



Combattimento



9

Fama, tesori ed esperienza solitamente vanno a braccetto con combattimento e conflitti: i frutti di uno scontro andato a buon fine possono essere molto dolci. Combattimento non significa soltanto gratifiche ma, anzi, spesso comporta un serio rischio di morire, subire gravi ferite, essere imprigionati o derubati. Qui sotto sono riportati alcuni consigli da parte di giocatori esperti che possono essere molto utili anche ai giocatori HARP:

1. Non combattere se non è strettamente necessario.
2. Una buona interpretazione e una cura per strategie e piani spesso basta a raggiungere i propri obiettivi.

Se devi combattere:

1. Pensa prima di agire. Spesso i combattimenti sono inaspettati, questo non significa però che tu non possa essere pronto ad affrontarli.
2. Armi, oggetti speciali, erbe, materiale per il pronto soccorso, e ogni altra cosa di cui tu potresti aver bisogno durante un combattimento, dovrebbero essere sempre facilmente accessibili.
3. Usa il terreno, in cui si svolge il combattimento, a tuo vantaggio.
4. Tutti i personaggi addestrati nelle armi dovrebbero essere abili in almeno un tipo di arma a distanza.
5. Abituatevi al lavoro di squadra, coordinate i vostri attacchi con i compagni d'avventura.

PANORAMICA SUL COMBATTIMENTO

Le basi su come si svolge un combattimento usando HARP sono semplici, ogni volta che devi effettuare un attacco devi compiere le seguenti azioni:

- 1) Fai un tiro d'attacco, ovvero un tiro aperto percentuale.
- 2) Verifica se il tiro d'attacco è un maldestro per l'arma che stai usando, in questo caso l'attacco non viene effettuato e devi tirare sulla tabella dei maldestri. Se il tiro d'attacco è compreso nell'intervallo dei valori per un tiro aperto (96 - 100), ritira i dadi e somma i due tiri assieme, ripeti questa procedura finché non ottieni un tiro di dado pari o inferiore a 95. Ricordati che il totale sarà dato dalla somma di tutti i tiri effettuati!!
- 3) Aggiungi il BO (Bonus Offensivo) del tuo personaggio

al risultato finale del tiro di dado.

4) Sottrai il BD (Bonus Difensivo) del tuo avversario dal valore ottenuto al punto 3, il totale che hai ricavato ora è chiamato Tiro d'Attacco Totale.

5) Se il Tiro d'Attacco Totale è pari o superiore a 1 allora hai colpito il tuo avversario. Dopo che hai verificato che il tuo colpo è andato a segno è ora di stabilire il danno inflitto, prendi il tuo Tiro d'Attacco Totale e aggiungi, o sottrai, il modificatore per la taglia della tua arma, così ottieni il Tiro d'Attacco Corretto.

6) Nella Tabella dei Critici relativa all'arma usata per colpire, cerca il valore del tuo Tiro d'Attacco Corretto. Il valore indicato è l'ammontare di danni inflitti al nemico, gli effetti sono immediati.

ARMATURA - Semplicemente è quello che il personaggio sta indossando, HARP propone sia un sistema in cui si usano interi set di armature, sia regole per mischiare armature di tipi differenti proteggendo in modo diverso le varie parti corporee.

TIPOLOGIA D'ATTACCO - Questo è ciò che determina quale tabella dei critici viene usata per risolvere l'attacco. Ci sono ben 14 tabelle dei critici in HARP, queste riguardano sia gli attacchi fisici che quelli di natura magica.

PUNTI FERITA (PF) - Questo è il più comune danno riportato nella tabella dei critici, ogni personaggio ha un determinato numero di Punti Ferita che rappresentano quanto sia resistente al dolore e alle ferite. Quando il numero di PF di un personaggio scende a zero, perderà conoscenza. Solitamente un personaggio, che intende combattere spesso nel mezzo della mischia, parte con un numero di PF orientativamente pari a 50. I personaggi possono morire in seguito alla perdita eccessiva di Punti Ferita, questo evento tuttavia è raro.

CRITICI - La tabella usata per determinare il danno è nota come Tabella dei Critici, queste permettono al GM di determinare in modo semplice che genere di danno è stato inflitto dal/al personaggio.

BONUS DIFENSIVO (BD) - Semplicemente questo è il fattore che quantifica quanto il personaggio riesce ad evitare di essere colpito e/o ferito. Molti elementi contribuiscono al BD: i riflessi del personaggio, il bonus dell'ar-



matura, scudo, oggetti speciali, abilità, manovre, persino la posizione del personaggio.

BONUS OFFENSIVO (BO) – Questo valore quantifica la capacità del personaggio di colpire e danneggiare un nemico, non è semplicemente la bravura del personaggio con la sua arma ma include anche altri elementi. Il bonus in alcune caratteristiche del personaggio, bonus derivanti da altre abilità (stili di combattimento) che non sia l'uso di armi, bonus speciali derivanti dall'arma usata o da altro equipaggiamento e persino la semplice fortuna.. tutti questi elementi entrano in gioco nel calcolo del BO.

TAGLIA DELL'ARMA – La taglia dell'arma non influenza la capacità di colpire un avversario ma soltanto il danno che si fa se i colpi vanno a segno, in pratica la taglia dell'arma modifica l'ammontare di danni inflitti.

IL ROUND DI COMBATTIMENTO

Nel sistema HARP il combattimento è diviso in "rounds" di due secondi ciascuno, solitamente è possibile compiere una sola azione per round e se si tratta di azioni complesse o inusuali queste possono richiedere più round. Di seguito è riportato un elenco di varie azioni che i personaggi possono compiere e per ognuna è anche indicato quanto tempo è necessario per portarle a termine. Nel caso un personaggio desideri compiere un'azione non riportata nell'elenco, bisogna stimare quanto tempo è necessario (in secondi) e dividerlo per 2, il risultato è il numero di rounds necessari. Le Azioni di Combattimento sono una serie di speciali manovre/azioni che un personaggio può decidere di compiere al posto di un normale attacco.

Azione	Round
Percezione durante il Combattimento (-50 al Tiro)*	0
Mischia	1
Spostarsi del proprio Movimento Base (x Andatura)	1
Rapido Tiro di Percezione (-20 al Tiro)	1
Buttarsi a terra stando attenti a non ferirsi	1
Scendere rapidamente dalla propria cavalcatura	1
Attacco con armi a distanza	1
Sfoderare un arma (o cambiare/lasciare cadere)	1
Alzarsi (da posizione prona)	1
Arrampicarsi (metà del movimento base)	1
Scassinare Serrature (per grado di difficoltà)	1
Disattivare Trappole (per grado di difficoltà)	1
Lanciare un Incantesimo (ogni 5 PP spesi)	1
Prendere un'Erba (da un portarberbe da viaggio)	1
Salire sopra una cavalcatura	1
Ricaricare una Fionda o un Arco	2
Cercare in un'area di 1 metro quadro**	4
Ricaricare una Balestra Leggera	5
Ricaricare una Balestra Pesante	10

* Può essere fatto mentre si compiono altre azioni

** Cercare trappole, porte segrete ecc.

DIVISIONE DEL ROUND DI COMBATTIMENTO

Un round di combattimento solitamente si svolge come spiegato qui di seguito:

1. Tutti i giocatori e il GM annunciano le azioni per il round a venire. Ogni giocatore è responsabile sia per il suo personaggio che per tutti i PNG alleati che il suo personaggio controlla. Il GM controlla i mostri, le crea-

ture e i PNG che si oppongono al gruppo, deve inoltre decidere come si comportano tutti i poveri spettatori che assistono agli eventi e i PNG che si trovano coinvolti nel combattimento.

2. Si effettuano i Tiri Iniziativa e si scrivono i risultati. L'iniziativa serve a determinare l'ordine in cui i personaggi e i mostri agiscono nel round, di seguito sono riportate maggiori informazioni sull'iniziativa.

3. Risolvi le varie azioni, incantesimi, manovre, e il combattimento vero e proprio, in ordine di iniziativa. Prendi nota di tutti i risultati dei vari attacchi come ferite inflitte e altro.

DETERMINARE L'INIZIATIVA

In un round di combattimento della durata di appena due secondi, molte azioni avvengono quasi nello stesso istante. Il sistema d'iniziativa HARP aiuta il GM nello stabilire in che ordine PG, PNG, creature e mostri, compiono le azioni durante il corso del round. Tutti i giocatori devono dichiarare le azioni per il round corrente prima di tirare per l'Iniziativa, con questo tiro si potrà stabilire chi sarà il più veloce ad agire. Ogni giocatore tira un singolo dado a 10 facce e aggiunge il bonus del suo personaggio nelle caratteristiche Riflessi e Intuizione, si tiene conto anche di modificatori per svariate situazioni. Le azioni vengono risolte in ordine di tiro, a partire dal personaggio che ha ottenuto il valore più alto, sino all'ultimo personaggio, ovvero quello che ha ottenuto il valore più basso. Il GM deve anche tirare per l'iniziativa dei mostri e dei nemici, la procedura è la stessa. Usando questo metodo ai personaggi viene richiesto di ritirare per l'iniziativa ogni round, questo perché la situazione in cui si svolge il combattimento non resta mai identica. Eventi come l'entrata in mischia, o la fuga, di qualche combattente, una ferita ricevuta o qualche effetto di natura magica, sono tutti fattori casuali che possono facilmente influenzare l'ordine in cui i personaggi potranno compiere le loro azioni.





MODIFICATORI ALL'INIZIATIVA

L'Iniziativa dei personaggi può essere modificata da tutta una serie di circostanze e situazioni, queste spesso sfuggono completamente al loro controllo. La tabella riportata di seguito fornisce i modificatori per svariate situazioni frequenti.

Tabella dei Modificatori all'Iniziativa

-10	Arma non pronta (si applica solo il primo round)
0	Arma ad una mano
-5	Arma a due mani
+5	Combinazione di due armi
+10	Arma ad asta (solo mentre ci si avvicina alla mischia)
-10	Arma ad asta (quando in mischia)
-5	Scudo
-20	Sorpreso (solo il primo round)
-5	Ingombro Leggero
-10	Ingombro Medio
-15	Ingombro Pesante
-25	Perso più del 50% dei Punti Ferita

Sorpreso – Quando due o più gruppi di personaggi si incontrano senza che nessuno dei due sappia della presenza dell'altro, il GM deve determinare se uno dei due gruppi, o entrambi, è da considerare "sorpreso". Il Personaggio Giocante con il migliore punteggio in Percezione effettua un Tiro Manovra, il GM effettua i tiri per il secondo gruppo. Il tiro più alto vince; il gruppo che ha perso il confronto subisce una penalità di -20 al loro Tiro Iniziativa. Un risultato di pareggio comporta che entrambi i gruppi siano sorpresi, nessuno dei schieramenti riceve quindi penalità. Nel caso uno dei due gruppi sia consapevole della presenza dell'altro (ma non vice versa), non riceverà nessuna penalità al Tiro Iniziativa anche nel caso in cui fallisca il confronto con l'altro gruppo. Se a fallire il confronto iniziativa è il secondo gruppo, non a conoscenza della presenza del primo, allora il tutto si risolve normalmente, il secondo gruppo riceve la normale penalità di -20 come descritto all'inizio.

LE BASI DEL COMBATTIMENTO

BONUS OFFENSIVO

Il Bonus Offensivo (BO) di un personaggio viene sommato al tiro di dado ogni volta che si cerca di attaccare un altro personaggio, un PNG o una creatura. In certi casi il Bonus Offensivo che viene usato non deriva direttamente dall'arma che si sta impugnando al momento ma da altre abilità o azioni che il personaggio compie. Ad esempio, se si sta usando uno stile di combattimento, il personaggio deve obbligatoriamente usare come BO il punteggio minore tra l'abilità nello stile di combattimento e l'abilità nell'arma a cui si riferisce lo stile, questa regola vale sempre a meno che non sia riportato diversamente.

Il BO totale del personaggio deriva da questi fattori:

Bonus del Grado di Abilità – Il bonus derivante dai gradi nell'abilità dell'arma che si sta impugnando o nello stile di combattimento che si sta usando al momento.

Bonus delle Caratteristiche – La somma del bonus del personaggio in Agilità e Forza.

Bonus dei Talenti – Qualunque tipo di bonus che possa derivare dai talenti del personaggio.

Bonus dell'Arma – Eventuali bonus magici o legati alla qualità dell'arma usata.

Bonus di Posizione – Qualunque bonus che deriva da

avere una posizione vantaggiosa durante il combattimento rispetto al proprio avversario (ad esempio stare più in alto).

Modificatori Speciali – Ogni altro modificatore al BO del personaggio, come ad esempio le penalità derivanti dalle ferite subite, effetti magici causati da incantesimi, modifiche al BO che derivano da speciali manovre di combattimento.

Tutti i fattori appena citati vanno sommati tra di loro, al momento in cui si effettua un attacco, per ottenere il BO del personaggio. La maggior parte dei bonus sono noti a priori e vengono applicati prima di tirare effettivamente i dadi, nella pratica solo i Modificatori di Posizione e i Modificatori Speciali variano durante il combattimento, gli altri sono pressoché fissi.

Il seguente elenco riporta alcuni possibili Modificatori Posizionali e Speciali che potrebbero entrare in gioco durante il combattimento:

Modificatori al BO

+15	Fianco (si attacca sul Fianco, il nemico può parare)
+20	Retro (si attacca da dietro, il nemico non può parare)
+20	Attacco di Sorpresa (Il nemico non può parare)
+20	Bersaglio Stordito*
+40	Bersaglio a Terra*

* Questi modificatori si escludono a vicenda, in ogni momento si può usare al massimo uno di loro. Tutti i modificatori che non riportano il segno "*" sono cumulativi.

BONUS DIFENSIVO

I personaggi sono anche dotati di un Bonus Difensivo (BD), questo è il valore che viene sottratto da tutti gli attacchi portati contro di loro. Il BD di un personaggio è composto di molti fattori, la maggior parte dei quali non cambia durante il combattimento. Tutti i fattori riportati di seguito vanno sommati tra di loro per dare il Bonus Difensivo, questi sono alcuni dei fattori possibili:

- **Bonus di Riflessi x2** – Il bonus del personaggio nella caratteristica Riflessi moltiplicato per due. Questo valore può essere ridotto fino a zero, ma mai portato a valori negativi, se si indossano armature che penalizzano il movimento.
- **Bonus dell'Armatura** – Il bonus che deriva dall'indossare un'armatura. Ogni tipo di armatura conferisce dei diversi bonus al BD del personaggio, sia che si tratti di set completi o di armature composte da parti differenti.
- **Bonus dello Scudo** – Come dice il nome stesso, questo è il bonus che deriva dall'usare uno scudo. Il tipo di scudo usato, e il fatto di avere o meno il talento Addestramento nello Scudo (i personaggi con il talento vengono considerati "addestrati"), influisce sul bonus. Vedi Scudi per maggiori dettagli.
- **Bonus dei Talenti** – Qualunque tipo di bonus derivante dai talenti del personaggio.
- **Bonus di Copertura** – Qualunque bonus il personaggio possa ricevere per avere sfruttato una copertura. Può essere classificata come Morbida o Dura, inoltre si parla di copertura Completa o di Mezza copertura. Vedi la tabella che segue per maggiori dettagli.
- **Bonus di Manovra** – Il bonus ottenuto grazie a manovre specialio azioni di combattimento come Parata o Schivata. Si rimanda ad Azioni di Combattimento per maggio-



ri informazioni. Chi: Difesa rientra in questa categoria.

Nota: *Labilità Chi: Difesa non è presente nel manuale Lite ma solo nella versione completa.*

- **Bonus Magici/Qualità** – Eventuali bonus derivanti dall'indossare armature magiche o di ottima fattura.
- **Bonus Speciali** – Qualunque altro modificatore al BD, ad esempio le penalità derivanti dalle ferite subite, effetti di incantesimi, speciali azioni di combattimento che possono alterare il BD.

Tutti i fattori appena elencati vanno sommati per ottenere il BD totale del personaggio. Va notato che alcuni fattori elencati possono presentarsi più volte, ad esempio un personaggio potrebbe avere due talenti che alzano il suo BD, un altro personaggio invece due bonus derivanti da manovre. Gran parte dei fattori che influenzano il BD di un personaggio vengono presi in considerazione, e calcolati, prima che qualunque combattimento abbia inizio, solitamente solo i bonus di Copertura, Manovre e Speciali vengono determinati durante il combattimento.

Un personaggio può sfruttare una copertura, con tutti i vantaggi che ne conseguono, solo se esiste un qualcosa che sia adatto alla situazione, ad esempio un albero, una colonna, un muro, un carro. Una Mezza Copertura solitamente copre circa il 50% del corpo del personaggio, una Copertura Piena 80% o più. Per Copertura Morbida si intende qualcosa che ostacola l'attacco senza assorbirne completamente la forza (ad esempio un cespuglio o un lenzuolo messo sopra una fune ad asciugare). Con Copertura Dura ci si riferisce a qualcosa abbastanza resistente e solido da bloccare la maggior parte degli attacchi (ad esempio un muro basso, un tavolo ribaltato, un muro di taglia normale).

La seguente tabella indica i modificatori al BD per i vari tipi di copertura:

Tabella della Copertura

Tipo Copertura	Bonus
Mezza Copertura Morbida*	+20
Copertura Morbida Completa*	+40
Mezza Copertura Dura*	+50
Copertura Dura Completa*	+100

* In ogni istante un personaggio può ricevere i bonus solo da un tipo di copertura.

ARMATURA

Per un personaggio che è solito affrontare dei combattimenti corpo a corpo, un buon set d'armatura è di vitale importanza. Armature e scudi proteggono chi li indossa deviando i colpi e assorbendone l'impatto quando questi vanno a buon fine. Storicamente le armature hanno sempre dovuto cercare un compromesso tra protezione e comodità nell'uso. Le armature più pesanti offrono maggiore protezione ma anche maggiore ingombro, restringono la capacità di movimento del guerriero e lo appesantiscono. Anche se un guerriero in armatura di piastre complete riesce a fare la ruota, o altre prodezze ginniche, non sarà mai agile come un guerriero in armatura di pelle morbida, nemmeno altrettanto silenzioso. Un altro fattore da tenere in considerazione quando si sceglie che armatura usare è Penalità al Lancio Incantesimi; maggiore è il peso dell'armatura, maggiore è la penalità. I guerrieri di basso livello, nel sistema HARP, si trovano davanti alla stessa scelta della loro controparte storica: protezione o facilità di movimento? HARP aggiunge qualcosa a questo dilemma storico: i metalli magici e ad altri materiali possono conferire un ot-

tima protezione riducendo l'ingombro dell'armatura.

CATEGORIE D'ARMATURA

Le armature nel sistema HARP sono divise in cinque categorie, di seguito è riportata una lista di vari tipi di armature e la loro categoria d'appartenenza. Ogni categoria ha un Bonus Difensivo da set, Penalità al Lancio Incantesimi, Bonus Incrementale, e Penalità alle Manovre. Le categorie raccolgono vari tipi di armature, principalmente per motivi puramente estetici – un personaggio può preferire l'aspetto di una lamellare in pelle, mentre un altro quello di una brigantine – le capacità protettive di queste armature sono identiche.

Cuoio Morbido – Gambeson, giaco di cuoio, e armatura in tessuto imbottito.

Cuoio Rigido – Brigantine, cuoio rigido, cuoio rivettata, cuoio trattato (includere armature di pelliccia o pelli d'animale in genere), lamellare (in pelle).

Maglia – Cotta di maglia, rinforzata a barre, lamellare in metallo.

Maglia & Piastre – Questa categoria è formata da due tipi di armatura: Maglia con piastre, Maglia rivettata con piastre.

Piastre – Armatura di piastre.

TIPDI ARMATURE

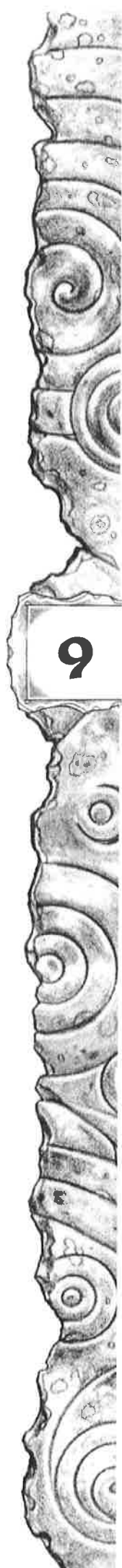
Ci sono molti differenti stili di armature, solitamente sono due i fattori che determinano che tipo di armature un individuo, o una cultura, possiede e utilizza: materiali e denaro. Le armature possono essere fatte di svariati tipi di materiali, dal cuoio più morbido fino al metallo più duro e resistente. Armature più esotiche possono essere create dalle pelli rare di creature magiche come dragoni o troll. Nel corso degli anni sono stati creati vari tipi di armature, tanto diversi quanto le culture che li hanno creati.

Armatura Lamellare – L'armatura lamellare consiste di pezzi, di metallo o pelle, di varie forme, triangolare, quadrata, circolare, uniti assieme l'uno all'altro. Le varie parti possono essere tenute assieme da strisce di pelle o altrimenti applicate direttamente su una "sotto armatura" di cuoio. L'armatura lamellare permette una maggiore flessibilità del corpo rispetto a quella di piastre.

Armatura di Tessuto Imbottito – Solitamente niente di più di una lunga veste di tessuto spesso e imbottito. Molto più leggera di una Gambeson, questo genere di armatura è concepita per essere indossata sotto armature più pesanti come cotte di maglia o armature di piastre.

Armatura di Piastre – Pezzi di metallo, perfettamente combacianti, progettati per coprire il più possibile il corpo di chi indossa l'armatura. Le articolazioni, gomiti e ginocchia, sono protette da pezzi di metallo articolati e liberi di muoversi. Queste armature solitamente sono realizzate su misura per ogni specifico individuo e sono ciò che di meglio si può trovare sul mercato, tuttavia sono estremamente pesanti e costose.

Brigantine – Armatura di stoffa o cuoio, rinforzata grazie a delle piastre metalliche rivettate direttamente sulla base o inserite tra due strati di tessuto / cuoio. Le piastre offrono una maggiore protezione contro attacchi da taglio o impatto, inoltre l'armatura in generale è più resistente ai danni.





Cotta di Maglia – Probabilmente una delle armature più diffuse in assoluto, è composta di piccoli anelli metallici che sono “intrecciati” l’uno all’altro secondo schemi precisi. Questa armatura è estremamente flessibile e permette, a colui che la indossa, di muoversi o piegarsi in ogni direzione, tuttavia, questa armatura può essere decisamente pesante e costosa. Uno dei vantaggi delle cotte di maglia è che permettono di proteggere, a differenza di armature rigide come quelle di piastre e cuoio rigido, parti del corpo difficilmente accessibili, come l’incavo delle ascelle o la parte posta dietro il ginocchio. Secondo lo schema classico, ogni anello è unito ad altri quattro, talvolta in fase di costruzione gli anelli sono rivettati molto vicini l’un l’altro così da rendere il tutto ancora più resistente.

Cuoio Rivettato – Armatura in cuoio morbido con borchie metalliche o scaglie e lamelle rivettate. Le borchie e le lamelle incrementano la resistenza agli attacchi da taglio e da impatto.

Cuoio Trattato – Queste armature sono composte di cuoio rigido che è stato indurito, e reso più resistente, attraverso attenti processi di bollitura e laccatura. Il materiale che ne risulta è estremamente duro e offre un’ottima protezione. Queste armature sono spesso chiamate “l’armatura di piastre dell’uomo comune” questo in riferimento al costo inferiore rispetto alle normali armature di piastre.

Gambeson – Semplice armatura composta di due strati di tessuto rinforzato con in mezzo una spessa imbottitura, il tutto cucito assieme.

Giacco di Cuoio – Solitamente ottenuta partendo da pelli di animale trattate e conciate. Questa armatura viene solitamente usata sotto armature più pesanti come cotte di maglia e armature a bande.

Maglia con Piastre – Armatura combinata di cotta di maglia e piastre.

Maglia Rinforzata a Barre – Simile alla cotta di maglia, la differenza sta nel fatto che le strisce orizzontali di anelli sono di due tipi diversi. Ad una striscia fatta di normali anelli se ne alterna un’altra fatta di anelli più spessi e resistenti, attraversati al centro da una barra metallica.

Maglia Rivettata con Piastre – Cotta di maglia rivettata con piastre di metallo.

SET COMPLETI DI ARMATURE

Tutte le armature descritte fino ad ora, sono disponibili in set completi, studiati per proteggere un corpo umanoide da testa a piedi. Tutti i set d’armature sono considerati “fatti su misura”, realizzati per uno specifico acquirente. Qualora un personaggio decida di indossare un’armatura non personalizzata, sarà soggetto a sostanziali penalità al movimento, di gran lunga superiori a quelle di una normale armatura personalizzata e fatta su misura. Non importa che la corporatura di due personaggi sia simile e che la loro altezza sia pressoché identica, un’armatura personalizzata è creata appositamente per un individuo, addosso a chiunque

altro sarà considerata non personalizzata. Queste regole si applicano anche a tutte le armature trovate nei tesori.

I personaggi possono convertire armature non personalizzate in armature personalizzate pagando il 10% del valore dell’armatura più un costo addizionale per eventuali ulteriori materiali necessari. Se l’armatura da rendere personalizzata è di taglia più piccola, ovviamente per aumentare la taglia sarà necessario dell’altro materiale.

BD – Il Bonus Difensivo totale del set d’armatura, viene aggiunto al BD del personaggio.

MaxPM NP – La massima penalità alle manovre e al movimento, rappresenta il peso e i limiti al movimento per un singolo pezzo d’armatura non personalizzata. Questa penalità si applica a tutte le abilità che hanno come una delle caratteristiche Agilità o Riflessi.

MinPM NP – La penalità minima alle manovre e al movimento per un singolo pezzo d’armatura non personalizzata. Questa penalità si applica a tutte le abilità che hanno come una delle caratteristiche Agilità o Riflessi. Anche grazie all’utilizzo dell’abilità Armature, un personaggio non può ridurre la penalità causata dall’armatura, al di sotto di questo valore.

Massima Penalità alle Manovre (MaxPM) – La penalità che rappresenta il peso e l’ingombro dell’armatura indossata, il punteggio del personaggio nell’abilità Armature può ridurre questa penalità. La MaxPM si applica a tutte le abilità che hanno come una delle caratteristiche Agilità o Riflessi, riduce inoltre il BD derivante dai Riflessi. Questa penalità non può ridurre il bonus di Riflessi al di sotto dello zero.

Minima Penalità alle Manovre (MinPM) – La penalità applicata a tutte le manovre, aventi Agilità o Riflessi come una delle caratteristiche. Persino utilizzando l’abilità Armature, un personaggio non può ridurre la penalità al di sotto di questo valore.

Penalità Lancio Incantesimi (PLI) – Qualunque genere di armatura interferisce con la manipolazione delle energie necessarie al lancio degli incantesimi. Questa particolare penalità comporta che un usufruttore che indossi armature debba spendere un numero maggiore di Punti Potere per usare i suoi incantesimi.

Bonus Incrementale (BI) – Tutti i bonus degli oggetti, siano essi di natura magica oppure no, si misurano in incrementi. Il Bonus Incrementale dei set d’armatura, e dei singoli pezzi, viene usato per calcolare i bonus addizionali delle armature magiche e di alta qualità. Il Bonus del Materiale viene moltiplicato per il Bonus Incrementale al fine di determinare il bonus addizionale dell’armatura. Ad esempio un set di armatura di piastre superiore con un Bonus del Materiale pari a 2 avrà un BD totale di $2 \times 5 [\text{Bonus del Materiale per BI}] + 60 [\text{bonus base}] = 70$

Esempio sull’abilità Armature: *Lorenen, all’inizio della sua carriera era solito usare un set completo di Armatura in Cuoio Rigido. Consultando la tabella presente in*

Set Completi di Armature							
Armatura	BD	MaxPM NP	MinPM NP	MaxPM*	MinPM*	PLI*	BI
Cuoio Morbido	+20	-26	-6	-20	0	+2 PP	+5
Cuoio Rigido	+30	-80	-10	-40	-5	+4 PP	+5
Maglia	+40	-120	-20	-60	-10	+6 PP	+5
Maglia & Piastre	+50	-160	-30	-80	-15	+8 PP	+5
Piastre	+60	-200	-40	-100	-20	+10 PP	+5



queste pagine è facile trovare che la penalità massima per questo genere di armatura è di -40, la penalità minima è di -5. Per potersi muovere senza troppi problemi, a Lorenen erano necessari 7 gradi nell'abilità Armature, infatti a 7 gradi corrisponde un bonus di +35, abbastanza per portare la penalità al minimo [40-5=35]. Successivamente nella sua carriera, Lorenen è passato ad armature del tipo Maglia&Piastr, massima penalità -80, minima -15, i gradi necessari sono quindi passati da 7 a 18 (80-15=65) infatti con 18 gradi si ha un bonus di 66. Poiché Lorenen aveva già 7 gradi, il cambio d'armatura ha richiesto 11 gradi.

Scudi

Scudo Torre – Questo scudo tipicamente è di forma rettangolare e alto dai 120 ai 180cm, a seconda della taglia della persona che lo usa. Questo scudo è progettato per essere appoggiato direttamente a terra, o sopra il piede, e coprire completamente la persona in difesa. Uno Scudo Torre di un mezz'uomo ovviamente sarà più piccolo di quello usato da un normale essere umano ma conferirà lo stesso Bonus Difensivo. Tal volta noto con il termine latino "scutum", questo scudo viene impugnato grazie ad una cinghia per l'avambraccio ed ad una lunga barra, che percorre l'intera larghezza dello scudo, permettendo alla mano di muoversi indietro o avanti a seconda del necessario.

Scudo Grande – Questo scudo esiste in varie forme: ovale, rettangolare, a goccia. Tipicamente questo scudo protegge dalla spalla fino a sopra l'anca, ha un'altezza che va dai 120 ai 150cm e una larghezza di 80. Per impugnare questo scudo solitamente si usa una cinghia per l'avambraccio ed una maniglia per la mano.

Scudo Medio – Disponibile in moltissime forme, solitamente protegge chi lo usa dalla spalla a metà della coscia o sopra il ginocchio. Ha un'altezza media tra i 120 e 60cm e una larghezza di 90. Solitamente viene impugnato grazie ad una cinghia per l'avambraccio ed una maniglia per la mano.

Scudo Piccolo – Versione più piccola dello Scudo Medio, copre dalla spalla sino alla vita. Tipicamente di forma circolare per permettere maggiore libertà di movimento in varie angolazioni conferendo comunque una buona protezione. Nella maggior parte dei casi questo scudo viene usato tenendolo per una maniglia centrale (senza cinghia per l'avambraccio), in questo modo è possibile usarlo in entrambe le mani senza problemi.

Scudo Buckler – Il Buckler è un piccolo e versatile scudo che si tiene con una sola mano, solitamente circolare o quadrato. Largo dai 24 ai 60 cm, costruito in legno o metallo. Una singola maniglia è sufficiente per tenerlo, è usato solitamente in modo efficace per deflettere, o sferrare pugni, quando si è soggetti ad affondi o altri tipi di attacco.

Sono noti esempi di Scudi Buckler con lunghe punte nella parte frontale, queste sono utili nel caso si voglia colpire con lo scudo.

AZIONI DI COMBATTIMENTO

Nel caos di un combattimento corpo a corpo, solitamente, l'unico interesse per i personaggi è colpire i nemici abbastanza forte da causare dei danni. Vi sono, tuttavia, casi in cui i personaggi vogliono e devono fare qualcosa di più del semplice "colpire". Queste alternative ai normali attacchi vengono chiamate Azioni di Combattimento, rappresentano solo alcune delle possibili azioni che un personaggio può compiere durante un combattimento. La lista di seguito riporta alcune delle azioni più comuni, ogni esempio riporta anche suggerimenti riguardo quale sia il migliore metodo risolutivo da usare per ogni situazione.

Nota: Le Azioni di combattimento possono essere usate assieme ai normali attacchi e agli Stili di Combattimento. Va notato che molti stili di combattimento sostituiscono ad un normale attacco da mischia azioni comprese tra le Azioni di Combattimento. Questo tipo di Azioni di Combattimento hanno un asterisco di fianco ai loro nomi.

Attacco Incalzante: Questa azione di combattimento permette al personaggio di spostarsi di 1,5 metri ed effettuare un attacco. L'attacco riceve una penalità di -5 BO.

Movimento & Attacco*: Questa Azione di Combattimento permette al personaggio di spostarsi e attaccare nello stesso round. Il personaggio riceve un -10 OB per ogni metro e mezzo, o frazione di questa distanza, di cui si è mosso. Se il personaggio si muove di 3,5 metri e attacca riceverà un -30 al suo BO per essersi spostato di tre incrementi (1,5m + 1,5m + 0,5m (frazione di 1,5m) = -30). Se il personaggio si muove ad un'andatura più veloce di Corsa, riceve un ulteriore -10 per ogni livello di Andatura oltre Corsa. Se il personaggio si muove ad un'Andatura di Scatto (2 Andature sopra Corsa) riceverà un ulteriore -20 al suo BO, oltre al -30 per essersi mosso di 3,5m.

Parata: Un personaggio può alzare il suo BD contro attacchi da mischia spostando parte del suo BO nel BD. Se i personaggi trasferiscono tutto il loro BO nel BD, stanno eseguendo una Parata Piena (vedi sotto). Una Parata del personaggio è applicata a tutti gli attacchi che riceve da un singolo avversario.

Parata Piena*: Questa manovra esclusivamente difensiva sposta tutto il BO del personaggio in parata allo scopo di aumentare il BD. Il bonus totale al BD del personaggio è pari al suo BO con ulteriore +10, questo bonus andrà a sommarsi al normale BD del personaggio. Il bonus ricevuto al BD con una Parata Piena si applica a tutti gli attacchi da mischia effettuati da un singolo avversario (vedi anche Parata sopra riportata). Per effettuare con successo una Pa-



9

Scudi

Armatura	Non Addestrato	Addestrato	Note:
Scudo Torre	+20	+40	Peso 12-15 Kg. Alto dai 144 ai 180 cm.
Scudo Grande	+15	+30	Peso 7-10 Kg. Alto dai 96 ai 120 cm.
Scudo Medio	+10	+25	Peso 5-7 Kg. Diametro di 60-90 cm.
Scudo Piccolo	+5	+20	Peso 2-5 Kg. Diametro di 36-54 cm.
Scudo Buckler	+0	+15	Peso da 0,5 a 2 Kg, diametro di 24 cm; può essere tenuto con la mano o montato su un apposito bracciale dell'armatura.
Main Gauche	+0	+15	Arma da difesa, il +15 si applica al BD solo se usata esclusivamente in difesa
Oggetti Vari	+0 - +15	+10 - +30	Discrezione del GM.



rata Piena il giocatore deve tirare un d100, se il risultato è tra i valori che causerebbe un maldestro con l'arma allora bisogna risolvere un normale maldestro, il personaggio non effettua la Parata e non ottiene nessun bonus speciale. Se il risultato del d100 è invece tra i valori di un Tiro Aperto verso l'Alto allora bisogna effettuare un ulteriore tiro di dado. Il totale di entrambi i tiri viene usato come attacco, senza ulteriore BO, contro il nemico di cui si stavano parando gli attacchi (un possibile esempio potrebbe essere che l'attaccante si è impalato da sola sull'arma del personaggio in difesa). In questo specifico caso si ottengono tutti i vantaggi della Parata, tuttavia uno strano scherzo del destino ha causato un attacco non intenzionale contro il proprio nemico!

Schivata: Ogni personaggio può eseguire una Schivata durante il suo turno, si usa il proprio bonus in Agilità x2 volte (o, se è maggiore, si può usare il punteggio nell'abilità Acrobazia / Rotolare). Il personaggio effettua un Tiro Manovra e riceve, contro un solo attacco, un +50 al BD (modificato dal risultato della Manovra nella colonna Bonus). Il bonus ricevuto da Schivata non può mai essere inferiore a 50; ignora ogni risultato negativo nella Tabella delle Manovre. Questa Azione di Combattimento richiede un intero round per essere eseguita.

Schivata Improvvisa: Normalmente all'inizio di ogni round ciascun giocatore, e il GM, deve dichiarare che azione compierà il suo personaggio nel round attuale, per Schivata Improvvisa è diverso. Questa Azione di Combattimento può essere usata in qualunque momento nel corso del gioco, non è necessario dichiararla a inizio round. Se il personaggio nel round corrente non ha ancora intrapreso la sua azione, può decidere di sostituirla con una Schivata Improvvisa che verrà risolta al posto dell'azione dichiarata precedentemente. Nel caso il personaggio abbia già eseguito la sua azione per il round in corso può comunque effettuare una Schivata Improvvisa ma in questo caso sarà obbligato ad eseguirla anche nel round successivo, rinunciando in questo modo ad effettuare qualunque altro tipo di manovra. Una volta che è stata dichiarata una Schivata Improvvisa, il personaggio effettua un Tiro Manovra usando il punteggio più alto tra, il suo bonus in Agilità x2 o il suo punteggio nell'abilità Acrobazia / rotolare. Il personaggio riceve un bonus al BD pari a 25 più il risultato riportato nella colonna Bonus della Tabella delle Manovre. Considera come zero eventuali risultati negativi presenti nella colonna Bonus.

Tramortire: Delle volte, i personaggi vogliono colpire un avversario limitando la propria forza, con l'intento di farlo svenire o di renderlo incapace di combattere ulteriormente. Questa azione implica una penalità di -20 all'attacco per colpire. Nel caso il risultato dell'attacco comporti danni gravi, il personaggio potrà sostituire, a suo piacere, il risultato con un qualunque altro risultato inferiore sulla stessa tabella dei critici.

Uscire dalla Mischia*: Questa Azione di Combattimento è usata da un personaggio per uscire da un combattimento da mischia senza essere soggetto ad un attacco dell'avversario; sono richiesti 2 rounds per compiere questa azione. Durante il primo round, il personaggio non può attaccare e deve parare con il 50% del suo BO (risolvi questa parata come una Parata Piena). Se il personaggio non subisce nessun danno durante questo round, nel successivo round guadagnerà automaticamente l'iniziativa e potrà effettuare un movimento completo allontanandosi così dal nemico (non è possibile usare questa manovra per oltrepassare il

proprio avversario), tutto questo senza ricevere attacchi dal proprio nemico. I personaggi non possono attaccare di proposito il proprio avversario durante il secondo round di cui è composta questa Azione di Combattimento.

Nota: Questo non è l'unico modo per uscire da una mischia. Altri metodo e/o abilità possono essere usati per ottenere lo stesso effetto.

ARMI PER ATTACCHI A DISTANZA

Sono incluse nel sistema HARP varie armi usabili in combattimento per effettuare attacchi a distanza, ognuna di queste ha un Incremento di Gittata (IG), questo serve a determinare i modificatori per la distanza per ogni singola arma. Per ogni completo Incremento di Gittata (IG) tra l'attaccante e il suo bersaglio, il tiro d'attacco riceve una penalità di -10, questo fino ad un massimo di cinque IG. Per ogni incremento oltre il quinto la penalità totale è raddoppiata.

La seguente tabella riporta alcune armi a distanza con i relativi Incrementi di Gittata, sono riportati anche i bonus per la Distanza Ravvicinata (DR). Un attacco a Distanza Ravvicinata avviene quando il bersaglio dell'attacco si trova ad una distanza pari o inferiore a metà del IG dell'arma usata. L'ultima colonna della tabella riporta la DR delle armi. Va notato che affinché un'arma a distanza sia efficace, l'attaccante deve trovarsi ad una distanza dal bersaglio pari ad almeno il 25% del IG, se questa condizione non è rispettata l'attacco non ha effetto.

Esempio: Lindamel sta usando un arco corto (con un Incremento di Gittata di 10m), per lui i modificatori per la gittata sono questi:

0-5 m	+10 attacco (DR)
6-10 m	+0 attacco (IG 0)
11-20 m	-10 attacco (IG 1)
21-30 m	-20 attacco (IG 2)
31-40 m	-30 attacco (IG 3)
41-50 m	-40 attacco (IG 4)
51-60 m	-50 attacco (IG 5)
61-70 m	-100 attacco (IG 6)
71-80 m	-200 attacco (IG 7)

Gittate delle armi a Distanza			
Arma	IG	DR	Gittata
Arco Corto	10 m	+10	12 m
Arco Lungo	24 m	+20	5 m
Armi ad Asta (Lancio)	3 m	+5	7,5 m
Armi da Lancio	1,5 m	+0	12 m
Balestra Leggera	15 m	+25	5 m
Balestra Pesante	21 m	+35	5 m
Fionda	10 m	+15	3 m
Giavellotto	7,5 m	+10	0 m
Lancia	6 m	+15	1,5 m

ARMI A DISTANZA USATE IN MISCHIA

I personaggi che usano armi a distanza mentre si trovano in mischia si trovano in una situazione decisamente svantaggiosa, il loro avversario può compromettere il loro tiro in ogni momento semplicemente prendendo l'arco, o la fionda, e tirandola, può anche essere sufficiente sferrare un colpo verso l'attaccante. Se si viene attaccati mentre si sta usando un'arma a distanza si riceve una penalità di -



100 al tiro per colpire, persino se l'attacco non ha avuto successo e non si è stati colpiti. Per penalizzare l'attacco a distanza di un nemico si deve essere entro un raggio tale da poter entrare in mischia, si deve essere inoltre in grado di agire prima (ovvero bisogna avere un Iniziativa maggiore) che l'attacco abbia luogo. Cercare di penalizzare di proposito l'attacco a distanza di un altro personaggio senza attaccarlo richiede un Tiro Manovra con difficoltà Leggero (si usi il punteggio con l'abilità relativa se si è armati altrimenti, se si è disarmati, il bonus di Forza sommato a quello di Agilità). Si controlli la Tabella delle Manovre, colonna Percentuale, il valore riportato va usato come modificatore al BO dell'attaccante che sta cercando di usare l'arma a distanza.

SPARARE IN MISCHIA

Sparare con un'arma da tiro mentre ci si trova in mischia è, volendo essere ottimisti, un'azione rischiosa. I personaggi che mancano i propri bersagli devono effettuare un tiro separato contro il successivo nemico potenziale nella traiettoria del "proiettile" usato con la propria arma. Con il termine "nemico potenziale" ci si riferisce a chiunque, amico o nemico, che si trovi entro 1,5 metri (nella traiettoria del "proiettile") dal bersaglio originario.

RISOLVERE UN ATTACCO

La risoluzione di un combattimento non è tanto diversa dalla comune risoluzione di un Tiro Manovra. Il personaggio attaccante effettua un tiro aperto, aggiunge il suo Bonus Offensivo (BO), si sottrae il Bonus Difensivo (BD) del personaggio in difesa dal totale ottenuto precedentemente. Risultati pari o inferiori a zero sono considerati dei colpi non andati a segno, oppure non abbastanza potenti da infliggere ferite. Risultati positivi indicano che l'attacco è andato a buon fine; il risultato positivo ottenuto viene, a questo punto, modificato in funzione della taglia dell'arma usata per attaccare, questo totale viene confrontato con la tabella corretta per determinare il danno inflitto. Tutti i risultati degli attacchi hanno effetto immediato, di conseguenza se un personaggio che ha l'iniziativa riesce ad rendere innocuo, o a uccidere istantaneamente, il suo avversario, questo ultimo perderà ogni occasione di attaccare.

TAGLIA DELLE ARMI

Ogni arma ha una sua taglia specifica che va da Molto Piccola a Grande (vedi l'elenco dell'equipaggiamento, Capitolo 7, per maggiori informazioni). La taglia dell'arma modifica il risultato del critico che viene tirato se l'attacco ha avuto successo. Questo modificatore è applicato soltanto se l'attacco ha successo, non viene applicato quindi al tiro per colpire poiché influenza solo l'ammontare di danno che si infligge e non influisce sulla possibilità di colpire. Seguono i modificatori per le varie taglie di armi.

Taglia dell'Attacco	Mod. al Critico	Limite al Danno
Molto Piccolo	-20	80
Piccolo	-10	90
Medio	0	100
Grande	+10	110
Enorme	+20	120

Nota: Gli attacchi di taglia Enorme sono limitati a creature come giganti o troll (che impugnano armi di taglia più grande del normale) oppure a certi mostri, ad esempio dragoni.



LIMITE AL DANNO

La taglia dell'arma determina anche il massimo danno che essa può infliggere, questo viene chiamato Limite al Danno. Se il risultato di un attacco è superiore al Limite al Danno per l'arma usata, il risultato va modificato abbassandolo affinché non superi il massimo valore possibile per un'arma della taglia corrispondente. Se il giocatore, nel tirare l'attacco, ottiene un valore non modificato di 99 o 100 con i dadi, l'attacco può ignorare il Limite al Danno. Alcune abilità e/o Azioni di Combattimento permettono talvolta ad un attacco di oltrepassare il valore massimo imposto dal Limite al Danno.

CONSULTARE LE TABELLE DEI CRITICI

Ogni riga nelle tabelle dei critici può essere divisa in due parti: la descrizione dell'attacco e i suoi effetti. La descrizione è presente per un scopo puramente descrittivo, serve semplicemente ad aggiungere un tocco narrativo e il GM è libero di cambiarla per adattarla meglio alla situazione. Per esempio, se il nemico è un cinghiale selvatico e la descrizione riporta che il braccio che regge lo scudo è stato spezzato, il risultato va interpretato come una zampa dell'animale spezzata. Il buon senso deve prevalere ma sentitevi liberi di divertirvi con descrizioni elaborate!

La seconda parte del risultato dell'attacco ne descrive gli esiti, un attacco può avere i seguenti risultati:

Punti Ferita – Questo è l'ammontare di Punti Ferita che vengono sottratti dal totale del bersaglio dell'attacco. Questo valore indica un danno minore, tagli, graffi e il logorio derivante dal combattimento. Si può notare che anche se la descrizione riporta un risultato di morte istantanea sono comunque presenti un certo numero di punti ferita inflitti. Questo valore rappresenta il danno inflitto dalla ferita mortale, danno che deve essere curato prima che il ferito possa essere riportato in vita dopo essere morto.

Esempio: Cristian tira un critico da Urto per l'attacco effettuato dal nano Thergrim. Ottiene un risultato di 110 sulla tabella che indica un colpo alla testa e al collo del nemico. Il risultato è il seguente: Il lato della testa del nemico è completamente schiacciata, in pratica lo hai reso



bidimensionale! Il nemico resta immobile per 2 round poi muore. 25 Punti Ferita. Se il nemico in questione fosse un'ameba gigante, che ovviamente non ha una testa da poter schiacciare, alla fine il risultato non cambierebbe.. sarebbe comunque un'ameba morta, semplicemente schiacciata fino a renderla una gelatina decisamente poco appetitosa.

Stordimento – Un personaggio stordito non può attaccare, può comunque parare con non più di metà del suo Bonus Offensivo. Questa parata viene risolta allo stesso di una Parata Piena. Ogni altra azione che richiede un Tiro Manovra riceve una penalità di -50, azioni che non richiedono un Tiro Manovra, come mangiare una dose di un'erba, non ricevono nessun tipo di penalità. Quando un personaggio subisce un danno che include uno o più round di Stordimento, deve effettuare un Tiro Resistenza basato sulla Stamina, il valore da superare con il tiro è di 150, se si fallisce si è storditi. Se si subisce più di un round di Stordimento, il valore da superare viene incrementato di 5 per round di stordimento oltre il primo. Il movimento è limitato a metà del proprio Movimento Base, la massima Andatura consentita è di Corsa.

Esempio: *Elenlie subisce che un critico che comporta 3 rounds di Stordimento, Claudia deve far effettuare al suo personaggio immediatamente un TR su Stamina (160) o Elenlie sarà stordito per 3 rounds. (valore base di 150 + 5 per ogni round oltre il primo, in questo caso 2 round oltre primo per un totale di 3, il totale da superare è quindi 160).*

Sanguinamento – Rappresenta un grave danno che peggiora le condizioni del personaggio con il passare del tempo. Un danno di questo genere non deve necessariamente essere una ferita che causa un'emorragia e neppure una ferita visibile, si può trattare infatti di una ferita interna. Se si parla di una perdita da 1 a 5 Punti Ferita a round abbiamo una ferita Leggera, tra i 5 e i 10 Media, oltre il 10 Grave.

Penalità – Queste penalità influenzano tutte le Manovre legate a Forza, Agilità e Riflessi (inclusi i BO). Queste penalità possono ridurre il BD del personaggio, questa riduzione è relativa soltanto al BD che deriva dal doppio del bonus in Riflessi, il BD che deriva da altri fattori non viene ridotto. Il Bonus di Riflessi non può mai essere portato al di sotto dello zero per via delle penalità. Questi modificatori negativi sono la conseguenza diretta delle ferite, dello shock e del dolore. Se un personaggio è stordito, le penalità ricevute dalle ferite si combinano con quelle derivanti dallo stordimento. Una volta che lo Stordimento termina, la sua penalità (-50) viene rimossa da quelle applicate a tutte le azioni.

Morte – Istantanea o definitiva.

Tutti i risultati degli attacchi sono cumulativi, ad esempio, un personaggio stordito da un attacco che riceve una ferita da sanguinamento da un secondo attacco avrà entrambi gli effetti negativi combinati! Il danno che deriva dalla somma di tutte le ferite è quello che determina quanto gravemente sia ferito un personaggio.

9

