

Schema dei Colpi di Combattimento – ARQLIA 2009

Colpi di combattimento generali (massimo due del medesimo tipo su ogni singolo attacco)				
Tipo di colpo	Effetto	Costo in punti	Penalità all'attacco	Armi richieste
Colpo rapido [R]	- 1 Iniziativa	1	Nessuna	Nessuna
Attacco di forza [A]	+1 Danni	2	Nessuna	Nessuna
Tiro a distanza [A]	+ 9 m. tiro / + 3 m. lancio	2	Nessuna	Armi da tiro o da lancio
Colpo preciso [A]	+1 Thac0	3	Nessuna	Nessuna
Combattere sulla difensiva [R]	- 1 AC in tutto il round	3	Nessuna	Nessuna
Precisione nella mira [A]	Evita il random shot	3 (1 <i>Arte del tiro</i>)	Nessuna	Armi dal lancio o tiro
Colpi di combattimento speciali (massimo uno al round)				
Tipo di colpo	Effetto	Costo in punti	Penalità all'attacco	Armi richieste / Note
Provocazione [R]	TSCM o attacca solo provocatore	5	Nessuna	Nessuna / fino a 2 DV superiori
Proiettile fatale [A]	Critico automatico	5	- 2 Thac0	Armi da tiro
Attacco della violenza [A]	+ 4 ai danni	8	Nessuna	Armi da corpo a corpo a due mani
Causare grande dolore [A]	TSCM o perde azioni successive	3	- 2 Thac0	Nessuna
Rallentamento [A]	TSCM o +5 iniz. per 1d4 rounds	3	- 1 Thac0 / - 1 Danni	Armi o Attacchi fisici da botta
Incapacitare [A]	TSCM o incapacitato 1d4 rounds	5	- 2 Thac0 / - 1 Danni	Armi o Attacchi fisici da botta
Taglio profondo [A]	TSCM o emorragia 2 pf round	5	- 2 Thac0	Armi o Attacchi fisici da taglio
Impalamento [A]	TSCM o impalato (-2 thac0 / +2 ini.)	6	- 2 Thac0	Armi punta dimensione min. media
Attacco letale [A]	Doppio dei dadi di danno arma	4, 5, 6, 8, 10	- 2 Thac0	Nessuna
Fendente frontale [A]	Colpisce due creature frontali	6	- 2 Thac0 / - 1 Danni	Arma min.. Media (no morsi)
Colpo della decapitazione [A]	TSCM o morte istantanea	12	- 4 Thac0	Arma da taglio a due mani minimo M
Attacco extra [R]	Attacco extra nel round	12 (10 Quickness)	- 1 Thac0 tutti gli attacchi	Nessuna
Deflessione Migliorata [R]	+ 4 Arte del Deflettere	5	Nessuna	Arte di Deflettere i Colpi
Evasione Migliorata [R]	+ 20% Arte dello Schivare	5	Nessuna	Arte di combattimento dello Schivare

Si noti che nessun colpo speciale può essere effettuato contro creature di size gargantuan, inoltre solo con le armi da corpo a corpo di dimensioni large e, fra le armi da tiro, solo con la balestra pesante, l'archibugio ed il bastone a fionda caricato con il macigno possono effettuare i colpi speciali contro creature di size huge le quali, in ogni caso, ottengono un bonus di +2 ad ogni loro eventuale tiro salvezza. Si ricordi, inoltre, che qualora l'avversario risulti colpito unicamente perché l'attaccante a tirato un 20 naturale, sebbene fosse stato richiesto anche a causa delle penalità un tiro superiore, i seguenti colpi di combattimento speciali (ad eccezione del fendente frontale, dell'attacco extra, della deflessione superiore e dell'evasione migliorata) non sortiranno alcun effetto. Lo stesso risultato si verifica qualora, nonostante il bersaglio designato sia stato colpito, l'attacco effettuato non abbia provocato alcun danno (ad esempio per l'applicazioni di riduzioni o di penalità ai danni).

Costi supplementari per l'accumulo di colpi di combattimento nello stesso attacco :

+ 1 punto supplementare per ogni colpo di tipo diverso aggiunto oltre il primo nello stesso round od attacco.

+ 2 punti supplementari per il colpo generale dello stesso tipo aggiunto al precedente.