

FAQ per il combattimento

Ver 1.3

Le Basi.

Il round di sorpresa

Se una delle due parti nello scontro non sa della presenza dell'altro (non se ne accorge, è invisibile, ecc. ecc.) allora si ha un round di sorpresa (in cui agisce solo chi non è sorpreso, ed ha diritto un'azione parziale; vedi avanti)

Questo round è un caso particolare, e spesso non si verifica nemmeno.

Dopo il round di sorpresa (se questo c'è) o al posto di esso (se non c'è) comincia il primo round

Primo Round

All'inizio del primo round, ognuno effettua il proprio *tiro iniziativa* , che consiste in un tiro di Destrezza, modificato da eventuale talento "Iniziativa Migliorata", bonus magici o altro (segnati sulla scheda)

Il tiro è **1d20+mod Des** + altri bonus/malus eventuali

Il tiro iniziativa si effettua solo una volta all'inizio del combattimento e vale per tutto il combattimento¹.

Dall'inizio del primo round di combattimento, fino a quando si agisce la prima volta, ovvero fino all'inizio del proprio turno di iniziativa², si viene considerati **colti alla sprovvista** (in inglese flat-footed); una persona colta alla sprovvista non ottiene il bonus di Des alla CA, né bonus dovuti a schivate o roba del genere.

Un ladro può effettuare un Attacco Furtivo contro un bersaglio colto alla sprovvista. Da notare che Barbari e Ladri di livello sufficiente (secondo per il barbaro, uno dei primi per il ladro) non perdono il bonus di Destrezza alla CA e "de facto" non sono mai colti alla sprovvista.

Durante il proprio turno di iniziativa, si possono effettuare una azione **equivalente al movimento** ed una **azione standard**; le più semplici ed immediate sono attaccare (azione standard) e muoversi del massimo del proprio movimento. O anche lanciare un incantesimo che richieda tempo di lancio di un'azione, e poi muoversi.

Mi riprometto di fotocopiare l'elenco delle azioni possibili dal manuale e fornirvelo alla prima sessione di gioco

È possibile muoversi e poi attaccare, oppure attaccare e poi muoversi, ma **NON** muoversi prima e dopo aver attaccato³.

È anche possibile effettuare un'azione **di round completo**, ovvero un'azione che occupa tutto il round; un esempio è effettuare un attacco completo (con tutti i propri attacchi disponibili in un round⁴) oppure lanciare un incantesimo che richiede un tempo di lancio di un round completo, ecc.

In questo caso è possibile muoversi solo di un "passo" di 1,5 m (ovvero un'unità standard sulla mappa o sul quadrettato dove segno lo scontro; notare che corrisponde a esattamente 5')

L'eccezione alla regola è data dagli **attacchi di opportunità**, ovvero attacchi dati dal fatto che l'avversario si scopre, o cmq fa un'azione che comporta un attacco di opportunità (anche esso, segnato nell'elenco che vi farò avere ASAP)

Se una persona che si trova nell'area minacciata di un avversario, compie un'azione che provoca un attacco di opportunità, allora l'avversario ha a disposizione un attacco extra.

Un esempio di azioni che provocano attacchi di opportunità possono essere lanciare un incantesimo, usare un'arma da tiro in corpo a corpo, oppure scappare o attraversare l'area minacciata

Si può effettuare un solo attacco di opportunità in un round.

Un personaggio "minaccia" un qualsiasi punto nella sua portata; ovvero, con armi da mischia, si intende minacciata una qualsiasi area che si trova entro 1,5m (o 5') dal personaggio. (utilizzando un'arma con portata, si può minacciare un'area entro 3m (10') dal personaggio, ma non si può minacciare un bersaglio entro 1,5m.

Si può effettuare un attacco contro un qualsiasi bersaglio entro l'area minacciata.

Effettuare un attacco significa fare un tiro per colpire contrastato, di **1d20+bonus d'attacco base (BAB)+bonus di For (o Des)+eventuali modificatori** contro la CA del bersaglio, definita come **10+bonus dell'armatura+bonus di Des+eventuali altri modificatori**.

Da notare che sulla scheda sono già segnati per ogni singola arma i bonus di attacco delle singole armi e la CA.

Se nel tiro per colpire si ottiene un **20** naturale, ovvero un 20 sul dado, allora si ottiene una "minaccia di critico". Si deve quindi effettuare un ulteriore tiro per colpire con lo stesso bonus e modificatori del tiro precedentemente fatto, e contro la stessa CA del

¹ idea per velocizzare gli scontri: ognuno tira una volta per tutte una decina, quindicina, anche ventina di tiri iniziativa, io li segno su un apposito foglio, ed ogni volta che c'è uno scontro li prendo in ordine, partendo dall'ultimo usato; oppure qcs del genere...

² definisco con "turno di iniziativa" il momento all'interno del round di combattimento in cui si agisce. Per esempio, se uno ottiene 10 sul d20 ed ha un bonus di Des di +1, ottiene un 11 al tiro iniziativa; così facendo, il suo turno di iniziativa sarà dopo quello che ha fatto 12 e prima di quello che ha fatto 10...

³ Eccezione se si è dotati di talenti come Attacco Rapido o simili abilità

⁴ Con un'azione standard si può effettuare al massimo un attacco per arma (quindi uno se si ha una sola arma, e due se se ne tengono due); se invece si ha a disposizione più attacchi in un round (esempio: un guerriero di 6° livello) allora si può effettuare anche più attacchi per round, ma solo durante un'azione di attacco completo.

bersaglio. Se questo secondo tiro fallisce, allora significa che il primo tiro era un semplice colpo andato a segno, e si infliggono i normali danni

Se invece il secondo tiro va a segno, allora significa che il primo tiro era un **colpo critico** che infligge doppio danno.

Certe armi, così come incantesimi, e talenti, possono aumentare il "range" dei critici, oppure fare un danno triplicato o quadruplicato.

Per esempio, una spada lunga ha segnato "19-20/x2", il che significa che si ottiene una minaccia di critico con un 19 o un 20 naturali⁵, e si ottiene un doppio danno; invece il piccone da guerra ha "x4" sotto la voce critico (il che sottintende un "20/x4") il che significa che si ottiene una minaccia con un 20 naturale e basta, ma il critico infligge 4 volte il danno!!

Notare che moltiplicare il danno significa tirare molteplici dadi, e moltiplicare il bonus magico e della forza; eventuali dadi addizionali dovuti a magia, a attacchi furtivi o altro non si moltiplicano.

Così, se un guerrieronzo colla spada lunga fa 1d8+3 di danni, se fa il critico tira 2d8+6 (e NON moltiplica per due il solo tiro di 1d8); allo stesso modo, se Gerbo lo Gnomo attacca colla spada corta con attacco furtivo (infliggendo di solito 3d6: 1d6 della spada e 2d6 dell'AF), se ottiene un critico tira solo 4d6 (2d6 per il critico della spada, +2d6 dell'attacco furtivo) e NON 6d6 (see te piacerebbe, eh??? ☺)

Inoltre, molteplici moltiplicatori si sommano; cosicché se Fnird è sotto l'influsso di una magia che fa raddoppiare il danno (e quindi farebbe solitamente 2d10+4) ed ottiene un critico, farebbe il triplo del danno (ovvero 3d10+6); se Cattivone, il-mostro-di-fine-livello, infligge solitamente 1d8+4 colla sua mazzaroccaspaziale (critico x3), ma è sotto l'influsso di un incantesimo che fa raddoppiare il danno, usa una pozione per far raddoppiare il danno, ed ottiene un critico tira 5d8+20 (3d8+12 per il critico; +1d8+4 per la magia, +1d8+4 per la pozione)

Le Azioni

In un round normale è sempre possibile fare un'azione *standard* ed una *equivalente al movimento*; **oppure** si può effettuare un'azione di *solo movimento*, **oppure** una di *round completo*.

Attacco

Azione standard; è possibile muoversi prima o dopo dell'azione di attacco, ma non sia prima che dopo. Ci si può muovere di un massimo pari al proprio movimento base.

Per un attacco in mischia, si può attaccare chiunque sia entro la portata dell'arma (di solito 1,5m o 5'); per gli attacchi a distanza si può attaccare entro 5 volte l'incremento di gittata (se arma da lancio) o entro 10 volte l'incremento di gittata (se arma da tiro). Per ogni incremento di gittata completo si ha un -2 al tiro per colpire.

Un attacco a distanza provoca un attacco di opportunità.

Un attacco senz'armi provoca un attacco di opportunità a meno che non sia effettuato da un monaco (o da chi ha l'apposito talento o abilità speciale), abbia armi naturali, guanti da combattimento o altre eccezioni

Tirare o lanciare in mischia

Comporta una penalità di -4 e in caso di fallimento si rischia di colpire l'alleato in mischia.

1 e 20 naturali

Un tiro di 1 naturale (ovvero sul dado, prima di applicare modificatori) comporta un fallimento sicuro, a prescindere dal risultato effettivamente ottenuto; un risultato di 20 naturale comporta un colpo andato a segno sicuramente (ed una minaccia di critico)

Combattere sulla Difensiva

Comporta una penalità di -4 al tiro per colpire ed un +2 alla CA

Carica

Ci si muove di un massimo del doppio del movimento PRIMA di attaccare, e si deve raggiungere il bersaglio; ci si deve muovere di almeno 3 m, e correre direttamente verso il bersaglio. Alla fine della carica, si effettua un attacco solo (e solo uno a prescindere dal numero di attacchi disponibili) con un +2 al tiro per colpire ed un -2 alla CA

Attacco Completo

Azione di round completo, permette di attaccare con tutti i possibili attacchi ma non consente di muoversi di più di un passo (di 1,5m o 5') prima o dopo l'attacco. È possibile decidere di effettuare un attacco completo dopo aver effettuato un attacco normale, se non ci si è ancora mossi.

Lanciare un Incantesimo

Se l'incantesimo richiede 1 azione standard come tempo di lancio, è possibile effettuare un movimento prima o dopo aver lanciato; se richiede un round completo, ci si può muovere di 1,5m (o 5') prima, durante o dopo aver lanciato.

Solitamente si mantiene il bonus alla CA mentre si lancia un incantesimo

Provoca un attacco di opportunità.

Se si viene colpiti, è necessario un tiro di Concentrazione (CD: 10+danni subiti) o si perde l'incantesimo⁶.

Lanciare Incantesimi sulla Difensiva

Come prima, ma non si provoca un attacco di opportunità. Richiede un tiro Concentrazione (CD: 15+livello dell'incantesimo)

Attacchi a Contatto

Non si conta il bonus alla CA dato da armature, da scudi o da armature naturali.

È possibile per un mago lanciare un incantesimo a contatto ed effettuare l'attacco a contatto nello stesso round; provoca attacchi di opportunità mentre lancia l'incantesimo, ma non mentre attacca a contatto.

⁵ Se l'arma ha una minaccia di 19-20/x2 e si ottiene 19 il colpo non è un successo automatico; deve comunque andare a segno per essere una minaccia di critico. Un 20 è sempre un colpo a segno.

⁶ Per "se si è colpiti" si intende se si viene colpiti MENTRE si lancia l'incantesimo; se si viene colpiti prima o dopo non vale. Per colpire un incantatore mentre sta lanciando ci sono solo due modi: o con un attacco di opportunità, o con un'azione preparata sul mago...

È possibile “mantenere la carica” dell’incantesimo, finché non si lancia un altro incantesimo, o non si scarica l’incantesimo con un contatto (volente o nolente)

Attivare un Oggetto Magico

Può provocare attacchi di opportunità se è necessario attivare un incantesimo, se è una pozione da bere, ecc. ecc. Il DM ha l’ultima parola sulla decisione.

Usare una capacità magica

Come per un incantesimo; se si viene interrotti, o feriti, è necessaria una prova di concentrazione; provoca attacchi di opportunità a meno che non la si usi sulla difensiva. (Concentrazione, CD 15)

Solitamente richiede una azione standard

Usare una capacità soprannaturali

Azione standard; non può essere ostacolata, non richiede concentrazione, non provoca attacchi di opportunità

Movimento Doppio

Azione di solo movimento; ci si muove del doppio del movimento base. Provoca attacchi di opportunità, ma lo spazio da dove si comincia l’azione non viene considerato minacciato

Correre

Ci si muove di quattro volte il proprio movimento (tre se si indossa un’armatura pesante) con una traiettoria il più lineare possibile. Non si ha il bonus della Des alla CA.

Difesa Totale

Si decide di rinunciare a tutti i propri attacchi in favore di una completa difesa; +4 alla CA per un round; è ammesso muoversi fino al massimo del proprio movimento.

Azione Parziale

Nel casi di un round di sorpresa, o se rallentati, incapacitati, barcollanti, ecc. permette di effettuare un’azione standard O un’azione di movimento, ma NON entrambe. È sempre possibile muoversi del passo di 1,5m (o 5’)

È anche possibile cominciare un’azione di round completo che si finirà nel round successivo.

Spinta

Si può fare su carica o su attacco semplice. Necessita di muoversi nella stessa area del difensore. Muoversi nella stessa area del difensore provoca un attacco di opportunità (ma NON lo provoca l’azione di spinta). Ogni attacco ha un 25% di colpire il difensore.

Prova di Forza contrapposta; +4 per ogni taglia oltre la Media, e -4 per ogni taglia più piccola; l’attaccante ha un +2 se sta caricando; il difensore ha un +4 se ha più gambe o è particolarmente stabile. Se vince l’attaccante sposta indietro l’altro di 1,5m (5’) o alternativamente lo trascina di 1,5m+30cm per ogni punto in cui lo batte (5’+1’ per ogni punto)

Disarmare

Azione standard; provoca attacchi di opportunità, anche da parte di chi sta cercando di disarmare. Si effettua un tiro per colpire contrapposto; se le armi sono di taglia diversa, chi ha l’arma più grande ha un +4 per differenza di categoria dell’arma; il difensore ha un +4 se l’arma che usa è a due mani, ed un +10 se ha l’arma assicurata al guanto d’arme.

Se vince l’attaccante, disarma l’avversario facendo volare via l’arma o strappandogliela di mano; se vince il difensore può effettuare un tentativo di disarmare contro l’avversario, con lo stesso tipo di bonus d’attacco.

Attaccare un oggetto (o un’arma)

Se l’oggetto è inanimato, la sua CA è 10-5 (nessuna Des) più il bonus di taglia; si ha un +4 se sono immobili, e se si ha tempo di delineare il colpo, si ha un +5 con armi a distanza e si colpisce automaticamente con armi da mischia.

Se è tenuto, trasportato, ecc. provoca un attacco di opportunità; l’oggetto ha CA di 10+bonus di Des della creatura che lo tiene, + eventuali bonus magici, ecc. + bonus di taglia; se è tenuto in mano, ha un ulteriore +5

Se si attacca un’arma, l’arma attaccata (o lo scudo) non può essere più grande di una categoria dell’arma attaccante (scudo buckler conta come taglia Piccola, il piccolo come Medio, il grande come Grande ed il pavese come Enorme)

Poi si effettuano tiri per colpire contrapposti; se vince l’attaccante, infligge i danni all’arma

Se l’arma o lo scudo ha un bonus magico, per danneggiarlo è necessario avere lo stesso bonus magico (o superiore)

Sbilanciare un avversario

Compiere un attacco in mischia come uno normale; se riesce, prova di Forza contrastata dalla Forza o dalla Destrezza del difensore (quella col modificatore più alto). Si ha un bonus di +4 per ogni categoria di taglia superiore che Media, ed un -4 per ogni categoria inferiore; il difensore ha un ulteriore +4 se ha quattro gambe o se è in qualche modo più stabile del normale. Se l’attaccante riesce, l’avversario è atterrato (prono); se fallisce, il difensore può subito provare a reagire con un’altra prova di sbilanciare verso l’attaccante. Sbilanciare può essere tentato per buttar giù da cavallo un cavaliere; allora il cavaliere può usare la sua abilità di Cavalcare. Se riesce, il cavaliere è buttato giù dalla cavalcatura.

Questo attacco si può effettuare a prescindere dall’arma utilizzata (infatti consiste essenzialmente in uno sgambetto o in una spazzata); se tuttavia si ha un’arma particolarmente efficace per lo sbilanciare (per esempio una catena) si può usare l’arma. Se si fallisce la prova, e l’avversario riesce nel suo tentativo di “contro-sbilanciare”, allora si può lasciare andare l’arma

Oltrepassare

Si può oltrepassare un avversario come parte di una di carica. Si possono oltrepassare solo creature grandi al massimo una categoria di taglia in più. Bisogna muoversi per almeno 3m (10’) in linea retta nello spazio del difensore (provocando attacchi di opportunità); poi il difensore sceglie se evitare l’attacco o bloccarlo; se lo blocca, allora l’altro effettua uno sbilanciare, se riesce a sbilanciarlo, può proseguire la sua carica, come al solito. Se fallisce e viene sbilanciato, cade prono; se fallisce senza essere sbilanciato, indietreggia di 1,5m (o 5’)

Combattere in sella

Se ci si trova in combattimento con una cavalcatura che non sia addestrata al combattimento, si deve effettuare una prova Cavalcare (CD 20) come azione equivalente al movimento per controllare la cavalcatura; e riesce, il combattente può usare un’azione parziale; altrimenti viene considerata un’azione di round completo. E invece è addestrata al combattimento, con una prova Cavalcare (CD 15) si può controllare la cavalcatura colle ginocchia, ed avere entrambe le mani libere per combattere. Essendo il cavallo a muoversi, il

cavaliere può compiere un'azione equivalente al movimento oltre all'azione standard, o un'azione di round completo (essenzialmente, è l'animale che si muove, non il cavaliere...) Quando attacca una creatura di taglia Media o inferiore a piedi, ha un bonus di +1 al tiro per colpire. Quando si carica con lance da cavaliere, si infligge doppio danno.

Se il cavallo si muove del doppio movimento, si ha un -4 al tiro per colpire con armi a distanza; -8 se corre. In entrambi i casi si effettua il tiro per colpire a metà del movimento dell'animale.

È possibile lanciare incantesimi in sella; se il cavallo si muove del suo normale movimento, prima o dopo il lancio, non si devono effettuare prove di Concentrazione; viceversa se si muove sia prima che dopo (movimento doppio, quindi) si deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10+livello dell'incantesimo). Se il cavallo corre, si può lanciare l'incantesimo dopo che abbia effettuato metà della corsa (ovvero si sia spostato del doppio del movimento base) ma la prova di Concentrazione ha CD 15+livello dell'incantesimo)

Se si cade da cavallo, bisogna effettuare una prova Cavalcare (CD15) per effettuare una caduta morbida; altrimenti si subisce 1d6 di danni. Se si viene storditi mentre si sta sul cavallo, c'è la possibilità del 50% (o 75% se si ha una sella militare) di restare in sella.

<u>Azione</u>	<u>Attacco di Opportunità</u>	<u>Tipo</u>			
Lanciare Incantesimi rapidi	No	Gratuita	Lasciar cadere uno scudo††	No	Movimento
Lanciare <i>caduta morbida</i>	No	Gratuita	Aprire una porta	No	Movimento
Interrompere la concentrazione	No	Gratuita	Raccogliere un oggetto	Sì	Movimento
Preparare componenti	No	Gratuita	Prendere un oggetto conservato	Sì	Movimento
Dirigere <i>pugno serrato di Bigby, trama iridescente o scudo</i> .	No	Gratuita	Spostare un oggetto pesante	Sì	Movimento
Attaccare con <i>Sguardo Penetrante</i>	No	Gratuita	Alzarsi in piedi (da proni)	No	Movimento
Cambiare forma (<i>trasformazione</i>)	No	Gratuita	Caricare una balestra a mano	Sì	Movimento
Lasciare cadere un oggetto	No	Gratuita	Caricare una balestra leggera	Sì	Movimento
Effettuare prova Sapienza Magica per un controincantesimo	No	Gratuita	Controllare una cavalcatura	Sì	Movimento
Attacco in Mischia	No	Standard	Montare o smontare da cavallo	No	Movimento
Attacco a distanza	Sì	Standard	Dirigere un incantesimo (per esempio <i>Sfera Infuocata</i>)	No	Movimento
Attacco senza armi	Forse	Standard	Scalare ($\frac{1}{2}$ velocità)	No	Completo
Incantesimo (CT 1 azione)	Sì	Standard	Usare un'abilità da 1 round	di solito	Completo*
Mantenere un Incantesimo	No	Standard	Colpo di Grazia	Sì	Completo*
Attivare Oggetto Magico	Forse	Standard	Accendere una torcia	Sì	Completo*
Preparare	No	Standard	Cambiare forma (<i>autometamorfos.</i>)	Sì	Completo
Interrompere un Incantesimo	No	Standard	Spegnere le fiamme	No	Completo
Finta	No	Standard	Caricare una balestra pesante	Sì	Completo*
Oltrepassare	No	Standard	Caricare una bal. a ripetizione	Sì	Completo*
Guarire	Sì	Standard	Agganciare o sganciare un'arma (al guanto con sicura)	Sì	Completo*
Scacciare NonMorti	No	Standard	Riorganizzare (non movimento)	No	Completo
Difesa Totale	No	Standard	Liberarsi (da una rete, da intralciare, <i>Sfera di Otiluke</i> , ecc.)	Sì	Completo
Colpire un'Arma	Sì	Standard	Carica	No	Completo
Colpire un oggetto	Forse	Standard	Attacco Completo	No	Completo*
Uscire da una Lotta	No	Standard	Incantesimo (CT 1 round)	Sì	Completo*
Cambiare forma (mutaforma)	No	Standard	Movimento Doppio	Sì	Completo
Disarmare	Sì	Standard	Correre	Sì	Completo
Sbilanciare	No	Standard	* permette un passo di 1,5m (o 5')		
Spinta	No	Standard†	§ a prescindere dall'azione, muoversi dentro e fuori un'area minacciata provoca attacchi di opportunità		
Scalare ($\frac{1}{4}$ della velocità)	No	Movimento	† è obbligatorio usare l'azione di movimento per entrare nell'area dell'avversario		
Estrarre un'arma††	No	Movimento	†† Se si ha un bonus di +1 o superiore si può combinare con un'azione di movimento		
Ringuainare un'arma	Sì	Movimento			
Preparare uno scudo††	No	Movimento			

Modificatori

A parte le regole base e le azioni basilari fattibili, vi sono poi dei modificatori al combattimento; è interessante averceli presenti per potersi rendere conto della situazione, di come avvengono bene le cose ed anche di un minimo di tattiche ottenibili

Ora, per prima cosa offro di seguito un elenco assolutamente non onnicomprensivo di modificatori al tiro per colpire, sia per attacchi corpo a corpo (o in mischia), sia per attacchi a distanza.

Analizzerò quindi in dettaglio i casi più importanti.

Copertura

Sicuramente uno dei modi più immediati per difendersi, soprattutto da attacchi a distanza, è usare una copertura; proteggersi dietro un muretto o dietro uno scudo pavese permette di pararsi dalle frecce, ma anche semplicemente mettersi davanti a qualcuno (per esempio davanti al mago per lasciargli tirare gli incantesimi) oppure difendere una postazione sulla porta, offrono protezione contro attacchi corpo a corpo.

A seconda della copertura, ovvero di quanta percentuale del corpo viene coperta, si ottiene un bonus alla CA per difendersi da quell'attacco, così come un bonus al TS sui Riflessi per evitare di subire un effetto particolare (per esempio, gettarsi a terra dietro una parete o dietro un muricciolo potrebbero offrire bonus per evitare la deflagrazione di una *fireball* o un soffio di drago... potrebbero... <grin>

Da notare che cmq questa regola è solo generale, ed il DM può applicare altre penalità e restrizioni a seconda della copertura; per esempio, mentre è possibile usare una balestra attraverso una feritoia, risulterebbe impossibile utilizzare un'ascia da battaglia attraverso di essa.

Copertura	Bonus alla CA	Bonus ai TS
Un quarto	+2	+1
Metà	+4	+2
Tre Quarti	+7	+3
Nove Decimi	+10	+4*
Totale	-	-

* metà danni su un TS fallito, nessuno su un TS riuscito

Inoltre, la tabella è generale; un umano dietro un muro di 90 cm risulterebbe coperto per un quarto contro avversari di taglia Media, ma potrebbe risultare coperto con metà copertura contro dei coboldi oppure senza copertura contro un gigante delle colline.

Non è possibile effettuare attacchi di opportunità contro avversari coperti di metà o più.

Se si attacca con un'arma con portata, una persona interposta tra l'attaccante ed il difensore offre a quest'ultimo una copertura (se le creature sono della stessa taglia, offre metà copertura (+4 alla CA)). Se si colpisce chi fornisce copertura, non si infliggono danni perché lo si colpisce con l'impugnatura dell'arma.

Questo non è vero con armi che possono colpire "anche" a portata o armi con portata naturale. Per esempio, se una persona offre copertura ad un'altra contro le artigliate di un troll, e quest'ultimo colpisce la "copertura" allora gli infligge danni normalmente (in quanto il troll colpisce "anche" a portata e non "solo" come le armi ad asta)

La copertura fornisce un bonus alla CA; da notare che questa solitamente si sostituisce ad eventuali altri bonus/malus. Per esempio una persona attaccata può inginocchiarsi per causare una penalità di -2 al tiro per colpire avversario con armi a distanza. Se si trova dietro un muretto basso (¼ di copertura, +2 alla CA) inginocchiarsi significa "trasformare" la copertura da un quarto a tre quarti, e quindi spostare il bonus alla CA da +2 a +7. Così facendo l'attaccante NON ottiene ulteriori malus al tiro per colpire. Il DM ha l'ultima parola al riguardo di quali bonus si sommano e quali si sostituiscono.

Come già detto, una copertura aggiunge anche un bonus ai TS contro Riflessi; tuttavia questi bonus si applicano solo se l'effetto (incantesimo *fireball*, soffio di un drago, ecc.) si origina dall'altra parte della copertura. Su copertura di nove decimi si ottiene anche il vantaggio dell'eludere migliorato (metà danni su un tiro salvezza fallito, nessuno su un tiro salvezza riuscito)

Come al solito, il DM ha l'ultima parola per decidere se la copertura offra o meno il bonus ai TS

Se si manca il tiro per colpire è tale da mancare il bersaglio dietro copertura, ma da colpirlo se non fosse dietro copertura, allora è stata colpita la copertura. Di solito non è necessario sapere se è stata colpita o meno, quindi è inutile stare ogni volta a calcolare se ha colpito o meno la copertura; tuttavia in alcuni casi potrebbe essere necessario saperlo. Se per esempio una persona viene coperta da un amico, risulta necessario sapere se l'amico che offre coperta sia stato o meno colpito. Questo risulta colpito se il tiro per colpire colpisce effettivamente la copertura, e supera la sua CA. Se quest'ultimo ha bonus alla Des o di schivare che gli consentirebbero di non essere colpito, allora l'attacco colpisce il bersaglio che era coperto; in pratica è come se chi offre protezione si sia scansato per evitare l'attacco, lasciando così scoperto chi si voleva coprire. È sempre possibile decidere di non utilizzare il proprio bonus di Des o di schivare.

Occultamento

Nel caso in cui risulti difficile colpire il bersaglio a causa della presenza di nebbia, foschia, ecc. o comunque perché difficilmente individuabile, allora si dice che il bersaglio è occultato, ovvero è sotto occultamento.

Circostanza	Mischia	Distanza
Attaccare sul fianco*	+2	-
Attaccante in posizione sopraelevata	+1	+0
Attaccante prono	-4	**
Attaccante invisibile	+2†	+2†
Difensore seduto o in ginocchio	+2	-2
Difensore prono	+4	-4
Difensore stordito, accovacciato o sbilanciato	+2†	+2†
Difensore mentre scala	+2†	+2†
Difensore sorpreso o colto alla sprovvista	+0†	+0†
Difensore in corsa	+0†	-2†
Difensore in lotta (non attaccante)	+0†	+0††
Difensore immobilizzato	+4†	-4†
Difensore sotto copertura	-vedi copertura-	
Difensore occultato o invisibile	-vedi occultamento-	

* vedi "attaccare sul fianco". Possibile effettuare un attacco furtivo
 ** molte armi a distanza non possono essere utilizzate se l'attaccante è prono; ma per esempio la balestra è utilizzabile da sdraiato.
 † il difensore perde qualsiasi bonus della Des alla CA
 †† effettuare un tiro casuale per stabilire quale combattente viene colpito.
 Perde anche il bonus della Des alla CA

L'occultamento viene calcolato in base a quanto sia bene occultato il difensore; inoltre, l'occultamento dipende dal punto di vista dell'attaccante. Per esempio, essere accecati comporta che il difensore si trovi completamente occultato, ma solo contro il bersaglio occultato (a meno che questi non abbia un altro modo per individuare il bersaglio, per esempio sfruttando l'olfatto come fanno molti animali); allo stesso modo l'oscurità totale non comporta occultamento contro una creatura dotata di scurovisione; l'oscurità moderata non comporta penalità a chi è dotato di visione crepuscolare, mentre un'oscurità quasi totale offre solo metà occultamento contro tale creatura.

L'occultamento offre alla creatura occultata una "probabilità di essere mancato", come indicato nella tabella apposita. Questo significa che quando l'attaccante effettua un tiro per colpire, c'è una possibilità che in realtà lo manchi. Quindi, se l'attaccante ha effettuato il tiro per colpire, e risulta che ha preso il bersaglio, questi deve tirare il dado percentuale (detto più semplicemente d%) e verificare se sia effettivamente stato colpito. Se ottiene un punteggio superiore della "% di essere mancato" allora viene colpito, altrimenti il colpo è andato a vuoto. Teoricamente questo tiro andrebbe effettuato dal difensore solo dopo che l'avversario ha effettuato il tiro per colpire con successo; tuttavia per velocizzare si può effettuare in contemporanea, oppure si può far tirare dall'attaccante insieme al d20 del tiro per colpire.

Occultamento	Esempio	% di essere mancato
Un quarto	Nebbia leggera; oscurità moderata; poco fogliame	10%
Metà	Incantesimo <i>sfoatura</i> ; nebbia fitta a 1,5m	20%
Tre quarti	Fitto fogliame	30%
Nove decimi	Oscurità quasi totale	40%
Totale	<i>Invisibilità</i> ; attaccante accecato; oscurità totale, nebbia fitta a 3m	50% e deve indovinare dove sia il bersaglio

Difensore indifeso

Un bersaglio indifeso, ovvero, legato, *bloccato*, addormentato, paralizzato, privo di sensi, ecc. è alla mercé dell'attaccante ed è un facile bersaglio.

Un attacco in mischia regolare contro un avversario indifeso ha un bonus di circostanza di +4 al tiro per colpire se in mischia (nessun bonus con armi a distanza). Inoltre, non solo non può utilizzare nessun bonus della Destrezza alla CA, ma conta come se avesse Des 0 (e quindi un malus di -5 alla CA). Un ladro può effettuare un attacco furtivo contro un bersaglio indifeso.

Colpo di grazia: come azione di round completo, è possibile dare un colpo di grazia ad un avversario indifeso. Il colpo di grazia causa un attacco di opportunità da parte dei nemici che minacciano l'attaccante in quanto richiede concentrazione focalizzata e azione metodica. Si può dare il colpo di grazia con qualsiasi arma da mischia, e con armi a distanza purché ci si trovi a distanza ravvicinata (adiacenti al bersaglio). Si colpisce automaticamente e si infligge un critico. Se il difensore sopravvive ai danni, deve effettuare un TS sulla Tempra (CD 10+danni inflitti) o altrimenti morire. Inoltre un ladro ottiene comunque il bonus del danno dovuto all'attacco furtivo.

Non è possibile effettuare un colpo di grazia contro una creatura immune ai critici, tipo un golem.

Ora, come mia aggiunta, inserisco alcune "considerazioni" sul colpo di grazia. Per esempio, se uno si sente particolarmente "pietoso" potrebbe scegliere di effettuare un colpo critico NON per uccidere ma bensì per menomare l'avversario (per esempio tagliargli un braccio, o una gamba o una mano); in questo caso, se in seguito ai danni o al TS dovesse risultare "morto" allora considerarlo come con 0 pf e menomato.

Inoltre, questa regola presuppone che si dia il colpo di grazia durante un combattimento, ovvero mentre si è sotto attacco, presi dalla foga del combattimento, e senza il tempo necessario per infliggere un colpo accurato. Se ci si trova fuori da un combattimento, ovvero se si ha a disposizione tutto il tempo necessario a colpire con calma, allora si uccide direttamente, senza bisogno di tirare per i danni, ecc. ecc.

Infine, mi riservo la possibilità di fare infliggere il danno massimo dal critico, oppure di aggiungere qualche altro moltiplicatore al critico, in seguito a particolari casi di colpi di grazia.

Da ricordare, che non tutte le creature sono colpibili da un colpo di grazia; come detto sopra, un golem sarebbe immune; tuttavia, anche un troll risentirebbe ben poco di un colpo che, magari, lo decapiti; così come avrebbe poco senso effettuare un colpo di grazia contro un cubo gelatinoso...

Attaccare sui fianchi

Se una persona è attaccata da un avversario, ed un altro nemico lo attacca da una posizione diametralmente opposta allora il difensore si considera attaccato sui fianchi. In questo caso, l'attaccante ha un bonus di +2 al tiro per colpire, ed un ladro può anche compiere un attacco furtivo contro un bersaglio attaccato sui fianchi.

Per attaccare sui fianchi una persona, bisogna stare dalla parte diametralmente opposta dell'altro attaccante, in modo da tenere il bersaglio in mezzo.

(PS da notare che queste sono le regole generali; l'utilizzo di magia, come speciali talenti possono contraddire e negare parte delle limitazioni del caso; come in tutto DnD3 le regole sono fatte per essere violate (ed allo stesso modo il DM che ha sempre ragione... anche quando le regole dicono diversamente.. ☺)