
TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO

MANUALE DEL COMBATTENTE

(LE MANUEL DU COMBATTANT)



UN AIUTO DI GIOCO PER TERZA ERA©
Rover PER la Cour d' Oberon
TRADOTTE DA MAURO *Pancramix* ARTIGIANI

IL MANUALE DEL COMBATTENTE PER TERZA ERA

Di Rover per la Cour d'Oberon
Traduzione a cura di Mauro "Panoramix"

Questo manuale ha come obbiettivo, presentare le regole relative al combattimento sotto una forma maneggevole e pratica, che possa essere utilizzata nel corso di una partita, quando la scorrevolezza e la rapidità di consultazione sono necessarie. Le regole sono tratte dai documenti «ufficiali» (© Usher per la Cour d'Obéron), insieme a degli adattamenti casalinghi di queste ultime. Questi cambiamenti sono scritti in blu (invisibile a prima vista).

La presentazione in scheda mira a raggruppare su una o due pagine di tipo A4 tutte le disposizioni relative a un punto preciso. Queste schede possono dunque ripetersi parzialmente, volontariamente.

Contenuto :

1.1. IL MORALE (REGOLE, CAP. IV, I., P. 69)	pag. 3
1.2. I TURNI E L'INIZIATIVA (REGOLE, CAP. IV, II. E III, P. 69-70; X. P. 76)	pag. 4
1.3. INTIMIDAZIONE (REGOLE, CAP. IV, IV., P. 71)	pag. 6
1.4. ORDINI IN BATTAGLIA (REGOLE, CAP. IV, IV., P. 71)	pag. 6
1.5. LO STATO DI VIGILANZA (REGOLE, CAP. IV, X., P. 76)	pag. 7
2.1. BONUS DI POSSANZA, ARMI, SCUDI ED ARMATURE	pag. 9
2.2. L'ATTACCO IN MISCHIA (REGOLE, CAP. IV, V., P. 72)	pag. 12
2.3. L'ATTACCO A DISTANZA (REGOLE, CAP. IV, V., P. 72)	pag. 15
2.4. GLI ATTACCHI INDIRIZZATI (REGOLE, CAP. IV, VIII. E IX., P. 74)	pag. 18
2.5. LA CARICA	pag. 20
2.6. IL COMBATTIMENTO IN SELLA	pag. 22
3.1. LE FERITE E LA SALUTE (REGOLE, CAP. IV, X., P. 76)	pag. 23
4.1. MAGIA SPONTANEA (REGOLE, CAP. V., I., P. 78)	pag. 25
4.2. ALTA MAGIA (REGOLE, CAP. V., IX., P. 97)	pag. 27
4.3. STREGONERIA (REGOLE, CAP. V., X., P. 103)	pag. 28

Abbreviazioni usate

FL : Ferita leggera
BG : Ferita grave
DN : Danni
TA : Tiro d'attacco

GM : Game Master (o Narratore)
PF : Punti fatica
SFG : soglia delle ferite gravi
SFL : soglia delle ferite leggere

1.1. IL MORALE (REGOLE, CAP. IV, I., P. 69)

Viene applicato solamente sui gruppi di PNG. Secondo il suo morale, un gruppo di combattenti combatterà in maniera differente.

<i>Morale</i>	<i>Comportamento</i>	<i>Esempio</i>
Basso	Individuale : fuga alla 1° FL Collettivo : fuga : - dopo la morte del loro capo - o dopo il 10 o 20% di perdite - o ad un avversario molto impressionante (cfr. 1.4) Dei movimenti di panico irrazionale possono disorganizzare i ranghi	Non combattenti, militari di leva o predoni: -predoni goblin -milizie di Thardad -...
Normale	Individuale: fuga dopo la 1° FG Collettivo: fuga- dopo la morte del loro capo- o dopo il 40% o 60% di perdite Fuga disordinata, ma senza panico	Combattenti allenati: -soldati di Gondor -guerrieri orchetti -Nani di Khazad-Dûm -...
Elevato	Capaci di sostenere un combattimento anche dopo delle FG, delle perdite importanti o la morte del capo, se questo viene rimpiazzato da un altro ufficiale. Se si ritirano, lo fanno con ordine	Combattenti d'élite: -cavalieri di Rohan -cavalieri di Dol Amroth -guerrieri di Khazad-Dûm -Uruk-Hai di Isengard -...

§§§

1.2. I TURNI E L'INIZIATIVA (REGOLE, CAP. IV, II. E III, P. 69-70; X. P. 76)

Ogni turno di combattimento dura 10 secondi. Secondo la sua GRAZIA, ciascun personaggio dispone d'una Iniziativa e di un numero di Azioni per Turno variabile (max. 6). Un ordine di Tattica (vedi la scheda 1.3.) può aggiungere un bonus di una Azione per Turno.

Al fine di gestire le interazioni tra personaggi, i turni sono divisi in passi d'arme, di durata variabile. Ad ogni passo, ognuno deve fare almeno un'azione (se gliene restano) e può fare ciò che vuole, a condizione di averne ancora. I passi d'arme si svolgono all'esaurimento delle azioni dei personaggi.

Ogni azione di una persona «costa» un certo numero di «azioni»: 0 se questa azione è istantanea, 1 per la maggior parte delle «azioni» standard, 2 per certe «azioni» più lunghe.

Azioni istantanee :

- fare un «test passivo» :
 - § resistere all'intimidazione, alla Stregoneria, alle Tenebre (cfr. 4.1.4 e 4.3.),
 - § **Percepire il Male**
 - § resistere alle ferite (test di Resistenza all'inizio del turno, cfr. 3.1.1.),
 - § **Percezione in caso di sorpresa** (cfr. 1.5.2.)
 - § **Equitazione all'inizio del turno per un cavaliere** (cfr. 2.6.)
- impiegare un potere di magia spontanea (cfr. 4.1.), MA :
 - § un solo potere per turno,
 - § i test preparativi costano ciascuno un'azione
- attivare una runa (cfr. 4.1.)

Azioni non istantanee :

- tentativo d'intimidazione (salvo se quest'ultima deriva da una carica, vedi scheda 2.5)
- portare un attacco (con alcune armi a due mani¹ : 2 azioni)
- parare o schivare (con alcune armi a due mani² : 2 azioni)
- sfoderare o rinfoderare un'arma
- ricaricare un'arma di tiro (balestra : 2 azioni)
- mirare con le armi da tiro o da lancio
- percorrere un numero di passi equivalente al suo numero di Corsa
- rialzarsi, cambiare posizione (seduto, in piedi, coricato, inginocchiato, ...)
- montare o smontare da una cavalcatura
- lanciare un incantamento di magia rituale (Alta Magia, Stregoneria; cfr. 4.2. e 4.3.),
- fare un test «attivo» (i test «passivi» sono istantanei).

¹ Spadone, Ascia da battaglia, lancia da cavaliere (solo per un fante), mazza a 2 mani

² Lancia da cavaliere (solo per un fante), mazza a 2 mani

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

TEST DI RESISTENZA (vedi 3.1.1.)

Le persone ferite nel corso del turno precedente fanno un Test di Resistenza medio (8). Questo test è istantaneo (non comporta un'azione). In caso di fallimento :

- **le persone affaticate adottano un'attitudine al combattimento puramente difensiva** (Parata o Schivata). Essi possono agire normalmente per ciò che comporta le competenze non direttamente legate al combattimento.
- **coloro che sono ferite leggermente sono storditi** : essi sono coscienti, ma non possono compiere nessuna azione di alcun genere.
- **coloro che sono gravemente feriti piombano nell'incoscienza** e non possono uscirsene senza essere soccorsi.

TEST D'EQUITAZIONE (vedi 2.6.)

I PG che sono a cavallo fanno il loro test di «Equitazione» (salvo se essi caricano, cfr. 2.5.)

1° PASSO D'ARME

Annunciano le persone in mischia, per ordine crescente di iniziativa (se 2 combattenti hanno la stessa iniziativa, non annunciano nulla)

Azioni speciali

Intimidire (1 azione, vedi scheda 1.3.)

Ordini tattici (2 azioni, vedi scheda 1.4.)

Attacchi a distanza (tiro o lancio) per ordine decrescente di iniziativa (vedi scheda 2.2.):

Caricare : 1 azione (salvo balestra : 2)

Mirare : 1 azione (facoltativo, aumenta la GRAZIA di un livello)

Attacchi in mischia per ordine decrescente di iniziativa e rispettando gli annunci (vedi scheda 2.1.)

Altre azioni : movimenti, test diversi, ...

2 PASSO D'ARME

Stesso svolgimento del 1°...

I passi d'arme si succedono fintanto che una persona ha ancora delle azioni disponibili

Precisazione : un personaggio può utilizzare più di una azione per passo d'arme. Per esempio, un combattente LEGGIADRO (4 azioni per turno) può sfoderare la sua arma (1 azione), parare 2 attacchi (1 azione ciascuno) e portarne uno (1 azione), tutto nel corso del 1° passo d'arme. In compenso, per i seguenti (se gli attaccanti hanno ancora delle azioni), egli subirà... (vedi FAQ, p. 7).

§§§

1.3. INTIMIDAZIONE (REGOLE, CAP. IV, IV., P. 71)

Un combattente può tentare di Intimidire il suo, o i suoi avversari.

Messa in atto : il combattente fa un test di Intimidire contrapposto a quello del suo avversario. Se quest'ultimo non ha questa competenza, egli fa semplicemente un tiro di PRESENZA. Se egli ha molteplici avversari, solamente il loro capo fa un tiro, in mancanza di esso, colui che ha il miglior dado di PRESENZA.

La **carica** ha come effetto un'intimidazione (vedi scheda 2.5.) : tutte le persone coinvolte nella carica fanno un test di Intimidire istantaneo (con la maggiorazione di un livello della PRESENZA i caso di carica a cavallo su dei Fanti).

Effetti :

- in caso di riuscita, un numero di avversari uguali al punteggio di Carisma del combattente vedono diminuiti i loro dadi di un livello se hanno delle relazioni con il combattente durante tutta la scena a seguire,
- in caso di fallimento, è proprio il combattente che si ritrova intimidito e che subisce la suddetta minorazione per la stessa durata.

§§§

1.4. ORDINI IN BATTAGLIA (REGOLE, CAP. IV, IV., P. 71)

Nel corso di un combattimento, la nozione di ordini in battaglia, corrisponde al vantaggio ottenuto dai combattenti che beneficiano di una coordinazione e di un aumento grazie al loro capo.

Condizione : al meno 10 combattenti in battaglia

Messa in atto : uno dei combattenti analizza tatticamente la situazione (tiro medio (8) di «Tattica», una azione), inoltre dona i suoi consigli ai suoi compagni (tiro medio (8) di «Comandare», una azione).

Effetti :

- in caso di riuscita dei due test, tutti i combattenti tranne colui che dà gli ordini beneficiano di una azione supplementare per turno ; questo bonus non è cumulabile.
- in caso di fallimento di uno o dell'altro test, nulla.

§§§

1.5. LO STATO DI VIGILANZA (REGOLE, CAP. IV, X., P. 76)

In una situazione di combattimento, lo stato di vigilanza di un personaggio può variare dalla completa attenzione all'incoscienza totale. Tra questi due estremi, una persona può essere sorpreso, stordito, affaticato, addormentato o incosciente (vedi anche 3.1.1.).

1.5.1. La persona sveglia

È la situazione «normale» di una persona in possesso dell'insieme delle facoltà e pienamente cosciente dello spazio circostante.

1.5.2. La persona sorpresa

È la situazione di una persona sveglia, ma che deve affrontare una situazione che non aveva preveduto (imboscata, attacco, ...). Questo stato di fatto risulta generalmente da una manovra riuscita da parte del suo o dei suoi avversari (in generale «Nascondersi») e/o di un fallimento da parte sua di un test in «Percepire».

Effetti : Una persona sorpresa è incapace di reagire a questo avvenimento : egli cessa tutte le sue attività e resta immobile. In caso di attacco in mischia, egli può avere un riflesso difensivo (Parata o Schivata, ma con una GRAZIA diminuita di 2 livelli. In ogni caso, il suo TD sarà minimo di 5 (cfr. 2.2.1. e 2.3.1.).

Durata : La sorpresa dura un minimo di una azione e un massimo di un turno.

Se la persona sorpresa ha più di una azione per turno, egli può tentare di reagire prima della fine di quest'ultimo, facendo un tiro istantaneo arduo (11) di Percezione. In caso di fallimento, egli resterà sorpresa fino alla fine del turno (ma può ancora avere una difesa riflessiva con la GRAZIA diminuita di due livelli).

1.5.3. La persona stordita

Una persona può essere stordita :

- dopo una FL e in caso di fallimento del test medio (8) di RESISTENZA all'inizio del turno (cfr. 3.1.1.)
- come risultato di un tentativo di stordirla : vedi 2.4.
- per tutti gli altri motivi : caduta, fuga dal parapiglia (cfr. 2.4.2.), goffaggine, sorte, ...

Effetti : una persona stordita è cosciente di ciò che gli accade intorno, ma non può agire, non si può neanche difendere. In caso di attacco, il suo TD è automaticamente 5 (cfr. 2.2.1. e 2.3.1.). Egli non può più avere attività mentale (riflessioni, concentrazione, ...).

Durata : questo stato stordito, dura per tutto il turno, salvo in caso di tentativo di stordimento, dove una persona perde un'azione per BI (cfr. 2.4.1.).

1.5.4. La persona addormentata

Effetti : una persona addormentata è incosciente di ciò che ha intorno.

Tutti gli attacchi in mischia portati contro di lui vengono effettuati con un bonus di +3 (difensore al suolo), ma il suo TD è di 5 (cfr. 2.2.1.).

Tutti gli attacchi a distanza portati contro di lui sono effettuati a -3 (difensore al suolo), ma il suo TD è di 5 (cfr. 2.2.1.).

Durata : una persona addormentata si sveglia automaticamente se egli incassa un colpo (anche se si tratta solamente di un PF). Egli può ugualmente svegliarsi in caso di rumore o di choc ; in questo caso, fa un test di «Percezione», fissate da soli la soglia in funzione della violenza del rumore o dello choc.

Se una persona tenta di non svegliare l'altro, farà un test in contrapposizione, per esempio «Nascondersi» contro «Percezione» (con la CONSAPEVOLEZZA del dormiente diminuita di due livelli per tener conto del suo stato)

Una persona sveglia da un debole stimolo potrebbe essere ancora assonnata : lo considereremo come «sorpreso» per un turno.

1.5.6. La persona incosciente

L'incoscienza è causata particolarmente dall'avere incassato almeno una FG, ed inoltre si deve fallire al suo test medio (8) di Resistenza all'inizio del turno (cfr. 3.1.1.), o in caso di stordimento riuscito (cfr. 2.4.1.).

Effetti : una persona incosciente... è incosciente di ciò che ha attorno.

Tutti gli attacchi in mischia portati contro di lui vengono effettuati con un bonus di +3 (difensore al suolo), ma il suo TD è di 5 (cfr. 2.2.1.).

Tutti gli attacchi a distanza portati contro di lui sono effettuati a -3 (difensore al suolo), ma il suo TD è di 5 (cfr. 2.2.1.).

Durata : lo stato di incoscienza causato da una FG dura fintanto che la persona non viene soccorsa : cfr. 3.1.2.

In caso di stordimento, questo stato dura circa un'ora per FG.

§§§

2.1. BONUS DI POSSANZA, ARMI, SCUDI ED ARMATURE

2.1.1. Il bonus di POSSANZA (Regole, Cap. I, IV., p.7 e Cap. IV, V., p.72)

Si considera che una persona più forte infligge dei danni più gravi se è lui ad attaccare il suo avversario : questo si traduce nella seguente modifica [al calcolo dei DN](#) (cfr.2.2.2.) :

Sofferente: -1
 Gracile: 0
 Esile: 0
 Robusto: 0
 Vigoroso: +1
 Massiccio: +2
 Colossale :+3
 Gigantesco: +4

Questo bonus si applica a tutti gli attacchi a contatto o con armi a contatto e con le armi da lancio, ma con le armi da tiro (quelle che usano la competenza «Uso dell'Arco» : archi, balestre, cfr. 2.3.).

2.1.2. Le armi (Regole, Cap. VII, II., p. 113)

Ogni arma è definita dai seguenti attributi :

- la competenza necessaria per usarla.
 Se una persona non possiede la competenza appropriata, egli si può servire dell'arma utilizzando la competenza «Rissa» (danni / 2, arrotondata all'unità superiore più l'eventuale bonus di POSSANZA, cfr. 2.2.1. e 2.3.1.)
- il costo in «Azioni» : cfr. 1.2.
- [il punteggio dei danni](#) : cfr. 2.2.2. e 2.3.2.
- la portata per le armi a distanza : cfr. 2.3.

La caratteristica minima per usare le armi non sono ripetute, in quanto ogni persona dovrebbe conoscere se può usare le sue armi.

Arma	Competenza	Punti Azione	Punteggio	Portata	Scudo
Balestra	Uso dell'Arco	Caricare : 2 (Mirare : 1) Tirare : 1	6	150 passi	No
Arco corto	Uso dell'Arco	Caricare : 1 (Mirare : 1) Tirare : 1	3	50 passi	No
Arco lungo ¹	Uso dell'Arco	Caricare : 1 (Mirare : 1) Tirare : 1	4	100 passi	No
Rissa a mani nude	Rissa	1	1		Si
Rissa con armi improvvisate (gamba di un tavolo, padella, Ō)	Rissa	1	2		Si
Rissa con un arma non conosciuta	Rissa	Vedi arma	Punteggio dell'arma / 2 ²	Vedi arma	Vedi arma
Bastone	Rissa	1	3 (4 con cotta di maglia)		No
Scimitarra	Uso della Spada	1	4		Si
S cure	Uso dell'Ascia	1	3 (4 a placche)		Si
Coltello	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2	5 passi	Su
Daga	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2	5 passi	Si
Spada bastarda a 1 mano	Uso della Spada	1	4		Si
Spada bastarda a 2 mani	Armi a due mani	1	5		No
Spada corta	Uso della Spada	1 Iniziativa +1	3		Si
Spada larga	Uso della Spada	1	4 (5 senza armatura, giustacuori e corpetto di cuoio)		Si
Spada lunga	Uso della Spada	1	4 (5 con broigne e placche)		Si
Spiedo	Uso della Lancia	1 Iniziativa +1	5		No
Spadone	Armi a due mani	Attacco 2 Parata 1	6 (7 senza armatura, giustacuori e corpetto di cuoio)		No
Mazzafrusto	Uso della Mazza	1	5		Si
Framea	Uso della Lancia / Lanciare	1 Iniziativa +1 (in mischia)	4	10 passi	Si
Fionda	Lanciare	Caricare : 1 (Mirare : 1) Tirare : 1	2 (3 cotta di maglia)	50	Si
Manganello	Rissa	1	3 (4 cotta di maglia)		Si
Ascia d'Armi	Uso dell'ascia	1	5 (6 placche)		Si
Ascia da Battaglia	Armi a due mani	Attacco 2 Parata 1	6 (7 placche)		No
Ascia da lancio	Uso dell'Ascia / Lanciare	1	4 (5 placche)	10 passi	Si
Giavellotto	Uso della Lancia / Lanciare	1	3	20 passi	Si
Lancia da Cavaliere	Uso della Lancia	1 (a cavallo) 2 (appiedato) Iniziativa +2	6		Si (a cavallo) No (appiedato)
Martello da Guerra	Uso della Mazza	1	4 (5 placche)		Si
Mazza a due mani	Armi a due mani	2	6 (7 cotta di maglia)		No
Mazza d'Armi	Uso della Mazza	1	4 (5 cotta di maglia)		Si
Picca	Uso della Lancia	1 Iniziativa +2	5		No
Pugnale da lancio	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2	15 passi	Si

¹ Non permesso ai cavalieri

² Arrotondato all'unità superiore

2.1.3. Gli scudi (Regole, Cap. VII, II., p. 114)

Ogni scudo è definito dalle seguenti caratteristiche :

- il tipo (la taglia, la forma)
- il bonus apportato al TD nel combattimento in mischia : cfr. 2.2.1.
- il bonus apportato al TD nel combattimento a distanza : cfr. 2.3.1.

La caratteristica minima per usare gli scudi non sono ripetute, in quanto ogni persona dovrebbe conoscere se può usare i suoi scudi.

<i>Tipo</i>	<i>Bonus in mischia</i>	<i>Bonus a distanza</i>
Targa (piccolo scudo)	+1	0
Parma (scudo medio circolare)	+1	+1
Scudo Equestre (grande scudo triangolare)	+2	+2
Pavese (scudo molto grande rettangolare, <i>non permesso ai cavalieri</i>)	+3	+3

2.1.4. Le armature (Regole, Cap. VII, I., p. 112)

Ogni armatura è definita dalle seguenti caratteristiche:

- il nome
- la protezione apportata : cfr. 2.2.2. e 2.3.2.

La caratteristica minima per usare le armature non sono ripetute, in quanto ogni persona dovrebbe conoscere se può usare le sue armature (vedi le Regole).

Non è possibile accomunare molteplici pezzi, non è possibile che questi pezzi coprano differenti parti del corpo : impossibile per esempio aggiungere un elmetto di cuoio ed un elmo. Nel caso di pezzi accomunati, la protezione si addiziona, salvo se l'attaccante compie un attacco mirato (cfr. 2.4.) : in questo caso, solamente la protezione della parte mirata viene presa in considerazione (cfr. FAQ p.6)

<i>Pezzo</i>	<i>Protezione</i>
Corpetto di cuoio	1
Usbergo (tunica imbottita e trapuntata)	1
Corpetto di cuoio borchiato	1
Elmetto di cuoio cerchiato con ferro	2
Guanti di cuoio	1
Stivali	1
Broigne (armatura ad anelli)	3
Cotta di maglia	4
Cotta di maglia nanica	5
Camaglio (passamontagna di maglia)	4
Guanti di maglia (<i>da armatura NdT</i>)	4
Schiniere (gambale) di maglia	4
Armatura a placche	5
Armatura nanica a placche	6
Elmo	5
Guanti di ferro (<i>da armatura NdT</i>)	5
Grèves e solette di ferro («stivali» di ferro)	5
Armatura di placche	6
Armatura di placche	7

§§§

2.2. L'ATTACCO IN MISCHIA (REGOLE, CAP. IV, V., P. 72)

Con il sistema semplificato di Guzim, il Nano che vi vuole bene.

La risoluzione di attacco intercorre in due azioni :

- l'attacco va a buon fine ?
- se sì, quali danni infligge ?

2.2.1. L'attacco va a buon fine ?

Affinché l'attacco vada a buon fine, il risultato del tiro d'attacco (TA) deve essere superiore al tiro di difesa (TD) del difensore.

TA : l'attaccante fa un check sulla competenza corrispondente alla sua arma.

Se non la possiede, la competenza «Rissa» gli permette di battersi :

- a mani nude (danni : 1, più un eventuale bonus di POSSANZA),
- con un arma improvvisata : gamba di un tavolo, padella, ... (danni : 2, più l'eventuale bonus di POSSANZA)
- con un arma che non conosce (danni / 2, arrotondati all'unità superiore più l'eventuale bonus di POSSANZA).

A seconda della situazione di combattimento, il TA è affetto da un bonus/malus di situazione, secondo la tabella sottostante (NB, questi bonus/malus sono alternativi e non cumulabili) :

<i>Situazione</i>	<i>Bonus / Malus</i>
Attaccante in posizione dominante ¹	+1
Attaccante in posizione dominata ²	-1
Attaccante seduto	-2
Difensore seduto	+2
Attaccante allungato al suolo	-3
Difensore allungato al suolo	+3

Se altre situazioni si presentano, un bonus / malus gli verrà attribuito ispirandosi ai casi descritti sopra.

TD :

- se il difensore para con un arma : TD = tiro di «Parare»
- se il difensore para con uno scudo : TD = tiro di «Parare» + bonus dello scudo
- se il difensore schiva : TD = tiro di «Schivare»

Tabella degli scudi :

<i>Tipo</i>	<i>Bonus</i>
Targa	+1
Parma	+1
Scudo equestre	+2
Pavese (interdetto ai cavalieri)	+3

In tutti questi casi, e anche se il difensore non para né schiva, si considera il TD minimo :

- 8 se il difensore è fisicamente cosciente ed attivo, ma non para questo attacco, o fallisce il tiro,
- 5 se è immobile (stordito, sorpreso, incosciente, addormentato ..., cfr. 1.5.).

Se $TD > TA$, l'attacco fallisce.

Se $TD \geq 2 TA$, l'attacco fallisce, insieme al seguente (quelli di cui è bersaglio) nel corso dello stesso combattimento (difesa critica)

Se $TD \geq 3 TA$, l'attacco fallisce insieme ai due attacchi seguenti nel corso dello stesso combattimento (difesa critica) etc.

Se $TA \geq TD$, l'attacco è riuscito e bisogna calcolare i danni.

Se $TA \geq 2 TD$, uguale ma i danni saranno x 2 (attacco critico)

Se $\geq 3 TD$, uguale ma i danni saranno x 3 (attacco critico)

etc.

2.2.2. Quali danni saranno inflitti dall'attacco ?

Il calcolo dei danni (DN) non necessita di tiri supplementari. In aggiunta al punteggio dell'arma (determinato dalla tabella sottostante), il tiro d'attacco (TA) ed il bonus di POSSANZA dell'attaccante (cfr. 2.1.1.), e si sottrae il tiro del difensore (TD) e l'armatura (cfr. 2.1.4.) del difensore.

$$DN = \text{punteggio dell'arma} + \text{bonus di POSSANZA} + TA - TD - \text{armatura}$$

N.B.: in caso di carica, bisognerà aggiungere un bonus : cfr. 2.5.2.

Tabella delle armi da contatto :

<i>Arma</i>	<i>Competenza</i>	<i>Punti Azione</i>	<i>Punteggio</i>
Daga	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2
Spada bastarda a 1 mano	Uso della Spada	1	4
Spada bastarda a 2 mani	Armi a due mani	1	5
Spada corta	Uso della Spada	1 Iniziativa +1	3
Spada larga	Uso della Spada	1	4 (5 senza armatura, giustacuori e corpetto di cuoio)
Spada lunga	Uso della Spada	1	4 (5 con broigne e placche)
Spiedo	Uso della Lancia	1 Iniziativa +1	5
Spadone	Armi a due mani	Attacco 2 Parata 1	6 (7 senza armatura, giustacuori e corpetto di cuoio)
Mazzafrusto	Uso della Mazza	1	5
Framea	Uso della Lancia / Lanciare	1 Iniziativa +1 (in mischia)	4
Manganello	Rissa	1	3 (4 cotta di maglia)
Ascia d'Armi	Uso dell'ascia	1	5 (6 placche)
Ascia da Battaglia	Armi a due mani	Attacco 2 Parata 1	6 (7 placche)
Ascia da lancio	Uso dell'Ascia / Lanciare	1	4 (5 placche)
Giavellotto	Uso della Lancia / Lanciare	1	3
Lancia da Cavaliere	Uso della Lancia	1 (a cavallo) Iniziativa +2 2 (appiedato)	6
Martello da Guerra	Uso della Mazza	1	4 (5 placche)
Mazza a due mani	Armi a due mani	2	6 (7 cotta di maglia)
Mazza d'Armi	Uso della Mazza	1	4 (5 cotta di maglia)
Picca	Uso della Lancia	1 Iniziativa +2	5
Pugnale da lancio	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2

³ arrotondato all'unità superiore

I danni che verranno inflitti saranno più o meno elevati secondo la soglia delle ferite leggere (SFL) o gravi (SFG) del difensore.

$$\text{SFL} = (\text{max. del dado di POSSANZA}/2) + (\text{punteggio di Resistenza})$$

$$\text{SFG} = (\text{max. del dado di POSSANZA}/2) + (\text{punteggio di Resistenza} \times 2)$$

Se i danni sono inferiori alla soglia delle ferite leggere, il difensore incasserà un PF (o più in caso di attacco critico).

Se i danni sono superiori o uguali alla soglia delle ferite leggere e inferiori alla soglia delle ferite gravi, il difensore incassa una FL (o più in caso di attacco critico).

Se i danni sono superiori o uguali alla soglia delle ferite gravi, il difensore incassa una FG (o più di una in caso di attacco critico).

2.3. L'ATTACCO A DISTANZA (REGOLE, CAP. IV, V., P. 72)

Con il sistema semplificato di Guzim, il Nano che vi vuole vene.

La risoluzione dell'attacco a distanza è divisa in due tappe :

- l'attacco va a buon fine ?
- se sì, quali danni infligge ?

2.3.1. L'attacco va a buon fine ?

Affinché l'attacco vada a segno, il risultato del TA deve essere superiore al tiro del difensore (TD).

TA : l'attaccante fa un tiro della competenza relativa alla sua arma.

Se egli non la possiede, la competenza «Rissa» gli permette di battersi con un'arma che non conosce (danni / 2, arrotondati all'unità superiore).

NB: un cavaliere fa un test di «Uso dell'Arco» applicando i malus seguenti alla sua GRAZIA (cfr. 2.6.) :

<i>Andatura della cavalcatura</i>	<i>Malus</i>
Ferma	Nessuno
Al passo	- 1 livello
Al trotto	- 2 livelli, impossibile mirare
Al galoppo	- 2 livelli

Secondo la situazione del combattimento, il TA è affetto da un bonus/malus secondo la tabella sottostante :

<i>Situazione</i>	<i>Bonus / Malus</i>
Attaccante in posizione dominante ⁸	+1
Attaccante in posizione dominata ⁹	-1
Difensore parzialmente nascosto (inginocchiato o visibile al di sopra della cintura) ¹⁰	-2
Difensore al suolo	-3

TD :

- se il difensore para con uno scudo (salvo la targa) : TD = tiro di «Parata» + bonus dello scudo
- se il difensore schiva : TD = tiro di «Schivare» con la GRAZIA diminuita di due livelli

Tabella degli scudi :

<i>Tipo</i>	<i>Bonus</i>	<i>Speciale</i>
Targa	0	Non para gli attacchi a distanza
Parma	+1	
Scudo equestre	+2	
Pavese	+3	Interdetto ai cavalieri

In tutti i casi, e anche se il difensore non para né schiva, si considera il TD minimo uguale a:

- 11 se il difensore è entro la mezza portata e la portata massima dell'arma,
- 8 se il difensore è ravvicinato E fisicamente cosciente ed attivo, ma non para questo attacco, o fallisce nel tiro,
- 8 se il difensore è entro la mezza portata e la portata massima dell'arma E immobile (stordito, sorpreso, incosciente, addormentato ... cfr. 1.5.),
- 5 se il difensore è ravvicinato E immobile (stordito, sorpreso, incosciente, addormentato ...).

¹ La nozione della «Posizione dominante» (o dominata) per le armi a distanza è più stretta che per le armi a contattato, l'elevazione deve essere al meno uguale alla metà della distanza da tiro (un cavaliere un cavaliere arciero non sarà considerato come dominante su un fante a 20 passi da lui sul terreno in piano)

² Vedi nota 1 sovrastante

³ Se il difensore è più coperto. applicare le regole sull'Attacco mirato (cfr. 2.4.1.)

Se $TD > TA$, l'attacco fallisce.

Se $TD \geq 2 TA$, l'attacco fallisce, insieme al seguente (quelli di cui è bersaglio) nel corso dello stesso combattimento (difesa critica)

Se $TD \geq 3 TA$, l'attacco fallisce insieme ai due attacchi seguenti nel corso dello stesso combattimento (difesa critica)
etc.

Se $TA \geq TD$, l'attacco è riuscito e bisogna calcolare i danni.

Se $TA \geq 2 TD$, uguale ma i danni saranno x 2 (attacco critico)

Se $TA \geq 3 TD$, uguale ma i danni saranno x 3 (attacco critico)

etc.

2.3.2. Quali danni verranno inflitti dall'attacco ?

Il calcolo dei danni (DN) non necessita di tiri supplementari. Si aggiunge al punteggio dell'arma (determinato dalla tabella sottostante), il tiro d'attacco (TA) e il bonus di POSSANZA dell'attaccante per le armi da tiro¹, e si sottra il tiro del difensore (TD) e l'armatura (cfr. 2.1.4.) del difensore.

$$DN = \text{punteggio dell'arma} + \text{bonus di POSSANZA} + TA - TD - \text{armatura}$$

(per le armi da tiro solamente)

Tabella delle armi a distanza :

<i>Arma</i>	<i>Competenza</i>	<i>Punti Azione</i>	<i>Punteggio</i>	<i>Portata</i>
Balestra	Uso dell'Arco	Caricare : 2 (Mirare : 1) Tirare : 1	6	150 passi
Arco corto	Uso dell'Arco	Caricare : 1 (Mirare : 1) Tirare : 1	3	50 passi
Arco lungo ¹	Uso dell'Arco	Caricare : 1 (Mirare : 1) Tirare : 1	4	100 passi
Rissa con un arma non conosciuta	Rissa	Vedi arma	Punteggio dell'arma / 2 ²	Vedi arma
Coltello	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2	5 passi
Daga	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2	5 passi
Framea	Uso della Lancia / Lanciare	1 Iniziativa +1 (in mischia)	4	10 passi
Fionda	Lanciare	Caricare : 1 (Mirare : 1) Tirare : 1	2 (3 cotta di maglia)	50
Ascia da lancio	Uso dell'Ascia / Lanciare	1	4 (5 placche)	10 passi
Giavellotto	Uso della Lancia / Lanciare	1	3	20 passi
Pugnale da lancio	Uso del Pugnale / Lanciare	1 Iniziativa +1	2	15 passi

¹Tutte le armi a distanza sono armi da tiro salvo quelle che utilizzano la competenza «Uso dell'Arco»

²Interdetto ai cavalieri

³Arrotondato all'unità superiore

I danni inflitti saranno più o meno elevati secondo la soglia delle ferite leggere (SFL) o grava (SFG) del difensore.

$$\text{SFL} = (\text{massimo del dado di POSSANZA}/2) + (\text{punteggio di Resistenza})$$

$$\text{SFG} = (\text{massimo del dado di POSSANZA}/2) + (\text{punteggio di Resistenza} \times 2)$$

Se i danni sono inferiori alla soglia delle ferite leggere, il difensore incassa una PF (o più di una in caso di attacco critico).

Se i danni sono superiori o uguali alla soglia delle ferite leggere e inferiore alla soglia delle ferite gravi, il difensore incassa una FL (o più di una in caso di attacco critico).

Se i danni sono superiori o uguali alla soglia delle ferite gravi, il difensore incassa una FG (o più di una in caso di attacco critico).

§§§

2.4. GLI ATTACCHI INDIRIZZATI (REGOLE , CAP. IV, VIII. E IX., P. 74)

Se vuole, l'attaccante può **mirare** una parte del corpo del suo avversario o tentare di **lottare** contro di lui per spingerlo, disarmarlo o "placcarlo".

2.4.1. Attacco mirato

Diminuendo la sua caratteristica (POSSANZA a contatto, GRAZIA a distanza) di un livello, l'attaccante può mirare un parte del difensore (*questa parte deve essere accessibile : un cavaliere non può mirare alla gambe di fante*).

Se l'attacco infligge dei danni, il difensore dovrà subire le conseguenze adeguate : lasciare l'arma se il colpo è alla mano, zoppicare se il colpo è alla gamba, ...

Diminuendo la sua caratteristica (POSSANZA a contatto, GRAZIA a distanza) di due livelli, l'attaccante può mirare un organo vitale (testa, cuore). In questo caso, gli eventuali danni vengono moltiplicati per due. Questa moltiplicazione è cumulativa con quella di un eventuale attacco critico.

Le diminuzioni possono essere acuite in caso di difficoltà particolare : toccare la gambe di un avversario in piena corsa (- 2 livelli), attendere l'occhio del difensore (- 3 livelli), ...

Un attaccante può anche tentare di stordire un avversario¹⁴ mirando al cranio e utilizzando un arma di tipo contundente (tutte quelle che usano le caratteristiche «Rissa» o «Uso della Mazza», più la mazza a due mani).

In questo caso, l'attacco si svolge come un normale attacco mirato verso la testa (dunque una POSSANZA diminuita di 2 livelli). Se i danni vengono inflitti, essi non sono raddoppiati, ma trasformati come di seguito :

- i PF vengono perduti
- le FL stordiscono l'avversario, che perde una azione per FL
- le FG addormentano l'avversario (un ora per FG).

I danni non vengono dunque inflitti. Ciononostante, se il colpo destinato ad addormentare supera le FG dell'avversario, quest'ultimo muore, ed i cranio spaccato...

Per gli effetti degli stati «stordito» e «addormentato», vedi la scheda 1.5.

2.4.2. La lotta

La lotta permette di neutralizzare un avversario senza fargli male. Si può svolgere dunque, con o senza armi. Essa mira a spingere, disarmare, o placcare il difensore.

Il lottatore fa un test di «Lotta» in opposizione con l'azione (difensiva o offensiva) del suo avversario. Verranno applicati a questo test, gli stessi modificatori che si hanno con un attacco in mischia (cfr. 2.2.1.) :

<i>Situazione</i>	<i>Bonus / Malus</i>
Attaccante in posizione dominante ²	+1
Attaccante in posizione dominata ³	-1
Attaccante seduto	-2
Difensore seduto	+2
Attaccante allungato al suolo	-3
Difensore allungato al suolo	+3

¹ Un fante non può tentare di stordire un cavaliere : vedi scheda 2.6.

² dunque cavaliere contro fante

³ dunque fante contro cavaliere

Per spingerlo, egli deve riuscire in un test di «Lotta» (in caso di fallimento, se l'avversario attacca simultaneamente, il lottatore incassa il doppio delle ferite), in opposizione ad un test di POSSANZA⁴ :

- Se ci riesce, proietta il suo avversario a terra.
In caso di riuscita critica, l'avversario è a terra e stordito (vedi sched a 1.5.).
- Se fallisce, l'avversario è giusto fuori dal cammino del lottatore.

Per disarmarlo, egli deve riuscire in un test di «Lotta» per afferrare l'arma o il pugno del suo avversario (in caso di fallimento, se l'avversario attacca simultaneamente, il lottatore incassa il doppio delle ferite).
Il lottatore deve superare un test opposto di POSSANZA :

- Se ci riesce, egli strappa di mano l'arma all'avversario.
[In caso di riuscita critica, il lottatore recupera l'arma.](#)
- Se fallisce, egli prova a bloccare l'eventuale attacco del suo avversario, ma deve lasciare la presa.

\$\$\$

⁴ Per un tentativo di spingere nel corso di una carica, vedi 2.5. Per una spinta a cavallo, vedi 2.6.

2.5. La carica

La carica consiste nel correre (a piedi) o a galoppare (a cavallo) contro il nemico.

2.5.1. Condizioni

Per caricare, un fante deve percorrere in corsa almeno 5 passi e non più di 100. Dei fanti non possono caricare un cavaliere.

Un cavaliere, quanto a lui, deve fare percorrere al galoppo alla sua cavalcatura almeno 10 passi e non più di 500. inoltre, deve riuscire in un test di «Equitazione» variabile secondo la sua cavalcatura :

- medio (8) per una cavalcatura addestrata al combattimento (destriero)
- arduo (11) per una cavalcatura che ha familiarità con il combattimento (palafreno, giumenta, ronzino)
- difficile (14) per una cavalcatura spaventata da un combattimento (pony, mulo)

In caso di fallimento, la cavalcatura è spaventata e si ferma a qualche passo dal nemico. In caso di fallimento negativo, il cavaliere vede le stelle.

In questi due casi, la carica deve essere ininterrotta e il più possibile in linea retta. Inoltre, far caricare una truppa intera necessita di un test di «Comandare».

2.5.2. Effetti

Una carica riuscita produce tre risultati :

- intimidazione
- choc
- spinta

L'intimidazione viene trattata prima. Choc e spinta sono simultanee, ma vengono trattate successivamente in termini di gioco.

Intimidazione (cfr. 1.3.) : la carica necessita di un test di un test di «Intimidazione» istantaneo (con l'aumento di un livello della PRESENZA in caso di carica a cavallo su dei fanti) in opposizione all'avversario. Se l'uno o l'altro non possiede questa competenza, fa un tiro di PRESENZA. Se ha molteplici avversari, solamente il loro capo fa il tiro, o in assenza di esso, colui che ha la migliore PRESENZA.

Effetti :

- in caso di riuscita, un numero di avversari uguali al punteggio di Carisma del combattente vedono diminuite di un livello le loro caratteristiche nelle relazioni col combattente durante tutta la scena a venire.
- in caso di fallimento, il combattente si ritrova intimidito e subisce la suddetta diminuzione per la stessa durata. Inoltre, se la carica dura più di un turno prima di trovare gli avversari, questi ultimi hanno diritto ad una **contro-carica**.

Contro-carica : gli avversari si riassessano (1 turno) e possono tentare una contro carica (eventualmente su un tiro di «Comandare»). Quest'ultima è sottomessa alle stesse condizioni di riuscita della carica. Se riesce, si tratta le due cariche normalmente (regole dell'iniziativa ordinaria, cfr. 1.2.), con le seguenti specifiche :

- il bonus di **choc** viene aumentato di 1 (la violenza è aumentata ancora)
- per la **spinta**, il livello della POSSANZA viene aumentato ad entrambi i protagonisti.

Choc (2.2.) : un colpo portato in carica è più violento : la determinazione dei danni beneficia dei seguenti bonus :

- carica a piedi : + 1
- carica a cavallo : + 2
- carica con un arma del tipo «Uso della Lancia» : +1

Questi bonus sono cumulativi.

NB : a parte questo bonus, il passo d'armi si svolge normalmente, compresi i bonus/malus di situazione (cfr. 2.2.1.), che sono cumulabili con quelli elencati di sopra. Quindi, un cavaliere che carica con una lancia da cavaliere un fante addiziona:

- difensore seduto	+ 2
- carica a cavallo :	+ 2
- carica con un arma del tipo «Uso della Lancia» :	+ 1
TOTALE	+ 5

Spinta (vedi 2.4.2.) : la carica produce simultaneamente un effetto di spinta sul bersaglio. Che risulta come una normale spinta (cfr. 2.4.2.), ma è simultanea allo choc e senza test di «Lotta» : un test in opposizione di POSSANZA (si prende in considerazione la POSSANZA della cavalcatura per cariche a cavallo), con la POSSANZA maggiorata di un livello per una carica a piedi e di due per una carica a cavallo.

- In caso di riuscita, l'attaccante proietta a terra il suo avversario. Per le azioni seguenti, egli può scegliere di proseguire la sua corsa su un altro bersaglio (sempre in linea pressoché retta) senza risposta possibile del difensore. In caso di riuscita critica, l'avversario a terra è stordito (vedi scheda 1.5.).
- In caso di fallimento, l'avversario è di poco fuori dalla traiettoria dell'attaccante. Quest'ultimo è stoppato e non può proseguire la sua caria, ma può attaccare un altro avversario senza dargli la possibilità di «schivare».

Se la spinta ha portato i suoi frutti, l'attaccante (o il contro-attaccante) può scegliere di proseguire la sua corsa su un altro bersaglio (sempre in linea pressoché retta) senza possibile risposta del difensore.

Se è su una cavalcatura, egli deve riuscire in un test di «Equitazione» di difficoltà variabile a seconda della sua cavalcatura (vedi al scheda della cavalcatura).

In caso di riuscita (o se egli è a piedi), l'attaccante po' dunque caricare un nuovo avversario (senza dover rifare un test di «Equitazione» all'inizio del turno, cfr. 2.6.). È anche possibile fare 3 attacchi su 3 bersagli e avere sempre successo (compreso il 1°) continuando a beneficiare degli effetti della carica iniziale (salvo l'intimidazione). Inoltre, se l'attaccante non ha attraversato i ranghi nemici, la carica si blocca nel mezzo.

§§§

2.6. IL COMBATTIMENTO IN SELLA

Le regole relative ai cavalieri sono le stesse dei fanti, con le seguenti modifiche :

- all'inizio del turno, tutti i cavalieri impegnati dal turno precedente in un combattimento, fanno un test istantaneo di «Equitazione» di difficoltà variabile a seconda della sua cavalcatura (attenersi alla sua scheda).
Eccezione : i cavalieri che hanno ingaggiato molteplici attacchi nel caso di una carica (cfr. 2.5.2.) all'inizio del turno precedente, non fanno il test all'inizio del turno.
 - Una riuscita significa che per questo turno, la cavalcatura obbedirà agli ordini del suo cavaliere.
 - Una riuscita critica può beneficiare di una azione bonus per il cavaliere, oppure una scalcia della cavalcatura contro un avversario che si avvicina dal retro, etc.
 - Un fallimento comporta che il cavaliere è occupato a calmare la sua cavalcatura innervosita : egli non può attaccare in questo turno, ma si difende normalmente e può effettuare le altre azioni che gli sono accessibili (spostarsi, magia, ...). Se la persona è storida (cfr. 1.5.3.), vedi di seguito.
 - Per un fallimento critico, appoggiarsi alla tabella appropriata (Regole, Cap. III, VIII., p.66)
- Influenza degli stati di vigilanza (cfr. 1.5.) : un PG sveglio, sorpreso o stordito può restare in sella. Ma come persona stordita non può fare nessuna azione (cfr. 1.5.3.), il fallimento al suo test istantaneo di «Equitazione» all'inizio del turno è sanzionata con un'impennata della cavalcatura, che costa un'azione e non causa danni.
- Armi (cfr. 2.1.2.) : la lancia da cavaliere ha delle caratteristiche diverse a seconda se viene usata a cavallo oppure a piedi : 1 punto azione e la possibilità dello scudo per i cavalieri, 2 punti azione e lo scudo negato per i fanti.
- Scudi (cfr. 2.1.3.) : il pavese (+ 3) è interdetto ai cavalieri.
- Attacchi in mischia (cfr. 2.2.1.) : contro un fante, il cavaliere è in posizione dominante e beneficia dunque del bonus di + 1 al suo TA. Allo stesso modo, un fante che attacca un cavaliere avrà un malus di - 1.
- Attacco a distanza (cfr. 2.3.1.) : l'arco lungo è interdetto ai cavalieri. D'altra parte, un cavaliere fa un test di «Uso dell'Arco» applicando i malus seguenti alla sua GRAZIA :

<i>Andatura della cavalcatura</i>	<i>Malus</i>
Ferma	Nessuno
Al passo	- 1 livello
Al trotto	- 2 livelli, impossibile mirare
Al galoppo	- 2 livelli

- Attacco mirato (cfr. 2.4.1.) : cavalieri e fanti opposti non possono mirare alle parti del corpo inaccessibili : la testa del cavaliere e le gambe del fante.
- Spinta (cfr. 2.4.2.) : un cavaliere non può essere l'obiettivo della spinta effettuata da un fante. Può tentare di spingere un fante oppure un altro cavaliere : in questo caso, il tiro di «Lotta» è rimpiazzato da un test di «Equitazione», e le POSSANZA prese in considerazione sono quelle delle cavalcature.
- Stordimento (Cfr. 2.4.1.) : in principio, un fante non può tentare di stordire un cavaliere. La situazione del combattimento può attenuare o annullare questo principio (per esempio un fante nascosto sopra un albero).
- La carica (cfr. 2.5.) fare come obiettivo la scheda speciale : dove si viene rinvati.

§§§

3.1. LE FERITE E LA SALUTE (REGOLE, CAP. IV, X., P. 76)

3.1.1. Le ferite

Il risultato del combattimento può essere una ferita più o meno grave : PF, FL, FG. (cfr. 2.2.2. e 2.3.2.).

In funzione della sua POSSANZA, ogni personaggio dispone di un certo punteggio, identico per i tre tipi di ferite :

Sofferente: 1
 Gracile: 2
 Esile: 3
 Robusto: 4
 Vigoroso: 5
 Massiccio: 6
 Colossale: 7
 Gigantesco: 8

Ogni volta che una persona riporta delle ferite, egli perde un punto nel punteggio di questo tipo di ferite. Se il punteggio è a 0, egli perde un punto nel livello più elevato (per esempio, un personaggio ROBUSTO ha già 4 PF ; se ne incassa uno in più, questa ferita sarà tolta dal suo punteggio delle FL). Se egli incassa una FG in più del suo punteggio, egli muore¹.

Dei personaggio che sono feriti, devono fare all'inizio di ogni turno un test medio (8) istantaneo di «Resistenza» (vedi 1.2.). Se gli riesce, egli può agire normalmente per il resto del turno. Se fallisce :

<i>Ferita (si considera la più grave)</i>	<i>Stato del ferito</i>	<i>Conseguenza</i>
PF	Affaticato durante questo turno	Non è possibile effettuare attacchi
FL	Stordito durante questo turno	Il ferito è cosciente di ciò che gli succede intorno ma non può agire, neanche difendersi. In caso di attacco il suo TD è automaticamente 5 (cfr. 2.2.1 e 2.3.1) Egli non può avere dell'attività mentale (riflessione, concentrazione...)
FG	Incosciente fino a che non viene soccorso (vedi di sotto 3.1.2)	Tutti gli attacchi in mischia apportati contro di lui vengono effettuati a + 3 (difensore al suolo) ed il suo TD è di 5 (cfr. 2.2.1) Tutti gli attacchi a distanza apportati contro di lui vengono effettuati a -3 (difensore al suolo) ma il suo TD è di 5 (cfr 2.2.1)

¹ Il GM può decidere che la persona in questione ha qualche minuto di agonia e può per esempio dare le sue ultime volontà ai suoi compagni in un ultimo rantolo...

3.1.2. I soccorsi e la salute

Come si possono recuperare le ferite ? Il **riposo** è mediamente la via più semplice, ma anche la più lunga. L'uso di alcune **competenze**, può accelerare le cose. Inoltre, diversi **artifizi** (sostanze, incantesimi) sono esaminati. Se il ferito non fa nulla di tutto ciò (**attività normale**), il suo stato rischia di peggiorare.

In caso di attività normale, ogni sera, il ferito effettua un test medio (8) (e uno solo) di «Resistenza» :

- Riuscito : stato stazionario.
- Fallimento : + 1 PF

In caso di riposo, ogni sera, il ferito effettua un test medio (8) (e uno solo) di «Resistenza» :

- Riuscito : -1 PF
Se non ha più PF : - 1 FL e + 1 PF
Se non ha più FL : - 1 FG e + 1 FL
- Fallimento : stato stazionario.

Un test riuscito in «Giardinaggio / Erboristeria» (soglia di difficoltà e durata della ricerca da determinare secondo la ragione), permette di trovare delle erbe mediche e di somministrarle al ferito. Quest'ultimo fa un test facile (5) di «Resistenza» :

- Riuscito : - PF. Se non ha più PF stato stazionario.
- Fallito : stato stazionario.

Un test riuscito in «1° soccorso» e uno solo per ferita (soglia di difficoltà e durata da determinare a seconda della situazione) permette di curare le FL :

- Riuscito : - 1 FL e + 1 PF. Se il ferito è al massimo dei suoi PF : - 1 PF, ma nessuna FL in meno
- Fallito : stato stazionario.

Un test riuscito in «Chirurgia» e uno solo per ferita (soglia di difficoltà e durata dell'intervento da determinare a seconda delle situazione) permette di curare le FG:

- Riuscito : - 1 FG e + 1 FL. Se il ferito è al massimo delle sue FL : - 1 FL, ma nessuna FG in meno
- Fallimento : stato stazionario.

Bere del Miruvor (liquore elfico) : - 1 PF / giorno

Bere del liquore orchesca (impossibile per Elfi e Mezz'elfi) : - 1 PF / giorno ed un test medio (8) di «Resistenza» :

- Fallimento : il personaggio è ubriaco : CONSAPEVOLEZZA e GRAZIA diminuita di un livello per 1 ora.
- Riuscita : niente

Dono taumaturgico «Imposizione delle mani» (utilizzabile unicamente sugli altri) con una somministrazione di Athelas (o foglia del Re) : cfr. Regole Cap. V, IV., p. 84.

Dono naturale «Sonno riparatore» (utilizzabile su di sé e sugli altri) con una notte / giornata di sonno (gli effetti del dono sono cumulativi con quelli del normale riposo) : cfr. Regole, Cap. V, V., p. 86.

§§§

4.1. MAGIA SPONTANEA (REGOLE, CAP. V, I., P. 78)

La presente scheda recensibili brevemente i Doni direttamente utilizzabili in combattimento. Non concerne perciò i Doni del Soccorso (cfr. 3.1.).

Per la descrizione precisa di ogni Dono, fare riferimento alle regole.

4.1.1. Magia elfica

Aura elfica (p. 81)

Procedura :

- Test medio (8) di «Incantamento» (1 azione)
- Perdita dei punti Sogno (1 pt per d4 tirato)
- Tiro dei d4 (1 per punto Sogno utilizzato)

Effetti : al disopra del 18, malus o fuga delle creature malvagie.

Seduzione (p. 82)

Procedura :

- test medio (8) di «Incantamento» (1 azione)
- test medio (8) di «Carisma» (1 azione)
- perdita dei punti Sogno (1 per d4 tirato)
- tiro dei d4 (1 per punto Sogno utilizzato)

Recupero dei punti Sogno :- Emozione forte, estetica o gradevole- «Sogno»

4.1.2. Taumaturgia

Adunata (Dono taumaturgici, IV., p. 83)

Procedura

- Test medio (8) di «Taumaturgia reale» (1 azione)
- Test medio (8) di «Comandare» O suonare un corno (1 azione)
- Perdita dei punti Maestà (1 punti per d4 tirato)
- Tiro dei d4 (1 per punti Maestà utilizzati)

Immunità reale (p. 84)

Procedura

- Test medio (8) di «Taumaturgia reale» (1 azione)
- Test medio (8) di «Carisma» o di «Intimidire» (1 azione) perdita dei punti maestà (1 per d4 tirato)
- Tiro dei d4 (1 per punto Maestà utilizzato)

Effetti : corpi degli avversari distanti, azioni difensive supplementari.

Fuoco sacro (p.84)

Procedura

- Test medio (8) di «Taumaturgia reale» (1 azione)
- Perdita dei punti Maestà (1 per d4 tirato)
- Tiro dei d4 (1 per punto Maestà utilizzato)

Effetti : colpi più efficaci, azioni offensive supplementari.

Recupero dei punti Maestà :- autorità del taumaturgo riconosciuta- comportamento morale nobile- «Senso dell'Onore»

4.1.3. Magia d'Aman

Cantico di Elbereth (p. 91)

Procedura

- Test medio (8) di «Incantamento» (1 azione)
- Test medio (8) di «Canto» (1 azione) ; se test supplementare di «Strumento Musicale» (istantaneo) : +1 pt Sogno
- Perdita dei punti Sogno (1 pt per d4 tirato)
- Tiro dei d4 (1 per punto Sogno utilizzato)

Effetti (1 minuto per punto Sogno investito) : Bonus in Intimidazione ; migliora la resistenza alla Stregoneria ed alle Tenebre ; fuga degli essere malefici.

Canto di Felagund (p. 94)

Procedura

- Test medio (8) di «Incantamento» (1 azione)
- Test medio (8) di «Canto» (1 azione) ; se test supplementare di «Strumento Musicale» : + 1 pt Sogno
- Perdita dei punti Sogno (1 pt per d4 utilizzato)
- Tiro dei d4 (1 per d4 utilizzato)

Effetti (per la durata del Canto) : protezione contro i Doni delle Tenebre e la Stregoneria ; iniziativa contro le creature malefiche.

Recupero dei punti Sogno :- Emozione forte, estetica o gradevole- «Sogno»

Effetti : per una vittima / punteggio di Disperazione e bonus in «Comandare» ; influenza.

4.1.4. Tenebre

Soffio Nero (Dono tenebroso, VI., p. 87)

Procedura

- Test medio (8) di «Sortilegio» in opposizione a «Resistenza alle Tenebre» della vittima (1 azione)
- Test medio (8) di «Carisma» o di «Intimidire» (1 azioni) O ferite inflitte dal mago alle sue vittime
- Perdita dei punti Malizia (1 pt per d4 tirato)
- Tiro dei punti Malizia (1 per d4 utilizzato)

Effetti : per una vittima / punteggio di Disperazione vittima stordita o addormentata/incosciente ; a partire dal 14 malato del Soffio Nero

Maleficio (Doni tenebroso, VI., p. 88)

Procedura

- Test medio (8) di «Sortilegio» in opposizione a «Resistenza alle Tenebre» della vittima 1 azione)
- Test medio (8) in «Carisma»
- Perdita dei punti Malizia (1 per pt tirato)
- Tiro dei d4 (1 per punto Malizia consumato)

Orrore (Dono tenebroso, VI., p. 89)

Procedura

- Test medio (8) di «Sortilegio» in opposizione a «Resistenza alle Tenebre» della vittima 1 azione)
- Test medio (8) in «Carisma»
- Perdita dei punti Malizia (1 per pt tirato)
- Tiro dei d4 (1 per punto Malizia consumato)

Effetti : per una vittima / punteggio di Disperazione, bonus in «Presenza» per l'intimidazione (cfr. 1.3.) ; rifiuto di attaccare, fuga, resa.

Recupero dei punti Malizia :

- riposo in una zona devastata
 - contatto cola sofferenza altrui
 - maltrattare, commettere crimini o distruggere
- (+ 1 pt / punteggio di Disperazione)

\$\$\$

4.2. ALTA MAGIA (REGOLE, CAP. V, IX., P. 97)

Per la descrizione precisa degli effetti di ogni incantesimo, fare riferimento alle regole.

Procedura

- Test medio (8) di «Sortilegio» (1 azione)
- Perdita dei punti Saggezza (1 pt per livello dell'incantamento)

Recupero dei punti Saggezza :

- attività intellettuale stimolante
- «Studi Esoterici» (1 ora)

Beltà (liv. I, p. 97) : + 1 livello di PRESENZA.

riuscita : («Alta Magia»+1d4) PF.

Pirogenesi (liv. I, p. 98) : al contatto di un bastone infiamma i materiali infiammabili.

Burrasca di fuoco (liv. V, p. 102) : a partire da una scintilla, esplosioni affliggono tutte le creature a meno di 1 passo / «Alta Magia» (salvo il mago) ; test medio (8) di «Resistenza» ; fallimento : 1d4 ferite causano ciascuno 1 FL / «Alta Magia» ; riuscita : 1d4 ferite causano 1 PF / «Alta Magia».

Turbino di polvere (liv. I, p. 98) : portata : a vista ; diametro : «Alta Magia»_ ; - 1 livello «Percezione» agli attacchi a distanza (cfr. 2.3.)

Lampo (liv. II, p. 99) : su una creatura notturna o malefica / «Alta Magia» stordito per 1 turno / «Alta Magia» (test di «Resistenza» arduo (11)).

Voragine (liv. V, p. 102) : portata : a vista ; raggio : 1 passo / «Alta Magia» ; profondità : 1 passo / «Alta Magia»_.

Cerchio ardente (liv. III, p. 100) : a partire da una fiamma, creazione di un cerchio attorno al mago. Diametro : 1 passo / «Alta Magia». Per infrangerlo : test «Resistenza» arduo (11) ; fallimento + 1 FG ; riuscita + 1 FL ; riuscita critica : + 1 PF.

Muraglia di fuoco (liv. V, p. 102) : a partire da una scintilla ; lunghezza : 1 passo / «Alta Magia» ; Per infrangerlo : test «Resistenza» difficile (14) ; fallimento : + 1 FL / «Alta Magia» ; riuscita : + 1 PF / «Alta Magia».

Raffiche (liv. III, p. 101) : vento violento, - 3 livelli per gli attacchi a distanza (cfr. 2.3.). Raggio : 1 passo / «Alta Magia»_ ; durata : 1 min. / «Alta Magia».

Folgore (liv. V, p. 103) : portata : (a vista) 1 passo / «Alta Magia»_ ; test «Resistenza» difficile (14) ; fallimento : + 1 FL / (1d20 + «Alta Magia») ; riuscita : + 1 PF / (1d20 + «Alta Magia»).

Crepaccio (liv. IV, p. 101) : larghezza : 1 passo ; lunghezza e profondità : 1 passo / «Alta Magia».

Scossa sismica (live. VI, p. 103) : raggio : «Alta Magia» x 10 ; 1 turno / «Alta Magia».

Frana (liv. IV, p. 101) : su un suolo inclinato non roccioso ; 200 libbre / «Alta Magia».

Dardo di fuoco (liv. IV, p. 101) : portata (a vista) : 1 passo / «Alta Magia»_ ; test medio (8) di «Resistenza» ; fallimento : («Alta Magia»+1d4) FL ;

§§§

4.2. STREGONERIA (REGOLE, CAP. V, X., P. 103)

Per la descrizione precisa degli effetti di ogni incantesimo, fare riferimento alle regole.

Procedura

- Test medio (8) di «Stregoneria» (1 azione) in opposizione con «Resistenza alla stregoneria» della vittima
- Perdita dei punti Saggezza (1 pt per livello dell'incantesimo)

Recupero dei punti Saggezza :

- attività intellettuale stimolante
- «Studi Esoterici» (1 ora)

Assenza (liv. I, p. 103) : 1 vittima a vista dello stregone è stordita (cfr. 1.5.3.) per 1 turno / «Stregoneria» (o colpo, grido).

Eczéma (liv. I, p. 103) : 1 vittima a vista dello stregone ; test di «Resistenza» arduo (11) ; fallimento : cessa tutte le attività per 1 turno / «Stregoneria».

Intorpidimento (liv. I, p. 103) : 1 vittima a vista dello stregone ; 1 arto malus di 2 livelli per 1 turno / «Stregoneria».

Spossatezza (liv. I, p. 103) : 1 vittima a vista dello stregone / «Stregoneria» ; + 1 PF (non trasformabile in FL o FG).

Stato d'armi (liv. I, p. 103) : 1 vittima a vista dello stregone scoraggiato (o altro) per 1 ora / «Stregoneria»

Falso movimento (liv. I, p. 103) : 1 vittima a vista dello stregone ; 1 movimento breve imposto.

Crampo (liv. II, p. 104) : 1 vittima a vista dello stregone ; + 1 PF e una membra inutilizzabile per 1 turno / «Stregoneria»

Sfortuna (liv. II, p. 104) : 1 vittima a vista dello stregone ; - 2 livelli al prossimo test.

Repressione (liv. II, p. 104) : 1 vittima a vista dello stregone ; 1 movimento interdetto per 1 minuto «Stregoneria».

Sentimento (liv. II, p. 104) : 1 vittima a vista dello stregone prova pietà o rancore (o altro) per qualcuno

per 1 ora / «Stregoneria».

Sonnolenza (liv. II, p. 104) : 1 vittima a vista dello stregone ; + 1 PF (non trasformabile in FL o FG) + 1 malus di un livello a tutte le caratteristiche per 10 minuti / «Stregoneria», o fino a che non dorme per un'ora.

Corruzione (liv. III, p. 105) : 1 vittima a vista dello stregone; perde la moralità e - 2 livelli in nobiltà per 10 minuti / «Stregoneria».

Stanchezza (liv. II, p. 105) : 1 vittima a vista dello stregone ; - 2 livelli in «Resistenza» per 1 minuto / «Stregoneria».

Sonno : (liv. III, p. 105) : 1 vittima a vista dello stregone ; profondo sonno per 10 minuti / «Stregoneria» (o colpi o urla).

Emofilia (liv. IV, p. 105) : 1 vittima a vista dello stregone ; + 1 PF per ogni ferita per 1 ora / «Stregoneria».

Onda di choc (liv. IV, p. 105) : 1 vittima a vista dello stregone ; test di «Resistenza» medio (8) ; fallimento + 1 FL / «Disperazione» ; riuscita : + 1 PF / «Disperazione».

Paura (liv. IV, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone ; paura (fuga, malus) per 1 turno / «Stregoneria».

Impulso (liv. IV, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone ; impulso (eroismo, disperazione, crimine,

sesto) per 1 minuto / «Stregoneria».

Colpo di sonno (liv. IV, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone / «Stregoneria» ; profondo sonno per 10 minuti / «Stregoneria» (tranne colpi o urla).

Fuoco oscuro (liv. V, p. 106) : 1 arma DN x2 per 1 turno / «Stregoneria».

Infermità (liv. V, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone ; sordo o cieca o muta per 1 minuto / «Stregoneria».

Malocchio (liv. V, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone ; tutti coloro che sono intorno (a meno di 100 passi salvo lo stregone e la vittima) a - 1 livello in tutti le loro caratteristiche per 1 giorno / «Stregoneria».

Ossessione (liv. V, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone ; ordine (ricerca) per 1 giorno / «Stregoneria».

Panico (liv. V, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone / «Stregoneria» ; paura (fuga, malus) per 1 turno / «Stregoneria».

Passione (liv. V, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone ; passione (amore, odio, cupidigia) per 1 giorno / «Stregoneria».

Tetanizzazione (liv. V, p. 106) : 1 vittima a vista dello stregone ; + 1 FG e vittima al suolo per 1 minuto / «Stregoneria».

Terrore (liv. VI, p. 107) : 1 vittima a vista dello stregone / «Stregoneria» ; paura (Soffio Nero, incoscienza, malus) per 1 turno / «Stregoneria».

Fiamma d'Udûn (liv. VI, p. 107) : gettandosi nel fuoco, lo stregone diventa incandescente : per tutte le ferite inflitte allo stregone a contatto, l'attaccante fa un test di «Resistenza» difficile (14) ; fallimento + 1 FL ; riuscita : + 1 PF.

Avvizzimento (liv. VI, p. 107) : 1 vittima a vista dello stregone ; + 1 mese di età / «Stregoneria» ; - 1

livello di POSSANZA (definitivo).

Fobia (liv. VI, p. 107) : 1 vittima a vista dello stregone ; 1 fobia per un segno o per un oggetto (terrore fobico : - 2 livelli a tutte le caratteristiche per 1 ora) per 1 giorno / «Stregoneria».



TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO

Seconda EDIZIONE ITALIANA



JEAN-PHILIPPE "Usher" JAWORSKI
[HTTP://COUROBERON.FREE.FR](http://couroberon.free.fr) - *la Cour d'Oberon*

TRADUZIONE *Italiana* : ANDREA GUERRIERI
[WWW.BRIGATA.IT](http://www.brigata.it) - *l'Allegra Brigata*