

Il Combattimento: Regole Avanzate regola

Questo capitolo raccoglie alcune regole aggiuntive per il Combattimento, ideate per dare più spessore ad alcune situazioni ed attualmente in testing nelle campagne principali: il Master è libero di adottarle o meno, fermo restando che il loro utilizzo è consigliato soltanto ai gruppi di gioco che abbiano già una buona dimestichezza con le meccaniche basilari del gioco. Per una corretta comprensione delle regole descritte in questa voce è fortemente consigliata la lettura del capitolo relativo al [Combattimento](#).

Scarto di Attacco e Scarto di Difesa

Sappiamo già che, con il termine *Scarto*, si intende la differenza tra i due Tiri che compongono un *Confronto* tra Azioni. In un Combattimento, dove solitamente a un Tiro di Attacco si contrappone un Tiro di Difesa, si ha uno *Scarto di Attacco* quando il primo supera il secondo e uno *Scarto di Difesa* quando avviene il contrario. In altre parole:

- lo **Scarto di Attacco** (Attacco - Difesa) viene preso in considerazione quando l'attacco ha successo, e ci dice di quanti punti quest'ultimo ha superato la difesa.
- lo **Scarto di Difesa** (Difesa - Attacco) viene preso in considerazione quando vince la difesa, e ci dice di quanti punti quest'ultima ha superato l'attacco.

In un Combattimento lo *Scarto* misura quindi l'entità della supremazia dell'Attacco sulla Difesa (*Scarto di Attacco*) o della Difesa sull'Attacco (*Scarto di Difesa*). Nei prossimi due paragrafi vedremo come questa supremazia possa essere utilizzata dal Personaggio vincitore del *Confronto* per ottenere vantaggi particolari.

Scarto di Attacco

Lo *Scarto di Attacco* può essere speso nei seguenti modi:

- **Applicazione del bonus della Forza:** +1 al danno per ogni 5 punti di scarto, fino al massimo consentito dal proprio punteggio di **Forza**.
- **Applicazione del danno minimo:** +1 al punteggio minimo del dado per ogni 5 punti di scarto, fino al massimo consentito dal dado.
- **Riduzione del Danno:** possibilità di ridurre il risultato del dado di 1 punto per ogni 5 punti di scarto dopo aver determinato i danni.

Lo *Scarto di Attacco* può essere applicato anche dopo il tiro dei dadi dei danni previsti per l'arma utilizzata, così da massimizzare il controllo del Personaggio sui danni inferti.

Applicazione del *bonus* della Forza

Per ogni 5 punti di *Scarto di Attacco* l'attaccante avrà diritto a un *bonus* al danno di +1, fino al massimo consentito dal suo punteggio di **Forza**, secondo la tabella dei **modificatori al Danno dovuti alla Forza** presente sulla **Scheda del Personaggio** e nel capitolo **Danni e Ferite**, che riportiamo di seguito per comodità:

Punteggio di Forza	<i>bonus</i> al Danno
1	-4
2-4	-3
5-8	-2
9-14	-1
15-25	0
26-37	+1
38-45	+2
46-49	+3
50	+4

I punti già utilizzati per applicare altre regole basate sullo *Scarto di Attacco* (ad esempio per l'applicazione del *danno minimo*) non potranno essere utilizzati a tale scopo.

Esempio

Esempio: Josh colpisce Desmond con una mazza effettuando un tiro di *Destrezza + Mazze + 3d10* pari a 62; Desmond difende con un tiro di *Agilità + Schivare + 3d10* pari a 46. La differenza tra il TA e il TD è pari a 16 (62-46); Josh potrebbe applicare fino a +3 danni aggiuntivi di **Forza**, ma avendo un punteggio pari a 35 dovrà limitarsi ad applicare soltanto un *bonus* di +1 al tiro per i danni.

N.B.: Eventuali *malus* dovuti ad un punteggio di Forza basso andranno sottratti in ogni caso, indipendentemente dallo

Scarto di Attacco.

Applicazione del Danno Minimo

Per ogni 5 punti di *Scarto di Attacco* l'attaccante potrà incrementare di 1 il punteggio minimo totalizzabile dal dado dei danni della sua arma, partendo da zero.

Esempio

Esempio: Nell'esempio precedente Josh ha utilizzato 5 dei 16 punti di *Scarto di Attacco* a sua disposizione per applicare un *bonus* di +1 al tiro per i danni, il massimo consentito dal suo punteggio di **Forza**: può però utilizzare 10 degli 11 punti che gli restano per impostare a 2 il punteggio minimo effettuabile dal dado dei danni. In tal modo, anche totalizzando un "1" con tale dado, infliggerebbe comunque un totale di 3 danni: 2 del "danno minimo" +1 del *bonus* di Forza applicato in precedenza.

I punti già utilizzati per applicare altre regole basate sullo *Scarto di Attacco* (ad esempio per l'applicazione del *bonus* di Forza) non potranno essere utilizzati a tale scopo.

N.B.: Il danno minimo non potrà in nessun caso superare il massimo risultato ottenibile con il dado (o i dadi) dell'Arma: nel caso di una spada (1d8 da taglio, 1d6 da punta), ad esempio, non potrà essere superiore rispettivamente di 8 e di 6.

Riduzione del Danno

Per ogni 5 punti di *Scarto di Attacco* l'attaccante potrà ridurre di 1 il risultato del dado o dei dadi che rappresentano i danni inflitti dalla sua arma.

Esempio

Esempio: Nell'esempio precedente Josh ha utilizzato 15 dei 16 punti di *Scarto di Attacco* a sua disposizione per applicare un *bonus* di +1 e un minimo di 2 al punteggio di dado dei danni, con l'intento di infliggere un colpo particolarmente duro. Se invece avesse voluto contenere i danni, avrebbe potuto aspettare di conoscere l'esito del tiro ed impiegare eventualmente i 15 punti per ridurre un danno particolarmente ingente.

Scarto di Difesa

Lo *Scarto di Difesa* può essere utilizzato nei seguenti modi, a patto che il Personaggio non abbia scelto di *Chiudersi in Difesa*:

- **Contrattaccare con il *Corpo a Corpo* (vedi sotto):** 20 punti di scarto.
- **Annullare la penalità di -20 al Tiro per la prossima Manovra di Difesa all'interno dello stesso "Round":** 20 punti di scarto.
- **Rompere la mischia:** 20 punti di scarto.
- **Acquisire la Priorità sull'avversario per il Round successivo:** 20 punti di scarto.

Nel caso in cui il Personaggio abbia scelto di *Chiudersi in Difesa*, lo *Scarto di Difesa* potrà essere utilizzato soltanto nei seguenti modi:

- **Rompere la mischia:** 0 punti di Scarto.

Contrattaccare con il Corpo a Corpo

Nel caso in cui il Personaggio decida di utilizzare lo Scarto di Difesa per contrattaccare con il *Corpo a Corpo*, potrà scegliere tra le seguenti possibilità:

Pugno o Calcio

Il Personaggio che contrattacca effettua un normale tiro di *Corpo a Corpo* ai danni del suo avversario, che può rispondere con un tiro di *Corpo a Corpo* a sua volta. L'attacco viene condotto normalmente e, in caso di successo, provoca un danno pari a 1, incrementabile con eventuali *bonus* dovuti alla Forza secondo le normali regole.

Note

In luogo del pugno o del calcio possono essere utilizzati anche lo scudo, l'elsa della spada e/o altri corpi contundenti utilizzati in quel momento dal Personaggio: la regola non cambia comunque ai fini del calcolo del danno, trattandosi comunque di oggetti utilizzati come viene e in modo spesso non ottimale.

Spinta o Sgambetto

Il Personaggio che contrattacca effettua un normale tiro di *Corpo a Corpo* ai danni del suo avversario, che può rispondere con un tiro di *Corpo a Corpo* a sua volta. L'attacco viene condotto normalmente e, in caso di successo,

l'avversario viene spintonato e sbilanciato. In termini di gioco, se lo *Scarto* è compreso tra 1 e 19 l'avversario subirà una penalità di pari entità alla sua prossima *Azione di Attacco* o *Manovra di Difesa* (in questo *Round* o nel *Round* successivo). Con uno *Scarto* di 20 o più l'avversario sarà invece spinto al suolo, e soffrirà dei modificatori globali previsti in caso di atterramento fino a quando non riuscirà a rialzarsi, al costo di un'Azione.

Note

Se lo *Scarto* è compreso tra 1 e 19 e la penalità di -10 interessa una Azione di Attacco l'avversario potrà sempre scegliere di annullare quest'ultima, cancellando in tal modo anche la penalità.

Presa o Blocco

Il Personaggio che contrattacca effettua un normale tiro di *Corpo a Corpo* ai danni del suo avversario, che può rispondere con un tiro di *Corpo a Corpo*, senza considerare eventuali *bonus* dovuti allo scudo. L'attacco viene condotto normalmente e, in caso di successo, l'avversario viene costretto in una presa: da quel momento in poi, prima di poter compiere qualsiasi attacco o azione, sarà costretto a rompere la presa.

Rompere la Presa

Destrezza + *Corpo a Corpo* + 3d10 oppure Costituzione + Forza + 3d10 (a scelta del Personaggio che subisce la presa)
vs Destrezza + *Corpo a Corpo* + 3d10 oppure Costituzione + Forza + 3d10 (a scelta del Personaggio che mantiene la presa)

Il Personaggio che controlla la presa può romperla in qualsiasi momento, tornando in mischia con l'avversario (che torna libero di muoversi) e acquisendo la *Priorità*. Fino a quando la presa non viene rotta, tanto l'attaccante quanto il difensore non potranno compiere azioni di qualsivoglia tipo.

Combattere a cavallo

Nella tradizione medievale il cavaliere è rappresentato, a ragione, come un combattente temibile e un guerriero di micidiale efficacia. L'implementazione proposta cerca di riprodurre in termini di gioco quelle che sono le sue caratteristiche principali sia a in termini generali che, più in dettaglio, nelle tre condizioni principali in cui può trovarsi a combattere: *al passo*, *al canter* e *al galoppo*.

Note

Il *canter* è un'andatura in tre tempi che consiste in una sorta di galoppo lento. La velocità del *canter* è simile a quella del *trotto*, ma a differenza di quest'ultimo stanca meno il cavallo e consente di distribuire il peso in modo più efficiente.

Modificatori generali

- il Personaggio a cavallo ha sempre diritto a un *bonus* di +10 applicabile a tutte le Azioni di Attacco e a tutte le Manovre di Difesa per contrastare attacchi rivolti ai suoi danni o a quelli del cavallo. Tali *bonus* possono essere ridotti o annullati dalle proprietà di alcune armi particolari come lance, armi lunghe e polearms.

Cavallo Fermo / al Passo

- Qualsiasi Azione di Attacco o Manovra di Difesa dovrà essere effettuata utilizzando l'Abilità normalmente utilizzata a tale scopo (*Arma*, *Schivare*); il combattimento avverrà secondo le modalità convenzionali, distribuendosi lungo uno o più *Round* a seconda dei casi, delle decisioni e dei Tiri effettuati dei contendenti.

Andatura sostenuta / al Canter

- Qualsiasi Azione di Attacco o Manovra di Difesa dovrà essere effettuata utilizzando l'Abilità avente il punteggio più basso tra quella normalmente utilizzata a tale scopo e *Cavalcare*.
- Il Combattimento durerà un singolo *Round* e potrà essere condotto seguendo le regole normali: ciascuno dei contendenti potrà quindi scegliere se effettuare il Tiro di Attacco per determinare la *Priorità*, cedere la *Priorità* e agire dopo l'avversario o *chiudersi in difesa* rinunciando alla propria azione.
- Al termine del suddetto *Round* il cavallo sfilerà via e il *Combattimento* potrà dirsi concluso, fatta eccezione per risultati particolari (Personaggio disarcionato, cavallo ferito e/o piantato sul posto, etc.).

In Carica / al Galoppo

- Il Personaggio, in virtù della velocità della cavalcatura e della conseguente spinta cinetica, ha diritto a un *bonus* di Forza pari a +3.
- Qualsiasi Azione di Attacco o Manovra di Difesa dovrà essere effettuata utilizzando l'Abilità avente il punteggio più basso tra quella normalmente utilizzata a tale scopo e *Cavalcare*.
- Il Combattimento durerà un singolo *Round* e potrà essere condotto seguendo le regole normali, con l'unica importante differenza: per via della velocità della carica **nessun Personaggio coinvolto nello scontro potrà effettuare la propria Azione dopo aver effettuato una Manovra di Difesa**. Cedere la *Priorità* significherà quindi con tutta probabilità non poter attaccare, a meno di non voler rinunciare a difendersi.
- Al termine del suddetto *Round* il cavallo filerà via e il *Combattimento* potrà dirsi concluso, fatta eccezione per risultati particolari (Personaggio disarcionato, cavallo ferito e/o piantato sul posto, etc.).

Casi particolari

- Il Personaggio a cavallo ha la possibilità di parare o schivare gli attacchi sferrati alla sua cavalcatura mediante l'Abilità avente il punteggio più basso tra quella normalmente utilizzata a tale scopo e *Cavalcare*: se l'attacco proviene da un avversario a terra non sarà però possibile utilizzare il *bonus* dello Scudo. Inoltre, per effettuare una parata, dovrà essere dotato di un'arma avente *Reach* 5 o superiore.
- Gli Attacchi a distanza rivolti all'insieme *cavallo e cavaliere* sono sempre da considerarsi come rivolti al cavallo ai fini delle Manovre di Difesa; ai fini dell'attacco l'insieme *cavallo e cavaliere* è da considerarsi come un *bersaglio grande*, così come il cavallo da solo. In caso di successo, l'attaccante avrà il 60% di colpire il cavallo e il 40% di colpire il suo cavaliere. Attacchi di questo tipo non sono effettuabili con le armi da mischia, dove il Personaggio attaccante è sempre obbligato a specificare chi intende colpire.
- In tutti i casi in cui il Personaggio dovrà utilizzare l'Abilità più bassa tra quella comunemente utilizzata e il *Cavalcare*, potrà utilizzare il *Talento* solo nel caso in cui lo possieda su entrambe le abilità.
- In tutti i casi in cui si scontrano due Personaggi a cavallo il *Round* si svolgerà secondo le regole/eccezioni previste dall'andatura dall'avversario più veloce. In altre parole, quando un Personaggio incede al canter contro un avversario al galoppo, si utilizzeranno le regole/eccezioni previste in caso di *Carica / Galoppo*.
- Il passaggio da passo a canter e da canter a galoppo (e viceversa) non può avvenire nel giro di un istante. Il Personaggio dovrà dichiarare le sue intenzioni di cambiare andatura, e i suoi avversari potranno regolarsi di conseguenza. Non sarà possibile, ad esempio, "fingere" di andare al canter per poi lanciarsi al galoppo pochi istanti prima dell'impatto.
- A seguito di colpi particolarmente violenti o manovre particolari il Master dovrebbe richiedere al Personaggio a cavallo di effettuare un tiro di *Cavalcare* aggiuntivo avente difficoltà pari a quella del colpo subito (al netto di eventuali ferite) allo scopo di misurare il suo controllo sulla cavalcatura. Il fallimento di questo tiro comporterà una penalità pari allo *Scarto* tra i due Tiri e, in caso di scarto pari o superiore a 20, comporterà la caduta del cavaliere (vedi "cadere da cavallo").

Cadere da cavallo

Colpi particolarmente violenti, manovre particolarmente rischiose o proprietà di armi specifiche potrebbero comportare il disarcionamento del cavaliere e/o una caduta da cavallo. Per regolamentare questa situazione in termini di gioco, il Personaggio deve compiere un *Tiro di Atletica* avente Difficoltà variabile a seconda dell'andatura e subire danni variabili a seconda dello *Scarto* tra la Difficoltà e il Tiro. Il danno è da considerarsi *da impatto* e può essere attutito da eventuali armature, le quali andranno considerate anche in virtù delle penalità previste per le azioni fuori dal combattimento.

Caduta da cavallo fermo / al passo

La Difficoltà del Tiro è pari a 50.

- **Successo:** nessun danno.
- **Fallimento con Scarto di 1-9:** 1d3 danni allo *Status Globale* del Personaggio.
- **Fallimento con Scarto di 10-19:** 1d3 danni a un arto determinato casualmente.
- **Fallimento con Scarto di 20+:** 1d4 danni a 1d3 arti determinato casualmente.

Caduta da cavallo ad andatura sostenuta / al canter

La Difficoltà del Tiro è pari a 60.

- **Successo:** 1d4 danni allo *Status Globale* del Personaggio.
- **Fallimento con Scarto di 1-9:** 1d4 danni a un arto determinato casualmente.
- **Fallimento con Scarto di 10-19:** 1d4 danni a 1d3 arti determinati casualmente.
- **Fallimento con Scarto di 20+:** 1d6 danni a 1d3 arti determinati casualmente.

Caduta da cavallo in carica / al galoppo

La Difficoltà del Tiro è pari a 70.

- **Successo:** 1d6 danni allo *Status Globale* del Personaggio.
- **Fallimento con Scarto di 1-9:** 1d6 danni a un arto determinato casualmente.
- **Fallimento con Scarto di 10-19:** 1d6 danni a 1d3 arti determinati casualmente.
- **Fallimento con Scarto di 20+:** 1d8 danni a 1d3 arti determinati casualmente.

Carica a piedi

Un colpo si definisce *in carica* quando viene inferto con grande forza, sfruttando una rincorsa di almeno 5 metri. Caratteristica fondamentale di una carica è la sua tempestività: l'attaccante corre a grande velocità verso il suo avversario, per poi sferrare un colpo in corsa facendo uso di tutta la sua forza. In termini di gioco, le sorti di una carica verranno regolamentate nel modo seguente:

Carica a piedi

Colui che effettua la carica è obbligato a tirare per la determinazione della *Priorità* e guadagna un +2 al suo *bonus* di Forza; colui che riceve la carica, soltanto nel caso in cui riesca a parare o a schivare la carica con successo, potrà aggiungere 10 punti allo *Scarto di Difesa* realizzato.

Armi di Fortuna

Qualsiasi oggetto che possa essere impugnato (sedie, panche, barili, etc.) può essere utilizzato come arma di fortuna utilizzando l'Abilità di **Corpo a Corpo**: le caratteristiche dell'arma verranno stabilite di volta in volta dal Master, tenendo sempre presente le seguenti linee-guida:

- I danni inflitti da un' *arma di fortuna*, per sua natura non adatta ad essere utilizzata in combattimento, saranno nella maggior parte dei casi piuttosto contenuti.
- Oggetti del genere rischiano di essere particolarmente fragili, e la loro potenziale rottura andrà determinata *Round* dopo *Round* a seconda di come verranno utilizzati e di cosa andranno a colpire.
- Qualsiasi tentativo di parata sfruttando *armi di fortuna* dovrebbe essere fortemente penalizzato a seconda delle dimensioni dell'oggetto, della sua robustezza, della distribuzione del peso etc.

Esempi di Armi di Fortuna	
Boccale:	<i>Reach</i> 2, danno 1 da impatto.
Bottiglia:	<i>Reach</i> 3, danno 1 da impatto.
Bottiglia spaccata:	<i>Reach</i> 2, danno 1d2 da taglio.
Forcone:	<i>Reach</i> 7, danno 1d3 da punta.
Pala o Zappa:	<i>Reach</i> 5, danno 1d3 da impatto.
Pentola:	<i>Reach</i> 2, danno 1 da impatto.
Sedia:	<i>Reach</i> 7, danno 1d2 (a 2 mani) da impatto.
Trave:	<i>Reach</i> 8, danno 1d2 da impatto.

Attacchi dal lato opposto a quello dello Scudo

Questa regola nasce con lo scopo di ridurre l'efficacia dello scudo - o di qualsiasi arma utilizzata come *offhand* a scopo difensivo - in tutte le situazioni in cui il posizionamento dell'arma dell'avversario non consente di utilizzarlo al meglio. La regola generale che si applica a tutte queste situazioni è che il *bonus* dello scudo, e/o la percentuale di copertura, e/o gli arti che è possibile coprire, risultano dimezzati (arrotondando per difetto eventuali *bonus* dispari). Questa regola può essere applicata, a discrezione del Master, ai seguenti casi:

- **Combattimento in cui lo scudo è imbracciato sul lato opposto rispetto all'arma dell'avversario.** Ad esempio, quando un Personaggio destrorso affronta un Personaggio mancino. Non si applica nel caso di una qualsiasi arma a due mani, contro la quale lo scudo o arma *offhand* si rivela sempre efficace (salvo *proprietà* particolari dell'arma in questione).
- **Combattimento a cavallo quando lo scudo è imbracciato nella posizione opposta a quella da cui proviene l'attacco.** E' il caso del cavaliere costretto ad affrontare avversari appiedati o a cavallo dal lato opposto a quello dello scudo, oppure bersagliato da frecce provenienti da quella stessa direzione.

Usura e danneggiamento di Armi, Armature e Scudi

L'equipaggiamento dei Personaggi è sottoposto ad ogni battaglia a una serie di sollecitazioni che possono comprometterne la struttura, la robustezza e in ultima istanza la qualità: le armi, le armature e gli scudi non sono eterni, e hanno periodicamente bisogno di essere riparati o sostituiti pena la perdita progressiva delle loro caratteristiche offensive e/o difensive. Al tempo stesso, una regola che consentisse di misurare l'usura degli oggetti avrebbe l'effetto di appesantire notevolmente il gioco, rovinando il ritmo e la fluidità dei combattimenti. Le linee-guida che forniamo sono state pensate con il preciso obiettivo di non gravare sulle dinamiche del gioco, dando modo al tempo stesso di gestire la problematica in modo soddisfacente.

- Ogni volta che nel corso di un combattimento un Personaggio realizza un *Tris* negativo di qualsivoglia tipo il Master può determinare la rottura di un oggetto da lui equipaggiato.
- Ogni volta che, nel corso di un combattimento viene eseguito un *Tris* positivo di qualsivoglia tipo il Master può determinare la rottura di un oggetto equipaggiato dal suo avversario corrente.
- Il 1 giorno di ogni mese ciascun Personaggio deve obbligatoriamente pagare un costo di mantenimento pari a 1/50 del valore di ciascuna arma, armatura, scudo, oggetto o animale che possiede (gli animali valgono doppio): tutti gli oggetti di cui non verrà pagato il mantenimento subiranno una *penalità* di -1 al danno previsto o alla protezione offerta in virtù dei danneggiamenti subiti. I danneggiamenti potranno essere riparati da un fabbro (o altro artigiano/entità prevista dall'ambientazione) a un costo pari a 1/10 del valore dell'oggetto, o potranno essere sostituiti acquistandone di nuovi. Sono esclusi dal costo di mantenimento tutti gli oggetti non lavorati e/o quelli il cui valore complessivo non supera la moneta d'oro (a discrezione del Master).
- Per meglio ricordare l'applicazione regolare e continuativa del mantenimento si suggerisce di far coincidere tale data con altri eventi di natura ciclica come, ad esempio, l'assegnazione dei Punti Incremento.

N.B.: Un punteggio di almeno 10 in abilità come *falegnameria*, *lavorare metalli*, *cucire* consentirà di risparmiare fino alla metà del costo di mantenimento degli oggetti interamente riparabili con quelle abilità senza bisogno di effettuare tiri.

Impugnare a due mani un'Arma a una mano

Qualsiasi arma a una mano, se dotata di impugnatura sufficientemente ampia, può essere impugnata con entrambe le mani. E' possibile ad esempio farlo con spade, mazze, martelli, asce, mentre armi come pugnali, coltelli e daghe non lo consentono per via del manico inadatto. Ciascun colpo sferrato impugnando con due mani un'arma a una mano darà diritto a un *bonus* di Forza di +1 ai fini del calcolo dei danni.

Esempio

Esempio: Devon ha un punteggio di 35 in Forza, che gli consente di applicare un *bonus* massimo di +1 sui danni inflitti con la sua spada: impugnando l'arma a 2 mani, il bonus massimo che potrà applicare aumenterà di 1 e diventerà quindi pari a +2.

Armi da Tiro o da Lancio con traiettoria occupata

Può capitare che il bersaglio di un Personaggio che sta utilizzando un'arma da tiro o da lancio sia impegnato in una mischia o comunque parzialmente coperto da uno o più oggetti o persone nella linea di tiro. Per regolamentare questi casi proponiamo due regole: la prima, più semplice, è adatta quando la traiettoria è occupata da uno o più oggetti o ostacoli inanimati; la seconda, più complessa, pensata per gestire attacchi rivolti ad avversari impegnati in un combattimento corpo a corpo.

Traiettoria occupata da oggetti

Nel caso in cui l'ostruzione sia data da un qualsiasi tipo di oggetto (una pietra, una porta, un muro, etc.) il Master potrà scegliere, a seconda dei casi e della situazione, tra una delle seguenti possibilità:

- richiedere al Personaggio di effettuare un colpo mirato a una parte generica (-10) o a un arto specifico (-20) del corpo dell'avversario.
- assegnare al Personaggio una penalità di -10/-20 (o più) a prescindere da eventuali colpi mirati oppure, a scelta del giocatore, una *copertura passiva* al bersaglio (determinata dal Master) variabile a seconda della copertura offerta dall'oggetto: si ricordi, a titolo di riferimento, che uno scudo medio conferisce il 25% di copertura. Il tiro per la copertura passiva, analogamente a quanto avviene per gli scudi, entra in gioco **dopo** il tiro di Attacco (se raggiunge il bersaglio) e **prima** dell'eventuale tiro di Difesa. Il giocatore potrà scegliere se tirare con la penalità o con la copertura passiva dopo aver chiesto al Master l'entità di entrambe.

Traiettoria occupata da persone

Nel caso in cui il bersaglio che si intende colpire sia ingaggiato in un combattimento con uno o più avversari il Master avrà il compito di ricondurre l'azione entro uno dei seguenti tre casi:

- **La linea di tiro è totalmente ostruita da uno o più compagni o avversari:** il colpo non può essere effettuato. L'attaccante può scegliere un bersaglio diverso (a patto che non ricada anch'esso in questo scenario) oppure cambiare posizione in modo da ricondurre l'azione a uno dei due casi successivi. E' il caso dell'arciere che intende colpire l'avversario di un compagno che sta di fronte a lui (es. in un corridoio), oppure un nemico che si nasconde dietro due o più "guardie del corpo", o altra situazione simile.
- **La linea di tiro è parzialmente ostruita da uno o più compagni o avversari:** il colpo può essere effettuato con una penalità di -10 o -20, a prescindere da eventuali colpi mirati. Se il tiro raggiunge la difficoltà prevista per colpire il bersaglio si seguiranno le regole normali, in caso contrario il colpo avrà il 33% di colpire ciascuno dei personaggi in traiettoria (un tiro a testa, partendo da quello più vicino al tiratore). Il primo ad essere colpito preserverà ovviamente dal tiro tutti gli altri.
- **La linea di tiro è poco o per nulla ostruita da uno o più compagni o avversari:** il colpo può essere effettuato senza penalità aggiuntive. Si seguiranno le regole normali salvo in caso di un risultato di *doppio uno*, nel qual caso il colpo il colpo avrà il 33% di colpire ciascuno dei personaggi in traiettoria (un tiro a testa, partendo da quello più vicino al tiratore). Il primo ad essere colpito preserverà ovviamente dal tiro tutti gli altri.

I danni di un colpo destinato a un bersaglio diverso sono identici a quelli normalmente previsti, escludendo eventuali danni minimi o *bonus* di Forza che non verranno comunque applicati. La regola non tiene ovviamente conto di risultati critici (3-3-3 o altro *tris* negativo), i cui effetti verranno applicati dal Master secondo quanto normalmente previsto.

IMPORTANTE: è opportuno ricordare che, come previsto nell'**apposito paragrafo** delle **Regole di Combattimento**, tutti gli attacchi con armi da lancio o da tiro rivolti a bersagli impegnati in una mischia già in corso avranno luogo al termine di tutte le altre azioni - in altre parole, a fine *round*.

Note

Questa regola è nota anche come "regola del *friendly-fire*" o "regola del 33%". Il termine *friendly-fire* (in italiano "fuoco amico") descrive una situazione in cui un proiettile scagliato contro un avversario colpisce inavvertitamente un alleato ed è il motivo principale per cui si fa ricorso a questa regola. Il 33%, che nella regola misura la percentuale di colpire ciascuno dei bersagli presenti in traiettoria, è un chiaro riferimento al 3-3-3, il *tris* che determina un'azione che si rivolge inavvertitamente a danno di un compagno o alleato.

Voci correlate

Manuale di Myst

- Manuale di Myst
 - Creazione del Personaggio
 - Abilità Primarie e Abilità Secondarie
 - Abilità Speciali e Talenti
 - Le Azioni di Gioco
 - Il Combattimento
 - Il Combattimento (Regole Avanzate)
 - Danni e Ferite
 - Ambientazioni, Campagne ed Avventure
 - I Punti Incremento
 - Equipaggiamento
 - Armi, Armature, Elmi e Scudi
 - Modifiche Razziali