

## TRUDVANG CHRONICLES – COMBAT FOR DUMMIES

PICCOLO FRONTUARIO PER RENDERE PIÙ SEMPLICE IL COMBATTIMENTO

### Calcolare PuntiBattaglia/CombatPoint

Fonte	PB	Tipo	Utilizzabili per ogni Mano	Altri Effetti	Descrizione
<b>Abilità Combattimento</b>	1*Livello	Liberi	Si		
<b>Disciplina Combattimento con armi</b>	1*Livello	Armati	No		
<b>Specializzazione</b> Archi e fionde Armi a 2 mani Armi da Lancio Armi a 1 mano Leggere Armi 1 Mano Pesanti Balestre Portatore di Scudi	2*livello	Armati (specifici per l'arma scelta e per la mano scelta)	Si		
<b>Disciplina Esperienza In Battaglia</b>	1*Livello	Liberi	Si	+1 Iniziativa*Livello	
<b>Specializzazione</b> Azioni in Combattimento	2*Livello	Movimenti, Manovre, raccogliere, rialzarsi	No		
<b>Specializzazione</b> Combattente	2*Livello		No		
<b>Specializzazione</b> Portatore di Armatura	Nessuno		No		Alza la "tolleranza" del Personaggio nell'usare le Armature
<b>Specializzazione</b> Reazioni in combattimento	Nessuno		No	+1 Iniziativa*Livello	
<b>Specializzazione</b> Ricaricare balestre	Nessuno		No	-1Turno di Ricarica*Livello	
<b>Disciplina</b> Combattere senza Armi	2*livello	Attacchi non armati	No		
<b>Specializzazione</b> Lotta Libera	2*livello	Solo lotta	No		Si usa SOLO per combattere con la Glima
<b>Specializzazione</b> Rissa	2*livello	Pugni calci e parate senza armi	No		

## Usare Punti Battaglia/CombatPoint

Il Numero di Punti Battaglia spesi indica il Valore di Abilità.

### **Hulfrid ha:**

Abilità combattimento	VA 8	PB <b>8</b>	Liberi
Disciplina Combattimento con armi	VA 2	PB <b>2</b>	Armati
Armi a 1 mano pesante Destra	VA 3	PB <b>6</b>	Armati
Portatore di scudo	VA 2	PB <b>4</b>	Armati
Disciplina Esperienza in Battaglia	VA 1	PB <b>1</b>	Liberi
Combattente	VA 2	PB <b>4</b>	Armati
Azioni in combattimento	VA 3	PB <b>6</b>	Azioni di Combattimento

Ricordandoci che i Punti liberi si applicano due volte, ovvero sono da sommare in ogni caso sia per la mano principale che per quella dello scudo, avremo questa situazione

### **Esempio di Round:**

Hulfrid può, al suo livello di iniziativa:

Muoversi fino a 3metri – compiere un'azione di battaglia come nel Manuale del Game Master

Fare fino a 3 attacchi con la sua arma pesante per un totale di **21PB** (**8** Liberi, **2** Combattimento con Armi, **6** Armi a una mano Pesanti, **1** Esperienza in battaglia, **4** Combattente) da dividere come preferisce – diciamo che ne fa 2, uno a 10 e uno a 11

Potrà ancora parare con lo scudo per un totale di **13PB** (**8** Liberi, **1** Esperienza in battaglia, **4** Portatore di Scudo)

### **Danni:**

Tutte le armi fanno 1d10 danni, con la variazione solo del Tiro Aperto – segnato come TA. Ogni volta che il d10 termina su un valore nel range del TA, si ritira.

Si somma il Punteggio di forza (anche in negativo) ai danni (solo una volta per attacco).

Al danno bisogna sottrarre il Valore di Protezione (VP) dell'Armatura (se presente) e caricare i restanti danni ai propri Punti Ferita e al Valore di Rottura (VR) dell'Armatura (leggere sotto)

### **Esempio:**

Hulfric subisce un attacco, che causa 10 danni.

Indossando una armatura di maglia da VP5 e VR50, subisce solo 5 danni ai suoi PF e il VR dell'armatura scende a 45, non intaccando il VP.

Se avesse subito 20 danni, avrebbe segnato 15danni ai propri PF e 15 al VR, portandolo a 35 e di conseguenza il VP sarebbe sceso a 35!

### **Parate:**

Per parare si deve spendere un numero di PB pari al valore che si vuole tirare (vedere l'esempio sopra).

La parata elimina del tutto il danno, che si "scarica" sullo scudo o sull'arma che lo blocca. Quindi si va a sottrarre quel danno dai Punti Rottura dell'oggetto.

Stessa cosa quando si para con un'arma.

Parando senza armi si subisce comunque metà del danno (dagli attacchi armati)

### **Esempio:**

Hulfrid para il colpo di spada del suo avversario, per un totale di 25Danni. Il suo scudo ha un Valore di Protezione (VP) 3 e ha un Valore di Rottura (VR)30. Con quel colpo lui non subirà danni, ma il suo scudo subirà ben 22 Danni al Valore di Rottura (25 danni – 3 VP), portando i punti restanti a 8, con un Valore di Protezione di 1!

### Evadere:

In alternativa alla parata, è possibile Evadere un attacco, alcune trappole e attacchi speciali delle creature, ma non attacchi a distanza. Non si possono eseguire altre azioni mentre si cerca di Evadere.

Si tira sull'Abilità di Agilità, e si può sommare la Disciplina Manovra in Battaglia e la Specializzazione Eludere.

Puoi eludere 1 attacco di base, 2 al 3° grado di evadere e 3 al 5°. Per eludere più attacchi si divide il totale del VA nel numero di Evadere che si vogliono provare.

Non si può Evadere e Parare lo stesso attacco, ne attaccare o muoversi mentre si prova ad usare Evadere.

### Esempio:

Hulfrid vuole Evadere 2 attacchi, ha 19 su Evadere (10 Agilità, 3 Manovra in Battaglia e 3 in Eludere) e decide di Tirare su 10 e 9.