



* L'AdO può non essere effettuato per vari motivi, tra cui:
 L'attaccante possiede il talento Lottare Migliorato,
 L'attaccante possiede la capacità Afferrare Migliorato,
 Il difensore non minaccia l'attaccante,
 Il difensore ha terminato gli AdO per quel round,
 Il difensore ha una condizione per cui non può effettuare AdO,
 Eccetera...

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 effettui 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.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2015, Mephit.it