

Opzioni di combattimento

Un supplemento di Basic Fantasy RPG

Sito web Basic Fantasy: www.basicfantasy.org

Release 4

Copyright © 2007-2018 Chris Gonnerman,

Luigi Castellani, and R. Kevin Smoot

Traduzione: Roberto Bisceglie

Tutti i diritti riservati

Distribuito sotto i termini della Open Game License version 1.0a

INTRODUZIONE

Questo supplemento fornisce opzioni aggiuntive di combattimento per giocatori e personaggi non giocanti secondo il sistema di regole di Basic Fantasy Role-Playing Game. Se non si dispone già di una copia delle **regole base di Basic Fantasy RPG**, visita il sito Web e scaricane una copia.

Usare queste regole

Di seguito sono definite varie regole di combattimento opzionali. L'Arbitro di Gioco deve scegliere quale di queste regole si applicherà al suo gioco.

Per rendere queste opzioni più facili da usare, ogni regola opzionale ha una casella di spunta accanto ad essa. L'AdG potrebbe voler stampare una copia di questo supplemento e contrassegnare le caselle di spunta per le regole che ha scelto.

Specializzazione nelle armi □

In base a questa regola, il giocatore di un Guerriero può scegliere un'arma nel cui uso il personaggio è particolarmente abile. La specializzazione si applica solo ai guerrieri "veri" e non a qualsiasi sottoclasse che potrebbe apparire in questo o in qualsiasi altro supplemento, se non diversamente specificato.

Al primo livello, il giocatore applica un **grado** di specializzazione all'arma scelta. Questa scelta deve essere abbastanza specifica; ad esempio, una specializzazione nella spada lunga non darà alcun bonus quando si usa una spada corta.

Ogni terzo livello dopo il primo (cioè 4°, 7°, 10°, ecc.) Il giocatore applica un altro grado di specializzazione. Ogni nuovo grado può essere applicato a una specializzazione esistente o a una nuova specializzazione.

Ad esempio, al primo livello il giocatore di Darian assegna un grado alla spada lunga. Darian ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire quando usa una spada lunga. Al 4° livello, il giocatore può assegnare il nuovo grado alla spada lunga, dando un bonus di +1 ai tiri per colpire e +1 ai danni; oppure, il grado può essere applicato a una nuova arma, come l'arco lungo, nel qual caso entrambe le armi hanno +1 ai tiri per colpire ma nessun bonus al danno.

Come indicato nella colonna Attacchi per round, a livelli di specializzazione più alti il combattente può attaccare più di una volta per round. 3/2 significa che il personaggio può attaccare tre volte in ogni due round, una volta nel round dispari e due volte nel round pari. A 2/1 il combattente può attaccare con l'arma specializzata due volte per round. Gli attacchi aggiuntivi vengono sempre dopo che tutti gli altri attacchi sono stati risolti; ovvero, il Guerriero attacca una volta sul suo numero di Iniziativa, poi di nuovo dopo che tutti i "primi" attacchi sono stati effettuati. Se più di uno specialista di armi è coinvolto in una battaglia, conta l'iniziativa due volte, una per il "primo" attacco e di nuovo per il "secondo" attacco.

	Bonus di combattimento	Attacchi per round
Grado	(Attacco / Danno)	
1	+1 / +0	1 / 1
2	+1 / +1	1 / 1
3	+2 / +1	3 / 2
4	+2 / +2	3 / 2
5	+3 / +2	2 / 1
6	+3 / +3	2 / 1

Ad alcuni AdG non piace la percentuale di 3/2, poiché implica tenere traccia dei round pari e dispari. In tal caso, l'AdG può scegliere di usare 1/1 per entrambi i gradi, o 1/1 per il grado 3 e 2/1 per il grado 4.

Specialista in scudi □

Un personaggio combattente può spendere un grado per specializzarsi con gli scudi.

Se l'Arbitro di Gioco utilizza altri tipi di scudo non standard (vedere il Supplemento per armature e scudi), il personaggio deve acquisire la specializzazione in ciascuno di questi tipi.

UN SUPPLEMENTO DI BASIC FANTASY

Uno specialista in scudo riceve un bonus aggiuntivo di +1 alla CA mentre brandisce lo scudo.

Specialista in armature □

Un personaggio combattente può spendere un grado di specializzazione per valutare un tipo di armatura di sua scelta un gradino più leggero in termini di velocità di movimento.

Un combattente può applicare un solo grado di specializzazione a ciascun tipo di armatura.

Colpi critici □

Un 20 naturale al tiro di dado per l'attacco determina una **minaccia**. Tira di nuovo: se il giocatore colpisce al secondo tiro (basta un colpo normale, non necessariamente un altro 20 naturale), viene assegnato un colpo critico e viene inflitto un doppio danno. Tuttavia, se l'unico modo in cui il personaggio può colpire è tirare un 20 naturale, i colpi critici non vengono conteggiati.

Fallimento critico □

Un risultato di 1 naturale al tiro per colpire potrebbe indicare un fallimento critico; in tal caso, il giocatore deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della Morte con la Destrezza applicata. Se il salvataggio fallisce, il personaggio ha un fallimento critico.

Gli effetti di un fallimento critico variano in base al tipo di arma. Per le armi a mano, l'arma viene lasciata cadere; usa la tabella delle armi a granata, per determinare la posizione, considerando chi la impugna come se fosse il "bersaglio" nella tabella. Se il personaggio lega la sua arma alla sua mano (quindi non può lasciarla cadere), il fallimento critico porta il personaggio a subire danni pari al normale dado di attacco dell'arma (senza Forza, magia o altri bonus). Per gli archi, una corda dell'arco rotta è il risultato più comune; per le balestre, un fallimento critico comporta un meccanismo inceppato che richiede 2d10 colpi per essere sbloccato.

L'AdG è incoraggiato a inventare risultati di fallimento critico alternativi quando appropriato alle circostanze, utilizzando questi suggerimenti come linee guida.

Combattere con due armi □

Questa regola consente a un personaggio di usare un'arma per ciascuna mano. L'arma nella mano primaria subisce un malus di -2 per colpire, mentre l'arma nella mano secondaria viene usata normalmente con un malus di -5. Sotrai da questo malus il bonus di Destrezza del personaggio, con un malus minimo di +0 (quindi un

OPZIONI DI COMBATTIMENTO

personaggio con 18 Destrezza non ottiene un bonus di +1 per colpire in questo modo). L'arma primaria deve, ovviamente, essere a una mano e quella secondaria deve essere un pugnale, un'ascia a mano o un'arma molto piccola simile.

L'arma secondaria normalmente non riceve più attacchi, anche se consentito dalla specializzazione. Come un mostro che usa una routine di attacco (artiglio-artiglio-mosso), l'arma secondaria attacca contemporaneamente all'arma primaria.

Nota: gli attacchi con la mano secondaria (senza attacco con la mano primaria) hanno un malus di -3, con il bonus di Destrezza sottratto come sopra.

Come opzione, un personaggio che usa il combattimento a due armi può scegliere di usare l'arma secondaria come un oggetto difensivo simile a uno scudo. Questo deve essere dichiarato all'inizio del round.

In questo caso, non viene applicata alcun malus speciale all'arma primaria e l'arma secondaria aggiunge +1 al valore CA di chi la impugna contro un singolo attaccante corpo a corpo per round.

Se l'arma ha un bonus arma magica, può essere applicato, ma solo il bonus base per quelle armi con più valori.

Se il personaggio che usa due armi contemporaneamente ha un bonus di specializzazione con l'arma secondaria che sta usando per difendersi, aggiungi anche il modificatore BA della specializzazione alla CA del personaggio.

Difendere □

L'applicazione della Classe Armatura presuppone che il personaggio cerchi di evitare ogni attacco in arrivo, mentre effettua gli attacchi verso gli altri. Tuttavia, ci saranno occasioni in cui il personaggio vuole solo evitare di essere colpito. Il giocatore deve dichiarare che il personaggio sta difendendo. Questo può essere fatto indipendentemente dall'iniziativa, ed è quindi una buona scelta quando si combatte senza armatura e l'iniziativa è persa.

Il personaggio in difesa applica un bonus di +4 alla CA. Se il personaggio sta impugnando / usando un'arma specializzata, può aggiungere il bonus di specializzazione "per colpire" alla CA per riflettere l'abilità di parata aggiuntiva. Inoltre, le armi magiche di solito conferiscono il bonus alla CA del personaggio in difesa (come descritto in Combattimento con doppia arma, sopra).

Combattimento alternativo con bastone

□

I bastoni devono solitamente essere impugnati con due mani, anche se un bastone da passeggio può essere usato con una mano, facendo danni come una mazza se così viene così utilizzato. Un personaggio che usa un bastone di qualsiasi tipo con entrambe le mani può eseguire un attacco normale e continuare a usare l'arma per parare ogni singolo attacco in mischia; questo garantisce a chi lo impugna un +1 alla CA contro quell'attacco, più o meno allo stesso modo di uno scudo. Oppure, il bastone può essere usato come scudo contro un numero qualsiasi di attaccanti corpo a corpo, garantendo un bonus di +1 alla CA, ma in questo caso chi lo impugna non può effettuare attacchi da solo; questo è spesso combinato con la regola di difesa, come sopra. Quando viene utilizzato come oggetto difensivo, applica i bonus magici come spiegato in Combattimento a doppia arma, come sopra.

In alternativa, chi lo impugna può scegliere di effettuare due attacchi in un dato round, trattando il bastone come se fosse due mazze. Quando il bastone viene usato in questo modo vengono applicati i malus forniti in Combattimento a doppia arma, sopra, e l'arma non può essere usata per parare in questa situazione. I due attacchi sono separati da un numero di Iniziativa; cioè, un portatore che ha ottenuto un 4 per Iniziativa attacca una volta con 4 e di nuovo con 3.

Combattimento senza armatura □

I personaggi che, per qualsiasi motivo, si impegnano in combattimento senza indossare alcuna armatura hanno una Classe Armatura di base di 11, più il bonus di Destrezza, più il normale Bonus di Attacco del personaggio. È consentito l'uso di uno scudo (a quei personaggi che possono usarlo normalmente), così come gli oggetti magici di protezione che non sarebbero altrimenti un'armatura adeguata (come anelli o mantelli di protezione). Questa Classe Armatura di base migliorata si applica solo agli avversari di cui il personaggio è a conoscenza e la cui posizione è almeno approssimativamente nota, poiché non è possibile difendersi efficacemente da attaccanti di cui non si conosce. Questa è talvolta chiamata "Opzione Spadaccino".

Combattimento a cavallo □

Quando un combattente è a cavallo, il tiro Iniziativa del cavaliere viene utilizzato sia per il cavaliere che per la cavalcatura, poiché è il cavaliere che guida i movimenti della cavalcatura. Pertanto, tutti gli attacchi del cavaliere e della cavalcatura sono effettivamente simultanei e

generalmente devono essere tutti contro lo stesso bersaglio. Alcune cavalcature esotiche possono variare da questa regola a discrezione dell'AdG, specialmente se la cavalcatura è insolitamente veloce o lenta. Ad esempio, un destriero zombi si muove e attacca per ultimo nel round indipendentemente dal tiro per l'iniziativa del cavaliere.

La cavalcatura deve essere addestrata per il combattimento a cavallo al fine di coordinare gli attacchi con il cavaliere. Altrimenti, solo il cavaliere può attaccare, e lo fa con un malus di -2 al BA. Le cavalcature che hanno un'intelligenza vicina all'umana (o migliore) sono automaticamente considerate addestrate al combattimento.

Una cavalcatura è generalmente abbastanza grande rispetto al cavaliere per consentire al cavaliere di "schierarsi contro una carica" quando usa un'arma appropriata. Per farlo il cavaliere e la cavalcatura devono rimanere fermi e il cavaliere deve avere una sella adeguata con staffe.

Quasi tutte le combinazioni di cavalieri e cavalcature sono considerate grandi allo scopo di combattere contro piccoli humanoidi come gli Halfling, che possono avere bonus speciali contro tali combattenti.

Se non diversamente specificato dall'attaccante, si presume che tutti gli attacchi siano diretti contro il cavaliere piuttosto che contro la cavalcatura. Un attacco che manca il cavaliere da 1 a 2 punti, ma che colpirebbe la CA della cavalcatura, viene invece applicato alla cavalcatura.

Una cavalcatura non addestrata che subisce danni deve effettuare una prova di Morale e generalmente tenterà di fuggire immediatamente se la prova fallisce (indipendentemente dall'Iniziativa). Il cavaliere deve effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte con il bonus di Destrezza applicato o essere disarcionato dal destriero. Un cavaliere disarcionato subisce 1d6 danni da caduta, è prono e non può compiere ulteriori azioni fino al round successivo. Un cavaliere che mantiene il proprio posto riprenderà il controllo per 1d4 round dopo che la cavalcatura sarà fuori dalla vista dell'attaccante. L'AdG deve decidere se si usa la magia o altri mezzi per riprendere il controllo. Nota inoltre che anche le cavalcature addestrate soggette a **paura** magica risponderanno in questo modo.

Giostrare: una giostra è semplicemente una situazione in cui due cavalieri si caricano a vicenda con le lance. Tutte le regole standard si applicano a tali attacchi, eccetto che il malus alla CA per la carica non si applica ai loro attacchi

l'uno contro l'altro (ma il malus si applica agli attacchi effettuati dagli astanti).

Quando un giostrante viene colpito dal suo avversario, deve effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte con il bonus di Forza applicato oppure essere disarcionato e atterrare prono a terra, subendo 1d6 danni proprio come indicato sopra. Ogni 5 danni completi inflitti applica un malus di -1 al tiro salvezza. Se il tiro salvezza viene fallito di 5 o più punti, anche l'individuo senza cavallo viene stordito per 1d3 round, subendo un malus di -2 alla CA e un malus di -2 al BA per la durata della giostra. Se il Tiro Salvezza fallisce di 10 o più il combattente viene messo KO completamente per 2d4 round.

La giostra con lance deliberatamente smussate (come spesso si fa nei tornei) provoca un danno non letale, ma tutti gli altri effetti di cui sopra si applicano ancora. Ad esempio, il danno derivante dall'essere disarcionato sarà comunque un danno normale.

Colpire con lo scudo □

Un personaggio può usare uno scudo come arma piuttosto che come oggetto difensivo. Tale attacco è un normale attacco in mischia e infligge 1d4 danni non letali, più l'eventuale modificatore di Forza. Gli specialisti in scudi ricevono un bonus di +1 ai danni. Se lo scudo è magico, i suoi normali bonus possono essere applicati sia al tiro per colpire che al danno.

Naturalmente, il personaggio perde tutti i benefici della CA dello scudo (inclusi quelli per magia e specializzazione) fino all'inizio del round successivo dopo aver tentato un colpo con scudo. I malus normalmente applicati per un'arma secondaria non si considerano, poiché gli scudi sono fatti per essere trasportati e utilizzati in quel modo.

Armi leggere □

Un personaggio Guerriero o Ladro con un'arma leggera può scegliere di usare il suo modificatore di Destrezza invece di Forza nei tiri per colpire. Indipendentemente da

quale bonus si applica ai tiri per colpire, il modificatore di Forza viene sempre utilizzato per modificare i tiri per i danni. Quando si utilizza questa regola, la spada corta può essere utilizzata per rappresentare stocchi, sciabole o qualsiasi altra spada di tipo scherma.

Le armi leggere delle Regole base includono: ascia, pugnali, spada corta (e varianti) e martello da guerra (o martello da lancio).

Colpi mirati □

I colpi mirati sono tutti quei tipi di attacchi che non vengono eseguiti con l'intento di infliggere semplicemente danni ma piuttosto di ottenere "effetti speciali" come inciampare, disarmare o sottomettere in altro modo il bersaglio.

Il personaggio che esegue un colpo mirato effettua un normale tiro per colpire con un malus di -4 sul tiro.

I tiri mirati possono essere respinti con un tiro salvezza di qualche tipo; in caso di dubbio, l'AdG dovrebbe considerare Paralisi o Raggio della Morte. Se l'attaccante è uno specialista in armi, applica il bonus ai danni dello specialista come malus a questo tiro salvezza.

Ecco alcuni esempi di colpi mirati:

Disarmare: il personaggio sceglie di non infliggere danni e semplicemente disarma il nemico; il bersaglio può salvare contro Paralisi per restare aggrappato alla sua arma.

Sgambetto: il personaggio cerca di agganciare e abbattere un nemico invece di infliggere danni. In caso di successo, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro Paralisi o cadere a terra. Alzarsi di nuovo equivale a una mossa completa.

Open Game License

INTRODUCTION

Opzioni di combattimento: Un supplemento di Basic Fantasy (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

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), notation, 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 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2014 Chris Gonnerman.

Equipment Emporium: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2010-2018 Joe Ludlum, R. Kevin Smoot, and Alan Vetter

Combat Options: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007-2018 Chris Gonnerman, Luigi Castellani, and R. Kevin Smoot

END OF LICENSE