

SINTESI DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

INIZIO DEL ROUND	All'inizio di ciascun round la Prontezza ritorna al suo valore iniziale per ciascun combattente. Questa Prontezza iniziale è diversa per i combattenti impegnati in corpo a corpo.
PRONTEZZA	Il combattente che agisce è sempre quello con la Prontezza più alta. Ogni azione o reazione diminuisce la Prontezza, determinando chi è il prossimo ad agire, finché nessuno ha più Prontezza rimasta.
AGIRE CON PRONTEZZA INSUFFICIENTE	Un combattente che non può pagare in pieno il costo in Prontezza di un'azione o di una reazione subisce una penalità alla sua abilità.
AZIONI E MOVIMENTO	Un robot può combinare un movimento, fino al limite del suo fattore movimento, con azioni o attacchi che costano un minimo di 5 punti di Prontezza.
SCAMBI	Un'azione di attacco inizia uno scambio di combattimento. L'attaccante e il difensore tirano i dadi e confrontano i risultati in un tiro contrapposto.
EFFETTI DI DANNO	Se il bersaglio non si difende, o sbaglia il tiro per la difesa, l'attaccante può tirare i dadi per il danno e usare uno più effetti di danno, che possono alterare la natura e la quantità dei danni inflitti.
EFFETTI TATTICI	Se il tiro di difesa riesce l'attaccante non può tirare per i danni. In uno scambio di corpo a corpo il vincitore può usare un effetto tattico per ottenere un vantaggio in scambi futuri o per annullare parzialmente il successo dell'avversario.
ROBUSTEZZA	Un danno uguale o inferiore alla Robustezza del difensore nella zona d'impatto colpita non ha effetti duraturi, anche se a volte può mettere fuori uso un singolo sistema.
DISTRUGGERE UNA ZONA DI IMPATTO	Un danno totale in eccesso della Robustezza del difensore nella zona d'impatto colpita distrugge o mette fuori uso la zona e tutti i sistemi che contiene.

EFFETTI DEGLI SCAMBI DI COMBATTIMENTO

DIFENSORE			
ATTACCANTE	FALLIMENTO	SUCCESSO	VANTAGGIO
FALLIMENTO	Non accade nulla.	La difesa ha successo, il difensore ottiene un effetto tattico.	La difesa ha successo, il difensore ottiene due effetti tattici critici.
SUCCESSO	L'attaccante può tirare per i danni e ottiene un effetto di combattimento.	La difesa ha successo, chi ha tirato più alto ottiene un effetto tattico.	La difesa ha successo, il difensore ottiene un effetto tattico (un effetto tattico critico se ha tirato più alto).
VANTAGGIO	L'attaccante può tirare per i danni e ottiene due effetti di combattimento critici.	La difesa ha successo, l'attaccante ottiene un effetto tattico (un effetto tattico critico se ha tirato più alto).	La difesa ha successo, chi ha tirato più alto ottiene un effetto tattico.

TIPO DI DANNO	DADO	1	A COLPO SINGOLO	+X	+X ALLA PRONTEZZA
Freddo			SHOCK		GUIDATO/A
Corrosione			COASSIALE		A DUE MANI
Elettricità			BOOMERANG		GEMELLI/E
Fuoco			DIFFUSO/A		SPINTONE
Radiazione			PERFORANTE		LACERA
Suono			PRESA		REPULSIVO
					SOSTENUTO/A
					TRAFIGGE
					INTRAPPOLA

EFFETTI DI DANNO

**COLPO MIRATO**  
Danno (effetto in corpo a corpo, critico a distanza). Qualsiasi attacco non Diffuso.  
L'attacco colpisce la zona desiderata invece di una a caso.

**DANNEGGIARE SISTEMA**  
Danno (effetto). Qualsiasi attacco.  
Se avete tirato un danno uguale a metà o più della Robustezza della zona d'impatto colpita, arrotondata per eccesso, un sistema o arma presente in essa cessa di funzionare. Un'arma gemella perde invece l'attributo gemello. Tutte le armi che possono essere disabilitate in questo modo riportano il tiro o i tiri il dado che corrispondono alla zona vulnerabile, detti numeri di vulnerabilità, alla fine del proprio profilo sulla scheda del robot. Se l'arma non riporta nessun numero di vulnerabilità non potete usare questo effetto su quell'arma.  
Alcune zone di impatto non contengono armi o sottosistemi, o magari sono stati già tutti disabilitati. In questo caso o il Narratore e il giocatore si mettono d'accordo su un effetto plausibile per la disattivazione parziale della zona, o più semplicemente si lancia 1d3 e si sottrae permanentemente il risultato dalla Robustezza della zona.

**MASSIMO DANNO**  
Danno (critico). Qualsiasi attacco.  
Uno dei dadi di danno dell'arma ottiene automaticamente il risultato massimo. Potete applicare questo effetto più di una volta a un'arma con più di un dado di danno.

**PRESA**  
Danno (effetto). Qualsiasi attacco a mani nude o di lotta.  
Bloccate in una presa una delle zone l'impatto del vostro nemico. Non potete bloccare un nemico di una classe di taglia più grande della vostra. Vedi la sezione lotta per maggiori dettagli.

**EFFETTO SPECIFICO DELL'ARMA**  
Danno (effetto). Qualsiasi arma con l'attributo corrispondente.  
Potete applicare l'effetto di danno speciale indicato da un attributo della vostra arma (Gemella, Intrappola ecc.). Gli effetti delle armi sono elencati nella sezione apposita.

EFFETTI TATTICI

Potete usare gli effetti tattici soltanto in corpo a corpo. L'innescò specifica se può essere applicato agli attacchi, alle difese o a entrambi.

**ANTICIPARE**  
Tattico (effetto). Qualsiasi attacco o difesa in corpo a corpo.  
Il prossimo tiro che fate contro il bersaglio riceve un bonus.

**CAMBIARE DISTANZA**  
Tattico (effetto). Qualsiasi attacco o difesa in corpo a corpo.  
Potete ridurre o aumentare la distanza di ingaggio col vostro nemico. Potete usare questo effetto per disimpegnarvi dal corpo a corpo rimanendo nella stessa zona, o per liberarvi da una presa di lotta.

**CONTRATTACCO**  
Tattico (effetto). Qualsiasi difesa in corpo a corpo.  
Potete effettuare un contrattacco immediato con qualunque arma da corpo a corpo abbiate pronta. Dovete pagare il costo dell'attacco in Prontezza, ma da esso sottraete il costo della difesa.

**DIFESA ISTINTIVA**  
Tattico (effetto). Qualsiasi difesa in corpo a corpo.  
Recuperate il costo in Prontezza della difesa. Se il costo era già zero per via dell'uso di un'azione gratuita, recuperate invece l'azione gratuita.

**DISARMARE**  
Tattico (critico). Qualsiasi attacco o difesa in corpo a corpo.  
Il bersaglio deve tirare sulla Manovra, con qualsiasi penalità che si applicherebbe a una difesa in corpo a corpo tirata in quel momento. Se sbaglia lascerà cadere la sua arma. Gli scudi e le armi che formano un tutt'uno con gli arti sono immuni da questo effetto.

**IGNORARE DIFESA**  
Tattico (critico). Qualsiasi attacco in corpo a corpo (vedi anche descrizione).  
Ignorate la difesa del nemico e potete tirare i dadi per i danni. Questo effetto ha il requisito aggiuntivo che il dado delle unità del tiro dell'attaccante sia uguale o superiore alla Potenza dell'attacco. Potete ridurre volontariamente la Potenza della vostra arma per usare questo effetto.

**PRENDERE L'INIZIATIVA**  
Tattico (critico). Qualsiasi attacco in corpo a corpo (vedi anche descrizione).  
Ignorate la difesa del nemico e potete tirare i dadi per i danni. Questo effetto ha il requisito aggiuntivo che il dado delle unità del tiro dell'attaccante sia uguale o superiore alla Potenza dell'attacco. Potete ridurre volontariamente la Potenza della vostra arma per usare questo effetto.

**RIMETTERSI IN PIEDI**  
Tattico (effetto). Qualsiasi attacco o difesa in corpo a corpo.  
Potete rimettervi in piedi da una posizione a terra o in ginocchio.

**SCAMBETTO**  
Tattico (critico). Qualsiasi attacco o difesa in corpo a corpo.  
Il vostro nemico deve tirare sulla Manovra, con tutte le penalità eventuali. Se fallisce cade o precipita al suolo.

**STORDIRE**  
Tattico (critico). Qualsiasi attacco o difesa in corpo a corpo.  
Il nemico rimane momentaneamente confuso o sblanciato. Il suo prossimo tiro, incluso quello per resistere a un effetto inflitto insieme a questo, subisce una penalità.

**TENERE A DISTANZA**  
Tattico (effetto). Qualsiasi attacco o difesa in corpo a corpo.  
Il vostro avversario paga un costo aggiuntivo in Prontezza, come se stesse usando la vostra arma e non la sua.

**TRAVOLGERE**  
Tattico (effetto). Qualsiasi intercezione di un raggio con un altro raggio.  
Questo è l'unico effetto tattico utilizzabile in combattimento a distanza e si applica solo quando un'arma a raggio intercetta un'altra arma a raggio. Sottraete la Potenza del raggio che ha perso lo scontro dalla Potenza di quello che lo ha vinto come fareste per l'effetto di Assorbimento di un'armatura e applicate la Potenza rimasta al perdente in dadi di danno. Notate che questo può permettere a un difensore di danneggiare l'attaccante.

**EFFETTO SPECIFICO DELL'ARMA**  
Tattico (effetto). Qualsiasi arma con l'attributo corrispondente.  
Potete applicare l'effetto di danno speciale indicato da un attributo della vostra arma (Gemella, Intrappola ecc.). Gli effetti delle armi sono elencati nella sezione qui sotto.

EFFETTI DELLE ARMI

**CONGELARE**  
Danno (auto). Qualsiasi arma con l'attributo Freddo.  
Il bersaglio è automaticamente scioccato, perde Prontezza uguale alla potenza dell'attacco e diviene fragile. L'attacco può mettere fuori uso la zona colpita con un danno uguale alla sua Robustezza e non necessariamente superiore.

**CORROSIONE**  
Danno (auto). Qualsiasi arma con l'attributo Corrosione.  
Ogni punto di Potenza di danno corrosivo distrugge permanentemente un punto di Robustezza nella zona colpita

**ESPLOSIONE**  
Danno (auto). Qualsiasi arma con l'attributo Esplosiva.  
Le armi esplosive trattano l'intero danno inflitto come shock, sottraendolo dalla Prontezza del bersaglio.

**GEMELLO/A**  
Danno (effetto). Qualsiasi arma con l'attributo Gemella.  
Tirate il danno due volte e scegliete il risultato che preferite.

**INTRAPPOLARE**  
Tattico (effetto). Qualsiasi arma con l'attributo Intrappola.  
Intrappolate la zona colpita, o l'arma se l'attacco è stato parato. Vedi la sezione Intrappolare per maggiori dettagli

**LACERARE**  
Danno (effetto). Qualsiasi arma con l'attributo Lacerare.  
Raddoppiate la Potenza (il numero fisso dopo i dadi da tirare) di un colpo lacerante prima di confrontare il danno con la Robustezza della zona colpita. Inoltre a un attacco lacerante basta infliggere danno uguale alla Robustezza, e non necessariamente superiore, per mettere fuori uso una zona.

**PERFORARE**  
Danno (auto). Qualsiasi arma con l'attributo Perforante.  
Aumentate il danno di un punto per ogni classe di taglia del bersaglio oltre la classe Media.

**REPULSIONE**  
Danno (effetto). Qualsiasi arma con l'attributo Repulsiva.  
Il vostro attacco guadagna i vantaggi delle armi repulsive. Vedi pagina 85 per maggiori dettagli.

**SHOCK**  
Danno (auto). Qualsiasi arma con l'attributo Scioccante.  
Il danno prodotto da armi scioccanti avrà effetto sul pilota o sui sistemi esterni di un robot controllato da un'intelligenza artificiale. Il bersaglio perde un punto di Prontezza per ogni punto di potenza dell'attacco, esclusa la potenza assorbita dall'armatura.

**SOSTENUTO**  
Danno (auto). Qualsiasi arma con l'attributo Sostenuta.  
Il vostro attacco acquisisce i vantaggi delle armi sostenute. Vedi pagina 84 per maggiori dettagli.

**SPINTONE**  
Tattico (effetto). Qualsiasi attacco o difesa con un'arma con l'attributo Spintona.  
Il bersaglio perde Prontezza pari al danno ottenuto e cade o precipita al suolo se esso è più alto della sua classe di taglia. Col permesso del Narratore, qualsiasi arma può usare Spintone come effetto critico.

**TRAFIGGERE**  
Danno (effetto). Qualsiasi arma con l'attributo Trafigge.  
Un colpo che trafigge aggiunge 1d8 al suo danno totale. Le armi e i proiettili con una componente materiale che trafiggono rimangono infilzati nel corpo del bersaglio quando il d8 ottiene un 8 o quando l'attaccante spende un punto di Karma per questo scopo. Potete usare il punto di Karma bonus per il primo uso dell'arma per ottenere questo risultato. Un combattente con una o più armi infilzate subisce una penalità a tutte le azioni.