

# Scontri "Realistici"

di Federica "Parvati V" Ugliano

Alcune regole opzionali per



Scontri "Realistici"

Il d20 System è stato costruito per ricreare una sensazione di scontri epici, in cui la mortalità diventi tutto sommato bassa agli alti livelli, richiedendo lunghe azioni di combattimento per porre fine ad uno scontro. Rispetto ad altri giochi che utilizzano questo sistema, Lupo Solitario ha di per sé un approccio più semplificato, diretto, e qualche volta anche più mortale (considerando la relativa rarità di guarigioni istantanee, e la presenza di molti effetti immediatamente letali).

Comunque, per coloro che trovassero anche questa variazione insufficiente, ecco un paio di regole alternative per aggiungere un po' di pepe o di "realismo" alla simulazione degli scontri in gioco.

## Classe Armatura che migliora col livello

In Lupo Solitario gli oggetti magici sono rari e meravigliosi. I personaggi perlopiù si affidano unicamente alla propria abilità e alle loro capacità speciali per cavarsela nelle situazioni pericolose. Tuttavia, di fronte ad un aumento della Combattività con il livello dei personaggi, la trattazione delle armature del regolamento può apparire inadeguata.

Con questa regola, il personaggio impara a difendersi meglio con l'esperienza (anche se ad un ritmo piuttosto lento), perché sfrutta meglio il proprio equipaggiamento; e quest'ultimo serve ad assorbire parte del danno inflitto, anziché intervenire passivamente soltanto nel tiro per colpire, come è più realistico che sia.

## Difesa

Alla propria CA il personaggio aggiunge un bonus di Difesa che guadagna grazie alla propria classe. Questo bonus viene perso se il personaggio perde il suo bonus di Destrezza alla CA.

Al primo livello la Difesa si determina in base alla competenza che ha nelle armature, come indicato dalla seguente tabella.

Competenza nelle Armature	Difesa
nessuna	+2
leggere	+3
medie	+4
pesanti	+6

Successivamente, il personaggio ottiene un incremento alla Difesa di +1 ad ogni livello divisibile per 3 (3°, 6° ecc.).

## Armature e Classe Armatura

Le armature dividono a metà il proprio bonus tra il bonus fornito alla CA (per eccesso) e la Riduzione del Danno fornita (per difetto). *Ad esempio, una Cotta di Maglia divide il proprio bonus di +5 in un bonus di +3 alla Classe Armatura e in una Riduzione del Danno di +2.*

Questa Riduzione del Danno però non viene calcolata in caso di colpo critico (che rappresenta infatti un colpo che ha raggiunto un punto non protetto).

**Qualità delle Armature:** Le Armature capolavoro o di qualità superiore ricevono dalla loro squisita fattura un incremento del proprio bonus. Quando si calcola la nuova CA e Riduzione del Danno utilizzando questa regola, si divide tra i due valori il bonus complessivo, compresa la fattura dell'oggetto.

**Armature e Magia:** Diverso invece il discorso per le armature magiche: il bonus fornito dagli incantamenti viene aggiunto solo al valore di Riduzione del Danno. Questo perché le energie magiche pervadono l'armatura, rendendo più resistente il suo materiale e in qualche modo 'coprendo' anche quei punti dove la necessità di mobilità comporta un sacrificio sulla protezione.

## Note

*Siccome il bonus di Difesa si applica in base alla classe, potrebbe sembrare "conveniente" multiclassare. In Lupo*

*Solitario la cosa è però di solito difficile se non vietata, e quando anche non lo fosse comporta comunque svantaggi perché il personaggio non accede ai poteri più avanzati (che di solito valgono ben di più di un semplice bonus alla Classe Armatura).*

*Applicando questa regola, diventano nettamente più convenienti quelle armi che fanno un danno più elevato rispetto a quelle con danno basso, che saranno spesso fermate dall'armatura. Tuttavia, anche intralciare il proprio avversario, o comunque affrontarlo in una condizione che gli neghi il bonus di Destrezza alla CA, diventano tattiche ancora più importanti (e anche questo è realistico).*

## Ferite

Una creatura qualsiasi ha due statistiche: la **Resistenza** (calcolata secondo le normali regole) che indica la sua capacità di evitare di prendere i colpi in pieno, e dunque riceverne scarse conseguenze; la **Corporatura** (pari al punteggio di Costituzione), che invece misura la sua vera e propria sopportazione dei danni fisici. I danni alla Corporatura sono anche chiamati Ferite.

### Creature particolari

L'ammontare della Corporatura è modificato dalla taglia della creatura:

Taglia	Moltiplicatore
Piccolissima	x1/8
Minuta	x1/4
Minuscola	x1/2
Piccola	x1
Media	x1
Grande	x1
Enorme	x2
Mastodontica	x4
Colossale	x8

Le creature prive di punteggio di Costituzione non hanno la Resistenza ma hanno un ammontare di Corporatura pari al totale di Resistenza che avrebbero avuto.

### Combattimento

Normalmente, i danni vengono inflitti alla Resistenza. I danni non letali funzionano normalmente.

**Riduzione del Danno:** Funziona normalmente, ma i colpi critici o di grazia la ignorano per le Ferite che infliggono.

**Colpi Critici:** Un colpo critico è talmente pericoloso che la creatura non riesce a deviarlo del tutto. Subisce il normale danno alla Resistenza, più una Ferita da 1d4 danni alla Corporatura (se l'arma ha un moltiplicatore diverso da x2, si aggiunge 1 a questo ammontare per punto di modificatore oltre il 2: ad esempio, un'arma con critico

x3 infligge 1d4+1 Ferite).

**Colpo di Grazia:** Una creatura indifesa subisce direttamente Ferite: il danno inflitto viene sottratto alla Corporatura (può essere quindi immediatamente letale).

**Effetto Aggravato:** Non è più immediatamente letale, ma si traduce in una Ferita da 1d8 danni alla Corporatura.

### Creature Ferite

Una creatura con Resistenza 0 non è più in grado di evitare i colpi: da questo momento in poi i danni vengono sottratti alla sua Corporatura.

Una creatura che ha subito Ferite è considerata affaticata. Se la sua Corporatura raggiunge lo 0 diventa inabile, se scende sotto 0 diventa morente e segue le normali regole per questa condizione; a Corporatura -10 sopraggiunge la morte. Una creatura muore istantaneamente anche se raggiunge Costituzione 0, secondo le normali regole.

### Guarigione

**Recupero della Resistenza:** Una creatura non può recuperare Resistenza se, e fino a quando, la Corporatura non sia al massimo; per il resto, funziona secondo le normali regole.

*Nota: Più che l'affaticamento, è questo il principale pericolo che corre un combattente quando subisce una Ferita. Non potere contare su di un veloce recupero di Resistenza dovrebbe renderlo quantomeno molto cauto, se non anche incline a fuggire o arrendersi!*

**Recupero della Corporatura:** Viene recuperata con la guarigione naturale al ritmo di 1 al giorno; si applicano tutte le normali regole (uso dell'abilità Guarire ecc.). Le guarigioni magiche ripristinano solo 1/10 (arrotondare per eccesso) rispetto alla loro efficacia sulla Resistenza, perché le Ferite sono danni particolarmente gravi.

**Guarigione Rapida:** Se applicata alla Corporatura, funziona ad un ritmo 10 volte più lento del normale (ovvero una creatura con Guarigione Rapida 5 recupera 5 punti Resistenza al round, ma solo se la Corporatura è al massimo, oppure 1 Corporatura ogni 2 round).

**Rigenerazione:** Le creature che rigenerano subiscono sempre solo danni normali alla Resistenza (anche da colpi critici o di grazia; sono però danni normali, anziché "non letali", anche se recuperano questa Resistenza al loro solito ritmo), e quando questa va a 0 sono affaticate, ma non subiscono Ferite; ci sono tuttavia certe sostanze (tipicamente fuoco e acido) che invece infliggono loro automaticamente delle Ferite, ma possono compiere un tiro salvezza su Tempra con CD 10 + danni subiti per assorbirli con la Resistenza (sempre che ne abbiano ancora).

## 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), potation, 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 authorised 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

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, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lupo Solitario, il Gioco di Ruolo è (C) 2004 Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever e loghi, personaggi, nomi e simili collegati sono marchi registrati di Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever a meno che non sia indicato diversamente. Tutti i diritti riservati. Mongoose Publishing Ltd Authorised User. Editori Folli srl Licenziatario per l'Italia.

“Scontri realistici”, Copyright 2004 Federica Ugliano