

---

# TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO  
DELLA TERRA DI MEZZO

## SEMPLIFICAZIONE DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO



SCRITTE DA *Guzim* PER la *Cour d' Oberon*  
TRADOTTE DA MAURO *Panoramix* ARTIGIANI

### PRESENTAZIONE

Piccolo adattamento delle regole per il combattimento di Terza Era. Potrebbe capitare che i Game Master e i giocatori di Terza Era trovino le regole per il combattimento un po' pesanti. Quattro lanci di dato per risolvere una sola azione... Io vi propongo il seguente sistema sostitutivo.

### SOMMARIO

- ✧ Risoluzione dell' Attacco
- ✧ Determinare i Danni
- ✧ Determinare le Ferite
- ✧ Tabella dei Danni delle Armi
- ✧ Esempi

## RISOLUZIONE DELL'ATTACCO

L'attaccante fa un tiro d'attacco.

Chiameremo **RA** il risultato dell'attacco.

Il difensore fa il suo tiro per schivare o per parare (se non può o se non vuole difendersi, si considera che abbia ottenuto 8). Chiameremo **RD** il risultato della difesa. Indichiamo con **d** la differenza tra il tiro d'attacco e quello di difesa:  $d = RA - RD$ .

Il valore **d** può essere letto come il "grado di riuscita dell'attacco":

- ❖ Se **d** è minore di 0 ( $d \leq 0$ ) l'attacco non è riuscito.
- ❖ Se **d** è compreso tra 0 e il valore di **RD** ( $0 < d < RD$ ) l'attacco provocherà una ferita.
- ❖ Se  $(n-1) \times RD \leq d < n \times RD$ , l'attaccante provocherà **n** ferite (si tratta della regola per i tiri critici).

Fino a questo momento, la regola non è cambiata rispetto alla versione ufficiale. È solamente una riformulazione matematica.

## DETERMINARE I DANNI

Quello che nella versione ufficiale diventa un po' pesante, è il calcolo dei danni e la determinazione del tipo di ferita inflitta.

Per evitare questi due tiri supplementari, si considera che i dadi abbiano dato dei risultati medi. L'arma farà dunque dei danni medi (vedere la tabella dei danni riportata di seguito) e il difensore avrà un risultato medio di resistenza.

A questi danni aggiungeremo **d**, il "grado di riuscita dell'attacco", e sottrarremo l'armatura.

Formula per calcolare i danni:

- ❖ **Danno** = **d** + danni dell'arma + bonus danni dell'attaccante - armatura del difensore

## DETERMINARE LE FERITE

Ora è necessario determinare quale tipo di ferita ha ricevuto il difensore.

Si considera che il difensore abbia ottenuto un tiro medio per determinare la resistenza alla ferite.

Determineremo delle soglie.

- ❖ La soglia per fare una ferita leggera è  $SFL = \text{dado di Possanza} / 2 + \text{Resistenza}$ .
- ❖ La soglia per fare una ferita grave è  $SFG = \text{dado di Possanza} / 2 + 2 \times \text{Resistenza}$ .

Sarà necessario annotare queste soglie sulla scheda del personaggio.

Per determinare il tipo di ferita, valutare che:

- ❖ Se **Danno** < **SFL**: il difensore incassa un punto di fatica (o più di uno per un danno critico)
- ❖ Se  $SFL \leq \text{Danno} < SFG$ : il difensore subisce una ferita leggera (o più di una per un danno critico)
- ❖ Se  $SFG \leq \text{Danno}$ : il difensore subisce una ferita grave (o più di una per un danno critico).

## LA TABELLA DEL DANNO DELLE ARMI DIVIENE:

ARMA	DANNI	SPECIALE
☉ Balestra	6	-
☉ Arco corto	3	-
☉ Arco lungo	4	-
☉ Lotta	1	-
☉ Bastone	6	+1/cotta di maglia
☉ Scimitarra	4	-
☉ Scure	6	+1/armature a piccole placche
☉ Coltello	2	-
☉ Daga	2	-
☉ Spada bastarda	4/5	-
☉ Spada corta	3	-
☉ Spada larga	4	+1/senza armatura, giustacuori e corpetti di cuoio
☉ Spada lunga	4	+1/ anelli e piccole placche
☉ Picca	5	-
☉ Spadone	6	+1/senza armatura, giustacuori e corpetti di cuoio
☉ Lancia	4	-
☉ Fionda	2	+1/cotta di maglia
☉ Manganello	3	+1/cotta di maglia
☉ Ascia d'arme	5	+1/placche e piccole placche
☉ Ascia da battaglia	6	+1/placche e piccole placche
☉ Ascia da lancio	4	+1/placche e piccole placche
☉ Giavellotto	3	-
☉ Lancia da cavaliere	6	-
☉ Mazza ferrata	4	+1/cotta di maglia
☉ Clava	6	+1/cotta di maglia
☉ Martello da guerra	4	+1/placche e piccole placche
☉ Flagello	5	-
☉ Alabarda	5	-
☉ Pugnale da lancio	2	-

---

## ESEMPI

---

Per un attaccante (Luca) che ha d12 in Possanza, con 4 in uso dell'ascia d'arme, e un difensore (Marco) che ha d10 in Grazia, 5 in schivare e un corpetto di cuoio (+1 d'armatura) e un d10 in Possanza, resistenza di 4. Marco ha una SFL = 9 e una SFG = 13

### ❖ Esempio 1:

Luca ottiene 8 in attacco, Marco ottiene 6 in difesa. La differenza tra il **RA** di Luca che è 12 (8+4) e il **RD** di Marco che è 11 (6+5), è favorevole a Luca.

Si calcoli  $d = 12 - 11 = 1$

La differenza appare subito.

### *Vecchio sistema:*

·Luca fa un tiro di danni (d12) e ottiene 10. Si calcolano i danni:  $10 + 1$  (bonus di *Possanza*) - 1 d'armatura = 10

·Si determinano le ferite: Marco fa un tiro di resistenza di difficoltà 11 (danno > *Resistenza*) e fa 4 col dado.  $4 + 4 = 8 < 11$ , ha fallito il suo tiro e subisce una ferita grave.

### *Nuovo sistema:*

·Si calcolano i danni: **Danno** =  $1 + 5 + 1 - 1 = 6$

·Si calcola il tipo di danno: **Danno** < *SFL*, Marco subisce un punto fatica

Il risultato è più "logico" con il nuovo sistema, poiché Luca è riuscito a malapena a toccare Marco, e non avrebbe potuto infliggergli una ferita terribile.

### ❖ Esempio 2:

Luca ottiene 20 in attacco (12, seguito da un 8). Marco ottiene 7 in difesa. **RA** 24 (20+4) > **RD** 12 (7+5) è un critico. Si calcoli  $d = 24 - 12 = 12$

### *Vecchio sistema:*

·Luca fa un tiro per i danni (d12) e ottiene 1 (sfortunato!).

Si calcolano i danni:  $1 + 1$  (Bonus di *Possanza*) - 1 di armatura = 1

·Si determina la ferita: Marco fa un tiro di resistenza con difficoltà 8 (danno < *Resistenza*) e ottiene 6 col dado.  $6 + 4 = 10 > 8$ , è riuscito nel suo tiro e incassa due punti di fatica (era un critico).

### *Nuovo sistema:*

·Si calcolano i danni: **Danno** =  $12 + 5 + 1 - 1 = 17$

·Si calcola il tipo di ferita: **Danno** > *SFG*, Marco incassa due ferite gravi.

Ancora una volta i danni sono più "logici", con il nuovo sistema.

Luca ha veramente portato a segno il colpo, e ha potuto ferire gravemente l'avversario.

Questa regola vuole cambiare leggermente i danni del combattimento per due motivi:

☞ I buoni combattenti saranno ancora più forti dei non combattenti, perché si riduce la casualità. Un combattente scarso che colpiva per miracolo un buon combattente aveva la possibilità di fare un elevato numero di danni e di vedere l'avversario sbagliare il tiro di resistenza.

☞ Le ferite gravi e i critici diventano quasi sinonimi. Per infliggere una ferita grave, bisognerà fare un punteggio elevato nell'attacco e dunque, spesso, un critico. In breve, con queste regole il combattimento diventa più che mai una questione per guerrieri...

L'esercizio matematico non è molto difficile, perché le soglie vengono calcolate in anticipo e si può fare già un calcolo dei danni. Il calcolo si complica per l'introduzione del valore "d", ma tutti i giocatori di ruolo devono essere capaci di superare questa difficoltà ;-)

---



# 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*