

IL COMBATTIMENTO

Sull'arte della pugna, da vicino e da lontano

L'ordine di azione del **Combattimento** è determinato dal primo turno dal **Tiro Sorpresa**, nei turni successivi dal **Tiro Iniziativa**. Il piazzamento dei mostri è affidato a chi vince la Sorpresa, a meno che la Carta non indichi diversamente.

I personaggi si muovono di un numero di caselle uguale alla **metà della loro SP** arrotondata per difetto. Gli Eroi possono: muovere ed attaccare, **correre** con un check di SP rinunciando ai propri attacchi (in caso di fallimento applicano -1WS per il successivo turno dei nemici), aprire una **porta**, bere una **pozione**, applicare una **benda** e lanciare **incantesimi**. Le porte non possono essere chiuse in combattimento.

Gli Eroi possono cercare di **fuggire** quando se vincono l'iniziativa concludendo il loro turno fuori dalla Linea Visiva dei mostri.

Se i Mostri sono sconfitti si procede prima a generarne il **bottino**, poi a recuperare le **freccie** tirate: per ogni freccia un risultato di dado 7+ indica che essa è stata recuperata.

Ciascuna miniatura esercita una **Zona di Controllo** nelle 4 caselle adiacenti: una volta che la miniatura attacca o esercita la sua Zona di Controllo sulla prima miniatura che vi entra, le altre caselle non sono soggette al Controllo. Uscire dalla Zona di Controllo di una miniatura necessita di un **check di SP**, altrimenti fa perdere il turno.

Il combattimento **Corpo a Corpo** si risolve con un tiro di dado in un confronto tra la **WS** di chi attacca e quella di chi difende. I **Colpi Critici** (12, ma anche 11 e 12 per alcune armi) concedono un attacco extra a chi li esegue, i **Fallimenti Critici** concedono all'avversario un attacco extra immediato.

Se l'attacco va a segno si tirano i **Dadi Danno** (DD) indicati dall'arma: ogni dado che supera la Robustezza (TH) dell'avversario infligge una ferita. Un tiro di **11** infligge sempre una ferita, un tiro di **12** è una **Ferita Critica** e permette di aggiungere un altro DD. A **0 Ferite** (W) i Mostri muoiono, gli Eroi sono KO.

Un Eroe KO può essere trascinato nel Dungeon dimezzando il proprio movimento nei turni di Esplorazione. I mercenari non trasportano gli Eroi.

Per gli **Attacchi a Distanza** si confronta la **RS** dell'attaccante con la **distanza** della vittima: se la linea visiva è ostruita si aggiunge **+4** alla distanza di tiro. Un **12** è un Colpo Critico, che dimezza la **Robustezza** (TH) della vittima per quell'attacco. Un **1** è un **Fallimento Critico** che colpisce un alleato scelto a caso entro 2 caselle dalla vittima.

Sui Dadi Danno un 11 è sempre una ferita inflitta, un 12 è una **Ferita Critica** che aggiunge un dado ulteriore ai danni.

Ogni miniatura può usare il suo turno **Spingendo** una miniatura adiacente, alleata o nemica: tira un dado e aggiunge la sua ST, e così la vittima della spinta: se chi spinge ottiene un risultato più alto allora sposta la vittima di una casella e ne segue il movimento, diversamente concede un attacco libero all'avversario.

I **Punti Fato** vengono usati essenzialmente in combattimento e permettono di annullare il tiro di un dado: possono trasformare un attacco riuscito in fallito e viceversa, ma non possono trasformare un tiro in un 1 o un 12. Non possono essere usati sui Dadi Danno.