

REGOLE SUL COMBATTIMENTO PER IL TEMPO DEI RE

Di: Andrea Canonico © 2007

Regole per il combattimento compatibili con il BRP System d100 della Chaosium™

Sito web personale: www.nonsolowargame.it

Per Colpire in corpo a corpo

Si esegue un Tiro a confronto tra l'abilità dell'attaccante e quella del difensore. Il difensore somma alla sua abilità in corpo a corpo il BONUS IN DIFESA dato dallo scudo.

Se si fallisce con un valore pari alla percentuale di bonus in difesa data dallo scudo, il colpo è stato preso da quest'ultimo ed i danni inflitti s'incominciano a sottrarre dal Valore Armatura di questo ultimo. I punti di Danno che superano il valore di difesa dello scudo vanno annotati presso la scheda del personaggio. Quando essi raggiungono il Valore di Resistenza dello scudo esso viene considerato distrutto.

Gli scudi sono usati per bloccare i colpi delle armi del nemico e normalmente non si spezzano sotto i colpi (almeno non subito) dei loro attacchi. Pertanto un combattente che usa uno scudo godrà di un bonus in difesa pari alla tabella sottostante:

SCUDO	BONUS IN DIFESA %
Targa o rotella (Scudi piccoli da schermo su braccio o polso)	5%
Scudo medio da cavaliere o fante	10%
Scudo ovale grande (Scudi usati dai vichinghi o dalle legioni romane durante il declino dell'Impero)	15%
Scudo rettangolare grande (Classico Scudo usato dai Legionari Romani)	20%
Scudo lungo a forma triangolare (Normanni)	25%
Pavese (Balestrieri Genovesi, truppe italiane dell'età dei Comuni)	30%

Attaccare lo scudo.

Chi attacca potrebbe volere cercare di rompere lo scudo dell'avversario. Questo va dichiarato prima di attaccare.

Se ciò accade il bonus alla difesa dello scudo non viene contato e se si colpisce tutti i colpi inflitti andranno assegnati allo scudo. Il numero dei danni inflitti si segna presso la Resistenza dello scudo. Quando il numero dei punti di danno inflitti supera quelli dello scudo questo si considera distrutto e la differenza in eccesso andrà a confrontarsi con l'armatura (o la pelle del bersaglio).

Nota: questo si può fare per tutti gli scudi eccetto la rotella (o targa), troppo piccola per essere traghettata separatamente dal corpo. Negli altri casi la tabella è la seguente:

Tipo di Scudo	Valore Armatura	Valore resistenza
Scudo medio da cavaliere o fante	7	15
Scudo ovale grande	10	20
Scudo rettangolare grande	12	25
Scudo lungo a forma triangolare	13	25
Pavese	15	30

Nel caso invece che un attacco vada a segno si considera che abbia passato lo scudo (aggirato), ed i danni inflitti subiranno la deduzione dell'armatura indossata.

Per Colpire con armi da tiro

$$\text{Abilità uso arma +/- Modificatori vari} = X$$

Il giocatore tira 1d100, se risultato è $\leq X$ si è colpito

Anche qui lo scudo peggiora la possibilità di colpire un avversario. Ma se si fallisce con un valore pari alla percentuale di bonus data dallo scudo, il colpo è stato preso da quest'ultimo ed i danni si sommano fino a che il Valore di Resistenza di quest'ultimo è superato, rompendolo. Se viene distrutto durante un attacco i punti extra andranno a sottrarsi presso l'armatura (se vi è) del bersaglio.

Nota: esistono due opzioni. Prima di tirare i dadi occorre dichiarare se si tira al bersaglio grosso, inteso come un tiro contro l'avversario, che potrà anche colpire lo scudo, oppure un tiro mirato. Cioè si cerca di colpire una parte non protetta dallo scudo. In questo caso, oltre ai malus per la distanza vi è un'ulteriore malus del 20%.