se, dopo avere ridotto a zero l'ammontare dei PA, rimangono ancora dei punti di danno da applicare, questi vengono trasferiti sui punti ferita della zona colpita. Questo effetto può essere usato anche contro l'armatura naturale di alcune creature, di fatto spaccando la loro chitina o aprendo squarci tra le scaglie della loro pelle.

Stordire zona (solo con armi stordenti): Armi come mazze, martelli e simili possono intorpidire temporaneamente la zona colpita. Il difensore deve effettuare una prova contrapposta di robustezza contro il risultato dell'attaccante. Se fallisce, non può utilizzare l'arto colpito, barcolla senza fiato se raggiunto al torace o all'addome (può solo difendersi), o sviene (se colpito alla testa). Queste condizioni perdurano per un numero di azioni di combattimento pari all'ammontare dei danni che hanno penetrato l'armatura. Se i danni non penetrano l'armatura in modo sufficiente, l'impatto del colpo non è sufficiente per stordire.

Trafiggere (solo con armi da affondo): Lance e pugnali possono trafiggere gli avversari. In questo caso l'attaccante può tirare due volte per determinare i danni inflitti. Scegliendo il risultato che preferisce. Se, stando al risultato dei danni, l'armatura viene penetrata, l'attaccante può scegliere se lasciare l'arma nella ferita o estrarla per continuare a utilizzarla. Lasciare l'arma nella ferita infligge una penalità alle prove dell'avversario di -10% per categoria di taglia dell'arma (-10% per frecce e pugnali, -20% per armi medie e così via). Rimuovere un'arma conficcata nel corso del combattimento richiede l'utilizzo di un'azione di combattimento e il superamento di una prova di vigore. In ogni caso ciò provoca danni ulteriori alla zona del corpo colpita, pari ai danni normalmente inflitti dall'arma ma senza l'aggiunta del modificatore ai danni. L'armatura non riduce i danni provocati dall'estrazione di un'arma. Mentre l'arma è conficcata, l'attaccante non può ovviamente utilizzarla per effettuare parate.

Urtare avversario: Gli attacchi possono essere usati deliberatamente per far perdere l'equilibrio al proprio rivale. Il difensore viene spinto indietro di un metro per ogni cinque danni (o frazione) subiti. L'urto funziona solo su bersagli grandi al massimo fino al doppio della TAG dell'attaccante. Il calcolo tiene conto del valore dei danni originariamente inflitti all'attaccante, prima di ogni sottrazione dovuta all'armatura, a parate e così via. Se l'urto spinge il difensore contro un ostacolo, deve effettuare una prova impegnativa (-20%) di atletica per non cadere prono.

Manovre di combattimento difensive

Accecare avversario (solo con successo critico): Il difensore acceca il qualche modo il suo avversario, ad esempio lancia degli sassi, un indumento oppure facendogli rimbalzare in faccia la luce del sole con lo scudo. L'attaccante effettua una prova contrapposta di Schivare (o nello stile di combattimento con lo scudo in uso) contro il risultato di parata del difensore. Se fallisce non può attaccare per 1d3 azioni di combattimento.

Afferrare arma (solo con abilità lotta): Come disarmare avversario ma solo se il difensore utilizza l'abilità lotta. Se ha successo, il difensore sottrae l'arma all'avversario e la impugna nella sua mano.

Bloccare arma (solo con un successo critico): Impedisce all'avversario di usare l'arma o lo scudo bloccato, fintanto che questo non spende un'azione di combattimento per liberarla. Ciò richiede una prova contrapposta nell'abilità di combattimento, il vincitore della quale può liberare la sua arma o continuare a bloccare quella del rivale. Se lo desidera, il personaggio con l'arma bloccata può sostituire vigore alla sua abilità di combattimento. Fintanto che è bloccata, un'arma non può essere utilizzata per attaccare né per parare, ed è possibile evitare un attacco usando un'arma eventualmente impugnata nell'altra mano, cercando di disimpegnarsi (utilizzando l'abilità schivare), o variando stile di combattimento.

Contrattaccare: Il difensore utilizza un'azione di combattimento per effettuare immediatamente un attacco con una delle sue armi di difesa o con lo scudo.

Deviare colpo: Il difensore devia l'attacco in modo che lo colpisca in un'altra zona, fintanto che la stessa è alla portata dell'attaccante. Il difensore non può evitare i danni: sceglie solamente dove subirli.

Divincolarsi: Un personaggio soggetto ad afferrare, bloccare arma o intralciare può automaticamente liberare se stesso p la sua arma, senza necessità di effettuare alcuna prova.

Incrementare parata: la taglia dell'arma utilizzata per parare si considera maggiore di una categoria, ai fini dei danni bloccati.

Recuperare equilibrio: Un difensore prono, o in una simile condizione di svantaggio, può tornare in piedi con una capriola o aggrappandosi all'avversario.

Restare saldo: L'esperienza e l'agilità di gambe del difensore gli impediscono di subire gli effetti di una spinta (vedi pagina 87) in conseguenza ai danni subiti.

Sovrastare avversario: l'avversario non può attaccare nel corso del suo successivo grado di attacco.

RUNEQUEST II

SCHEDA RIASSUNTIVA ELEMENTI DI COMBATTIMENTO

Fallimenti critici nel combattimento in mischia

1D20	Risultato	Effetto
01-03	Vacilla	La sua prossima a.c. non può essere un attacco, ma può comunque difendersi
04-06	Lascia cadere l'arma	L'arma finisce ad 1D4 m
07-09	Perde l'equilibrio	Perde le prossime 1D3 a.c.
10-12	Danneggia l'arma	L'arma subisce danni direttamente ai propri pf, inflitti dall'arma usata dall'avversario per parare, senza tener conto dei suoi pa. Altrimenti l'arma colpisce un oggetto inanimato e si danneggia da sola.
13-14	Inciampa	Cade prono. Per le successive 1D3 a.c. subisce un -20% a tutte le azioni difensive
15-16	Perde l'armatura	Lanciare 1D20 per determinare la zona del corpo da cui cade un elemento dell'armatura. Se non indossa armatura lanciare di nuovo su questa tabella
17-18	Colpisce un alleato	Colpisce involontariamente un alleato vicino infliggendogli normalmente i danni. Se non ci sono alleati nei dintorni si colpisce da solo
19	Sfortunato	Lanciare 2 volte ignorando ogni risultato di 19 o 20
20	Perseguitato dalla sorte	Lanciare 3 volte ignorando ogni risultato di 19 o 20

Fallimenti critici con armi a distanza

1D20	Risultato	Effetto
01-03	Disorientato	Perde di vista il bersaglio e la sua prossima azione di combattimento arriva, ma può comunque difendersi.
04-06	Lascia cadere l'arma	L'arma finisce ad 1D2 m.
07-09	Inceppa l'arma	Perde le prossime 1D3 a.c.
10-12	Perde l'arma	La corda dell'arma si sfilava, o l'arma va perduta al momento del lancio.
13-14	Danneggia l'arma	Cade prono. Per le successive 1D3 a.c. subisce un -20% a tutte le azioni difensive.
15-16	Colpisce un alleato	Colpisce involontariamente un alleato vicino infliggendogli normalmente i danni. Se non ci sono alleati nei dintorni si colpisce da solo.
17-18	Fuoco amico	Colpisce involontariamente se stesso.
19	Disgraziato	Lanciare 2 volte ignorando ogni risultato di 19 o 20.
20	Dannato	Lanciare 3 volte ignorando ogni risultato di 19 o 20.

Fallimenti critici con armi naturali

1D20	Risultato	Effetto
01-03	Esitante	La sua prossima a.c. non può essere un attacco, ma può comunque difendersi
04-06	Arto intorpidito	L'arto è paralizzato fino a quando non supera una prova di Robustezza a cominciare dalla prossima azione di combattimento.
07-09	Impigliato	Perde le prossime 1D3 a.c.
10-12	Danneggiato a un arto	L'arto è ferito dall'arma da parata o dall'armatura del nemico, oppure da un oggetto inanimato, infliggendosi esso stesso i danni.
13-14	Cade scomposto	Cade prono. Per le successive 1D3 a.c. subisce un -20% a tutte le azioni difensive.
15-16	Ferito ad un arto	L'arto viene ridotto a 0 punti ferita, subendo una ferita grave.
17-18	Colpisce un alleato	Colpisce involontariamente un alleato vicino infliggendogli normalmente i danni. Se non ci sono alleati nei dintorni si colpisce da solo straziando una parte del corpo casuale.
19	Iellato	Lanciare 2 volte ignorando ogni risultato di 19 o 20.
20	Maledetto	Lanciare 3 volte ignorando ogni risultato di 19 o 20.