



Il Gioco di Ruolo Gratuito della Terra di Mezzo

Regole alternative per la gestione dei danni

a cura di Guido Parietti



Regole alternative per la gestione dei danni in Terza Era

- Se il tiro per colpire (in corpo a corpo o a distanza) è superiore alla soglia di difficoltà (o al tiro di difesa, se l'avversario si difende attivamente parando o schivando), il colpo va a segno, altrimenti fallisce.
- Se un colpo va a segno, si tira il danno dell'arma (più l'eventuale bonus per la possanza) di chi lo subisce nel modo consueto ma il risultato va letto nel seguente modo:
 - se inferiore alla metà della resistenza (più l'eventuale protezione dell'armatura **non** dimezzata) del bersaglio, non viene inflitto alcun danno
 - se inferiore alla resistenza (più l'eventuale protezione dell'armatura) del bersaglio, viene inflitto un punto fatica
 - se superiore alla resistenza (più l'eventuale protezione dell'armatura) del bersaglio, viene inflitta una ferita leggera
 - se superiore al doppio della resistenza (più l'eventuale protezione dell'armatura, **non** raddoppiata) del bersaglio, viene inflitta una ferita grave
- Se con il dado del danno dell'arma si ottiene il risultato massimo possibile, il dado viene tirato nuovamente e il risultato aggiunto al totale.
- Nel caso in cui il tiro per colpire sia superiore al doppio della soglia di difficoltà (o al tiro di difesa) saranno inflitte due ferite del tipo appropriato, tre se il tiro è superiore al triplo della soglia di difficoltà e così via.

Esempio:

Un guerriero Dunadan *vigoroso* e assai abile [*abilità 7*] nell'uso della sua spada lunga [*danno 1d8*], combatte contro un vile orchetto *robusto* e piuttosto resistente [*resistenza 5*] protetto da un corpetto di cuoio borchiato [*protezione 2*].

Il Dunadan colpisce l'orchetto una prima volta, ottenendo un 15 contro un tiro per parare di 12, tira quindi il d8 per il danno della sua arma, ottiene un 5 che sommato al bonus per la possanza da un risultato complessivo di 6, inferiore alla somma fra la resistenza e la protezione dell'armatura dell'orchetto che è di 7, ma superiore alla metà della resistenza più la protezione dell'armatura ($5/2=2,5+2=4,5$), l'orchetto subisce quindi un punto fatica.

*Con un secondo attacco il Dunadan ottiene 17 contro un misero 8 per la difesa dell'orchetto, questa volta ottiene 8 sul dado del danno, tira quindi di nuovo ottenendo 5, con l'aggiunta del bonus per la possanza si ottiene un totale di 14 che è superiore al doppio della resistenza più la protezione dell'armatura ($5*2=10+2=12$) ragion per cui l'orchetto subirebbe una ferita grave ma essendo stato il tiro d'attacco superiore al doppio della difesa, le ferite inflitte sono raddoppiate, per un totale di due ferite gravi.*

Risultati:

Con questi cambiamenti di regole si ottiene, a mio parere, un doppio vantaggio.

Da un lato è incrementato il realismo del combattimento. Viene introdotta, infatti, la possibilità che un attacco a segno sia troppo debole per infliggere danni, eliminando così l'assurda situazione per cui un personaggio *robusto* deve inesorabilmente morire dopo aver subito solo tredici buffetti, anche se indossa una armatura pesante. Nel contempo le armi più pesanti sono ora decisamente più mortali: mentre con il regolamento standard avendo una resistenza sufficientemente alta diventa estremamente improbabile subire direttamente una ferita grave indipendentemente dall'arma con cui si viene colpiti (dovendo comunque tirare contro una difficoltà fissa di 11), ora armi come lo spadone a due mani o l'ascia da battaglia hanno finalmente ragione di essere usate, nonostante le due azioni richieste per un singolo attacco. In generale viene anche aumentata l'importanza dell'armatura, come a mio parere è giusto che sia, infatti, a meno di non venire colpiti in parti non protette, è assai difficile soccombere ad un attacco a forza di pugni, calci e magari qualche sassata, se si indossa una armatura da cavaliere, cosa che invece può accadere molto facilmente, posto che

l'avversario abbia abbastanza tempo a disposizione, con il regolamento standard.

D'altro canto, queste regole semplificano considerevolmente il lavoro da fare per calcolare i danni di ogni colpo. Infatti, il leggero aumento della difficoltà di calcolo è ampiamente compensato dalla completa eliminazione di un ulteriore tiro di dadi (quello sulla resistenza). Chiunque abbia sostenuto un combattimento con un certo numero di personaggi implicati sa di cosa parlo.

N.B.

Le regole non contraddette da questi paragrafi restano valide così come sono sul manuale, incluse quelle riguardo i colpi mirati, i dadi di danno per le armi, la protezione data dalle armature e le regole relative agli altri usi della resistenza.