



COMBATTIMENTO

INIZIATIVA

Quando più di un personaggio agisce nello stesso turno, si usa un valore di iniziativa per determinare chi agisca per primo. Il valore di ogni personaggio è uguale all'abilità che sta impiegando, e il personaggio con il valore più alto agisce per primo. Per le azioni multiple, l'abilità utilizzata per prima determina l'iniziativa del personaggio. Per esempio, Tobo sta attaccando con un'ascia: la sua abilità Mischia è 6, quindi anche la sua iniziativa è 6.

Nel caso di parità, i personaggi confrontano i loro punteggi di Intelligenza. Se anche l'Intelligenza è pari allora le azioni vengono considerate simultanee.

Inoltre, alcune azioni possono modificare in positivo o negativo il valore di iniziativa del personaggio.

Notare anche che le penalità per le azioni multiple e per le ferite si applicano anche ai valori di iniziativa oltre che ai valori obiettivo.

AZIONI

Nel **Victory Point System**, l'attività in combattimento di un personaggio è divisa in azioni: dare pugni, calci, afferrare o sparare con una pistola. Le azioni possono avere o meno un modificatore positivo o negativo all'iniziativa, valore obiettivo, dadi di danno ed un effetto speciale. Esistono quattro azioni offensive base che chiunque può compiere a prescindere dall'addestramento: Pugno, Calcio, Afferrare e Caricare. Qualsiasi personaggio può Schivare.

Pugno: Un pugno, schiaffo o colpo con la mano o il braccio.

Calcio: Un colpo o una spazzata con la gamba o il piede.

Afferrare: Lotta libera. Può essere una presa con la mano, il braccio, o una presa alla testa o una presa con tutto il corpo. L'intento è quello di tenere a terra l'avversario, bloccarlo o ferirlo. Se l'attaccante riesce una prova obiettivo contro il bersaglio, lo afferra (la prova può essere contrapposta da una schivata). Il personaggio compirà poi una prova di Forza + Vigore contro la Forza + Vigore del bersaglio. Se riesce, il bersaglio sarà afferrato e non potrà né muoversi né schivare. L'attaccante può decidere di infliggere immediatamen-

te il suo danno da presa e poi una volta per ogni turno successivo. Tutte le azioni di cui sopra sono considerate parte dell'azione afferrare (non c'è penalità per azioni multiple), ma non si può compiere alcun'altra azione nello stesso turno in cui si prova ad afferrare qualcuno. Notare che il bersaglio deve impiegare un'azione per guadagnare la prova di resistenza Forza + Vigore; egli può "abortire" per resistere se ha già compiuto un'azione per quel turno (vedi Schivare, sotto) o scegliere di non resistere, nel qual caso i punti vittoria dell'attaccante sulla prova obiettivo iniziale vengono impiegati per determinare il danno.

Ogni turno dopo il primo, il bersaglio può cercare di spezzare la presa con un'altra contesa di Forza + Vigore. Questa è l'unica azione di combattimento che può intraprendere in un turno un personaggio afferrato. L'attaccante riceve però un bonus alla sua prova obiettivo per ogni turno successivo al primo, in cui mantiene la presa sul suo avversario:

Turno	Bonus dell'attaccante
Secondo	+2
Terzo	+4
Quarto	+6
Quinto	+8
Sesto+	+10

Carica: Gettarsi contro un avversario con l'intento di buttarlo a terra o ferirlo. Se riesce, sia l'attaccante che il bersaglio vanno a terra. Sommare un dado di danno da spinta per ogni tre metri percorsi. Il turno successivo, l'attaccante può tentare di afferrare l'avversario, guadagnando un bonus di +2 all'iniziativa e alla prova obiettivo purché agisca prima che il suo avversario si rimetta in piedi. Una Carica non è per i deboli: Anche l'attaccante subisce il danno da spinta tirato contro il suo avversario.

Per rialzarsi sono necessarie due azioni. Quindi, una persona potrebbe anche essere buttata a terra e rialzarsi prima della fine del turno, anche se avrebbe dovuto pianificare di intraprendere tre azioni (e quindi applicare la penalità su tutti le prove compiute in quel turno). Non c'è bisogno di alcuna prova per rialzarsi.

Se il personaggio in quel turno non compie alcuna altra azione a parte la Carica, può coprire la sua massima distanza di corsa (vedi Vigore).

Azioni Multiple

Un personaggio può compiere fino a tre azioni in un singolo turno. Se però si compie più di un'azione, tutte le azioni subiranno una penalità:

Due azioni: Entrambe le azioni vengono considerate Ardue (-4).

Tre azioni: Tutte e tre le azioni vengono considerate Complicate (-6).

Inoltre, nessun personaggio può compiere più di una volta la stessa azione in un turno (eccetto sparare o tirare con un'arma a distanza, come una pistola, un arco o dei dardi). Un personaggio *può* sparare con un'arma a distanza fino a tre volte per turno, purché il ritmo di fuoco dell'arma lo permetta. Un personaggio non può colpire due volte con la spada un avversario in un singolo turno, sebbene possa attaccare con la spada e schivare la risposta dell'avversario.

Bonus di Forza

Non dimenticare che i personaggi con Forza elevata ricevono un bonus al danno in corpo a corpo o mischia. Vedi Tratti.

Modificatori Generali

Non sempre il combattimento è una cosa semplice: Sembra che ci sia sempre qualcosa a complicare le cose, che sia un vicolo pieno di nebbia, o un pavimento appena incrociato che fa scivolare lo schermidore. Segue una lista di modificatori da utilizzare in aggiunta ai bonus e penalità più generali riportati nelle Regole.

Modificatori di Percezione

Modificatore di Percezione	Condizione
-2	Oscurità rischiarata dalla luna
-4	Nebbia o fumo
-6	Oscurità totale o quasi
+2	Buona illuminazione
-2	Luce estremamente forte
-4	Luce accecante
+2	Silenzio totale
-2	Rumore forte
-4	Rumore estremamente forte

Ostacoli Fisici

Modificatore di Destrezza	Condizione
-2	Pavimento scivoloso
-2	Compiere un attacco con Lottare o Mischia da terra
+2	Compiere un attacco con Lottare o Mischia contro un avversario a terra
-2	Attaccare da dietro parziale copertura (un vaso)
-4	Attaccare da dietro totale copertura (un muro)

Schivare: Quando si schiva un attacco, fare una prova di Destrezza + Schivare. Se chi schiva ottiene più successi dell'attaccante, è riuscito ad evitare completamente l'attacco. Altrimenti il numero dei successi ottenuti viene sottratto ai successi dell'avversario prima di determinare i punti vittoria.

Un personaggio può scegliere di schivare in qualsiasi momento durante il turno. Ciò però richiede un'azione e dovrebbe essere dichiarato all'inizio del turno insieme a tutte le altre azioni, e subire la penalità per le azioni multiple. Se un personaggio decide di schivare dopo aver completato un'azione senza aver preso la penalità per le azioni multiple, può farlo comunque: ma perderà tutte le altre azioni in quel turno, e la sua schivata subirà la penalità per le azioni multiple. Farlo si

chiama "abortire per schivare" o semplicemente "abortire". Inoltre, nel turno successivo può compiere solo un'azione con una penalità di -4 (come se stesse compiendo due azioni). Un personaggio non può abortire per schivare se ha già compiuto tre azioni.

Quando si schiva l'iniziativa è ininfluente: il personaggio risponde a quello che gli viene tirato contro. Inoltre, la schivata si applica a tutti gli attacchi compiuti contro il personaggio in quel turno, a meno che non abbia abortito, in quel caso, gli attacchi avvenuti prima della schivata non sono influenzati.

Un personaggio ottiene un piccolo vantaggio contro gli attacchi a distanza quando si nasconde dietro una copertura:

Copertura	Bonus per Schivare
Buttarsi a terra	+1
Copertura parziale (un vaso)	+2
Copertura totale (un muro)	+4

AZIONI CON LE ARMI DA SPARO

Ricaricare: Un personaggio può impiegare un caricatore o un caricatore rapido per rivoltelle per ricaricare un'arma da sparo con un'azione. Se sta utilizzando una rivoltella e non possiede un caricatore rapido, può ricaricare tre proiettili per azione. Se sta utilizzando un fucile a pompa o a leva, può ricaricare un proiettile per azione.

Mirare: Un personaggio può impiegare del tempo per tracciare una linea di tiro sul bersaglio prima di sparare. Per ogni turno speso a mirare, può aggiungere +1 alla prova obiettivo. Il massimo che si può aggiungere in questo modo è +3. Naturalmente se dispone di un mirino può farne uso. I mirini aggiungono fino a +3 (a seconda della loro qualità), ma bisogna impiegare 1 turno per +1 ricevuto (quindi con un mirino +3 si possono impiegare fino a 6 turni per ottenere +6 alla prova obiettivo).

Raffica di tre colpi: Se il personaggio sta impiegando un'arma in grado di sparare in fuoco automatico, può provare a compiere una raffica di tre colpi. Essa permette di avere maggiore controllo rispetto al fuoco automatico e aiuta a risparmiare proiettili.

Raffica di sei colpi: Se il personaggio sta impiegando un'arma in grado di sparare in fuoco automatico, può provare a compiere una raffica di sei colpi. Essa conferisce minore controllo di una raffica di tre colpi, ma è più precisa rispetto allo svuotamento dell'intero caricatore. La raffica di proiettili da sei colpi fa anche più danni.

Svuotare il caricatore: A volte, si vuole soltanto riempire l'area di proiettili. Se un personaggio sta impiegando un'arma in grado di sparare in fuoco automatico, può svuotare l'intero caricatore mirando la sua pistola in una direzione e tenendo premuto il grilletto finché il caricatore non si svuota. L'arma ha un rinculo tremendo ed è difficile mirare contro un bersaglio preciso, ma è anche difficile schivarne i proiettili.

Propagazione: Se un personaggio impiega un'arma in grado di effettuare il fuoco automatico, può spargere l'arco di fuoco sopra un'area, piuttosto che colpire un

solo bersaglio. Si può spargere il fuoco in un circolo di 5 metri intorno al personaggio (deve ruotare sul posto se copre più di 3 metri). Per ogni metro di propagazione, si subisce una penalità di -1 alla prova obiettivo (fino ad un massimo di -10). Si compie un solo tiro applicando tutta la penalità: i successi sulla prova vengono contestati da chiunque si trovi nell'area e stia schivando. Chiunque si trovi o entri nell'area deve schivare o venire colpito. Propagare il fuoco svuota il caricatore.

Sparo rapido: Il personaggio spara senza prendere la mira, affidandosi soltanto all'istinto. Quest'azione si può compiere solo per guadagnare il beneficio dell'iniziativa durante il primo scambio di colpi in combattimento, mentre si estraggono le armi, e si applica solo alle pistole. A discrezione del gamemaster, può essere esteso anche alla carabina e altri fucili leggeri.

MOVIMENTO

Durante un'azione, un personaggio può muoversi di 1 metro in qualsiasi direzione senza subire penalità. Può anche decidere di passare un intero turno a muoversi, nel qual caso potrà coprire la sua distanza massima di corsa (vedi Vigore nel Capitolo 4: Tratti). Se scegliere di correre come parte di un'azione multipla, incorrerà nella penalità per le azioni multiple su tutte le sue azioni per quel turno.

CADERE A TERRA

Ci vogliono due azioni per rialzarsi. Quindi, si potrebbe essere buttati a terra e rialzarsi per la fine del turno, ma solo se si fosse pianificato di compiere tre azioni (e quindi applicando la penalità a tutte le prove per quel turno). Altrimenti bisognerà attendere fino al turno successivo per potersi rialzare. Non c'è bisogno di alcuna prova per rialzarsi.

DANNI

Con l'eccezione degli storditori, non c'è differenza sulla qualità dei danni nel **Victory Point System**: nessun danno da "stordimento" contrapposto al danno "letale". I livelli di Vitalità del personaggio sono la misura delle sue ferite leggere e letali. Alcune persone possono ricevere un colpo alla testa e rialzarsi senza problemi, mentre altre potrebbero dover restare a letto per mesi. Quando si cerca di stordire qualcuno, si fa meglio ad utilizzare un'arma che faccia danno sufficiente ad eccedere la Costituzione del bersaglio senza ucciderlo.

Ogni volta che un personaggio subisce più danni della sua Costituzione da un singolo colpo, è stordito e perderà tutte le azioni successive in quel turno. Se ha già agito, perderà le azioni del suo prossimo turno.

PERDERE CONOSCENZA

Un assaltatore potrebbe voler far perdere i sensi al bersaglio piuttosto che ucciderlo. L'attaccante deve dichiarare questa sua intenzione, e la sua prova è un'impresa Ardua (-4), in quanto sta mirando per sferzare un colpo alla testa o alle spalle. Il danno inflitto

(dopo aver sottratto l'armatura del bersaglio) deve eccedere i livelli di Costituzione della vittima. Se così accade, il bersaglio deve compiere una prova di Costituzione + Vigore o perdere conoscenza. Anche se riesce, rimane stordito (vedi sopra).

Dopo un numero di turni uguali all'ammontare di danno subito, il personaggio svenuto può iniziare a compiere una prova di Costituzione + Vigore ogni turno per riprendere conoscenza, a meno che non abbia ottenuto un fallimento critico sulla prova per resistere alla perdita di sensi, nel qual caso, non si risveglierà per almeno un'ora.

FUOCO

Il calore e le dimensioni della fiamma, determinano il danno subito dal personaggio. Il danno da fuoco non viene tirato: le ferite (punti di danno) si applicano direttamente all'armatura del personaggio. Un personaggio che viene esposto alle fiamme privo di protezioni (a pelle nuda) ne subisce i pieni effetti. Le bruciate sono estremamente dolorose; anche se i livelli vitali del personaggio non vengono intaccati, egli proverà dolore a meno che non venga trattato con erbe o unguenti anti-bruciatura.

Fiamma	Punti di Danno
Candela	1
Torcia	3
Fuoco da campo	4 - 6
Fuoco chimico	5

CADUTE

La distanza per cui si cade determina il danno subito dal personaggio, ma anche la superficie colpita può influenzare l'entità dei danni. Il danno da caduta non viene tirato: le ferite (punti di danno) si applicano direttamente all'armatura del personaggio. Un personaggio che colpisca il terreno senza protezioni subisce i pieni effetti della caduta. Solo le armature imbottite proteggono dal danno da caduta: tessuto, cuoio, sintoseta ecc. Le armature di metallo o plastica dura provvederanno solo la metà del loro normale valore di protezione (arrotondare per eccesso).

Distanza (in metri)	Punti di danno
2	1
4	2
8	3
10	4
12	5
16	6
20	7
24	8
ogni +4 metri	+1
Superficie	Danni
Rocce affilate, spuntoni	+2d
Morbida (materasso)	-3 punti di danno
Acqua	-4 punti di danno

Tabella delle Azioni Base di Lottare

Azione	Prova	Iniz	Obiettivo	DNN	Effetto
Pugno	Des + Lottare			2	
Calcio	Des + Lottare	-1		3	
Afferrare	Des + Lottare	-2		2	Se riesce, tirare For + Vigore contro la For + Vigore del bersaglio. Se riesce, il bersaglio è afferrato; l'attaccante può decidere di infliggere DNN da presa ogni turno
Carica	Des + Lottare	-3		3+	Se riesce, l'attaccante e il bersaglio cadono a terra. Aggiungere 1d DNN per 3 m percorsi
Schivare	Des + Schivare				Sottrarre i successi dai successi dell'avversario

Tabella delle Azioni Base con le Armi da Fuoco

Azione	Prova	Iniz	Obiettivo	DNN	Effetto
Mirare	Des + Sparare	-3	+1/turno		Bonus massimo +3 (o più se si possiede un mirino)
Sparo rapido	Des + Sparare	+2	-1		Solo per il primo colpo in un combattimento con le pistole
Raffica 3 colpi	Des + Sparare			+1	
Raffica 6 colpi	Des + Sparare	-1	-1	+3	
Svuotare caricatore	Des + Sparare	-2	-2	+45	+3 successi solo contro schivare
Propagazione	Des + Sparare	-2	-1/m	+4	Propagazione fino a 5 m, chiunque si trovi nell'area deve schivare o venire colpito

RIASSUNTO DEL COMBATTIMENTO

Passo Primo: Iniziativa

Il valore di iniziativa del personaggio = abilità utilizzata in quell'azione, più o meno qualsiasi modificatore di iniziativa.

Passo Secondo: Prova Obiettivo

- Sommare caratteristica + abilità = valore obiettivo naturale
 - Sommare o sottrarre i modificatori = valore obiettivo modificato
 - Tirare il valore obiettivo modificato o meno su un d20
- Opzione:** "Accentuare" il tiro (vedi Capitolo: Regole). L'accentuare deve essere dichiarato prima del lancio del dado.

4. Comparare i risultati a:

- 1 = successo automatico (non importa quanto sia basso il valore obiettivo, un personaggio riesce sempre con un "1". Se l'obiettivo era 1, il personaggio riesce ma non ottiene un critico)
- Meno del valore obiettivo modificato = successo (il numero di successi è uguale al numero tirato con il d20. Se si è ottenuto 8, il personaggio ha 8 successi)
- Valore obiettivo modificato = successo critico (raddoppiare i punti vittoria)
- 19 = fallimento automatico (non importa quanto sia elevato il valore obiettivo, un personaggio fallisce sempre con "19")
- 20 = fallimento critico: accade qualcosa di molto brutto, determinato dal gamemaster (non importa

quanto sia alto il valore obiettivo, un personaggio fallisce sempre con "20")

Passo Terzo: Tiro per i danni

1. Determinare i dadi di danno:

- Comparare i successi alla Tabella Vittoria: ogni punto vittoria equivale ad un dado di danno extra:

Successi Dadi di Danno

1-2	+0
3-5	+1
6-8	+2
9-11	+3
12-14	+4
15-17	+5
18-20	+6

Successo critico = Dadi x2

- Sommare i dadi di danno dell'arma ai dadi vittoria
- Ogni dado vittoria corrisponde a un d6. Ogni d6 che ottiene 1, 2, 3 o 4 = un punto di danno
- L'ammontare totale di punti di danno viene applicato all'armatura del bersaglio. Il bersaglio tirare il numero di d6 equivalente ai suoi dadi armatura; un tiro di 1, 2, 3 o 4 = un punto armatura. Ogni punto armatura sottrae uno dal numero totale di punti di danno; i punti di danno rimanenti vengono sottratti dalla Vitalità del bersaglio.

Azioni Multiple

Ripetere i passi da 1 a 3 per la 2a e 3a azione. Una volta che tutte le azioni sono state completate, cominciare un nuovo turno.