

Il Combattimento regola

Set di regole e linee-guida specifiche per gestire le più comuni azioni di combattimento di una ambientazione di stampo medioevale, che preveda quindi armi da mischia (mazze e spade), armi da lancio (coltelli e accette) ed armi da tiro (archi e balestre). Il Master sarà libero di rimpiazzare o sostituire il contenuto di questo Capitolo, o di integrarlo con altre regolamentazioni per diversi tipi di armi, a seconda dell'Ambientazione scelta e/o del periodo storico preso in esame.

Introduzione: il Confronto tra Personaggi

Quando un gruppo di Personaggi osserva una colonna di fumo in lontananza, ciascuno di loro può notare più o meno particolari: c'è chi si limita a notare la nuvola nera, chi riesce a distinguere le cime degli alberi che bruciano, e chi magari è così abile (o fortunato) da riuscire a distinguere le ombre di chi ha appiccato il fuoco. Situazioni come queste, in termini di gioco, si risolvono con un Tiro della specifica Abilità che i giocatori effettuano singolarmente comunicando al Master il proprio risultato. Ma chi agisce per primo? E chi porta più velocemente a termine l'azione?

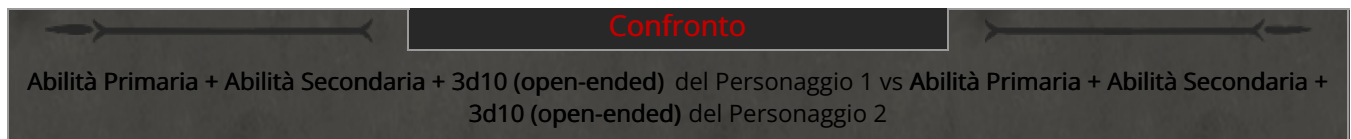
In molti casi la risposta a queste due domande non è rilevante: è sufficiente effettuare i Tiri in ordine sparso e attendere che il Master fornisca le informazioni del caso in base ai risultati ottenuti e alla Difficoltà prevista. Questo è particolarmente vero in tutti i casi in cui i Personaggi stanno collaborando per un obiettivo comune e, soprattutto, quando le Azioni non si influenzano a vicenda in modo rilevante.

Se però i Personaggi stanno facendo una gara volta a stabilire chi nota più cose nel minor tempo, limitarsi a stabilire chi vede cosa non è più sufficiente: diventa necessario sapere chi agisce per primo e chi nota i particolari prima degli altri. Lo stesso vale per una gara di corsa, una competizione di tiro con l'arco, un inseguimento, e qualsiasi situazione che preveda un *Confronto* tra due o più Personaggi. Con il termine *Confronto* ci si riferisce quindi a una situazione dinamica in cui due o più Personaggi compiono una o più Azioni con l'obiettivo di imporre il proprio primato.

Lo scopo di questo capitolo è quello di fornire un set di regole utili a regolamentare l'esito dei *Confronti* più comuni, con particolare riguardo per quelli in cui le Azioni dei Personaggi si influenzano a vicenda: i *Combattimenti*.

Confronto tra Azioni

In termini di gioco un *Confronto* è reso mediante un Tiro che ciascuno dei PG coinvolti dovrà effettuare, per poi confrontare il risultato ottenuto con quello realizzato dai suoi avversari secondo le normali regole:



E così via, per tutti gli altri Personaggi coinvolti. La regola, in questo caso, è estremamente semplice: **vince chi realizza il risultato maggiore**. A seconda dei casi, "vincere" può significare muoversi prima degli altri, arrivare per primo al traguardo, notare più particolari nel minor tempo, e così via.

Ciascun *Confronto* può essere effettuato utilizzando la medesima abilità Secondaria o Abilità Secondarie diverse, a seconda della situazione. Alcuni esempi: una gara di arrampicata o un inseguimento richiederanno un Confronto di *Atletica*, mentre un tentativo di colpire un avversario con una pietra richiederà un Confronto di *Lanciare Oggetti* contro un tiro di *Schivare* del bersaglio. In entrambi i casi, la regola resta la medesima: **vince chi realizza il risultato maggiore**.

Modificatori del Confronto

In molti casi, eventi esterni di vario tipo e/o condizioni particolari dei contendenti possono influenzare il risultato di uno scontro. Tali modificatori intervengono sotto forma di *bonus* e penalità, che dovranno essere applicati al Tiro effettuato da chi ne dovesse essere oggetto. Alcuni di questi modificatori si trovano già indicati e regolamentati all'interno dei capitoli specifici, altri potranno essere assegnati dal Master a seconda di casi particolari. Qualche esempio:

- un personaggio ferito o indolenzito avrà molto probabilmente delle *penalità* da dover applicare ad ogni suo Tiro relativo ad azioni di natura fisica (cfr. capitolo **Danni e Ferite**).
- un personaggio appesantito dal proprio equipaggiamento o da una armatura potrebbe avere delle *penalità* da applicare a determinati Tiri, come ad esempio una gara di corsa (cfr. capitolo sulle **Armature**).
- un personaggio esperto del territorio potrebbe avere diritto a un *bonus* da applicare al Tiro di Orientamento necessario per raggiungere un determinato luogo (a discrezione del Master).

Lo Scarto

La differenza tra i Tiri effettuati, che prende il nome di *Scarto*, può essere utilizzata in modo narrativo per riassumere

l'entità del risultato: uno *Scarto* elevato starà a significare che non c'è stata partita, mentre uno *Scarto* minimo indicherà che il *Confronto* è stato incerto e combattuto fino alla fine.

L'unità temporale del Confronto: il *Round*

Non tutte le situazioni di competizione tra due o più Personaggi possono essere ridotte a un singolo Tiro: alcune di esse chiamano in gioco più di una abilità e/o si prestano ad essere diluite in una serie di singoli *Confronti* il cui esito concorrerà a produrre il risultato finale. Il numero di *Confronti* da effettuare per stabilire l'esito di una situazione è stabilito dal Master sulla base della durata oggettiva di quest'ultima e/o dal livello di dettaglio scelto.

Prendiamo come esempio una gara di corsa. Il Master potrebbe riassumerne agevolmente l'esito mediante il *Confronto* di un singolo Tiro di *Atletica* dei Personaggi coinvolti, determinando l'ordine di arrivo sulla base dei risultati ottenuti. Decide però di dettagliare maggiormente lo svolgersi degli eventi, frazionando la situazione in un certo numero di *Confronti* di *Atletica* che i contendenti dovranno effettuare:

- Lo scatto iniziale.
- La corsa vera e propria.
- La tirata finale verso il traguardo.

Ciascuno di questi *Confronti* è relativo a un arco di tempo specifico: la parte iniziale, la parte centrale e la parte finale della gara. In termini di gioco, queste *unità temporali* vengono chiamate *Round*. I *Round* non hanno una durata temporale precisa o prestabilita: essa varia a seconda del livello di *granularità* che il Master intende dare alla competizione.

Per calcolare il risultato complessivo della gara, il Master potrebbe adottare uno dei seguenti metodi:

- sommando i tre risultati di ciascun Personaggio e confrontandoli tra di loro come se fosse un unico Tiro. Si tratta di un metodo semplificato, consigliabile per situazioni suddivise in pochi *round* prestabiliti e aventi lo stesso peso nell'economia del risultato.
- utilizzando l'esito di ciascun *Confronto* per determinare le condizioni di partenza del *round* successivo, assegnando *bonus*, *penalità* o modificatori di altro tipo a seconda di quanto accaduto. Si tratta di un metodo più approfondito, che consente di assegnare un peso specifico a ciascun singolo *round*: l'andamento incrementale dello scontro tra Personaggi rende la sfida più avvincente e fornisce una simulazione più accurata, dando a tutti la possibilità di recuperare un singolo Tiro sfortunato.

In molti casi il numero di *Round* non potrà essere stabilito a priori, ma sarà una diretta conseguenza del risultato dei vari *Confronti* e delle conseguenti decisioni dei Personaggi coinvolti: è il caso degli *inseguimenti* e, soprattutto, dei *combattimenti*. Questi ultimi giocano un ruolo fondamentale nella maggior parte delle ambientazioni e per questo necessitano di una trattazione apposita.

Situazioni di Combattimento

Con il termine *Combattimento* si intende uno scontro tra due o più avversari aventi il reciproco obiettivo di avere la meglio l'uno sull'altro. Tale scontro può avvenire a mani nude o con l'ausilio di armi, protezioni e armature di vario tipo. Una volta iniziato, un combattimento si interrompe solitamente con una tregua, una resa, una fuga o la sconfitta di una delle fazioni coinvolte. Caratteristica fondamentale del Combattimento è che, nella quasi totalità dei casi, **le Azioni dei Personaggi coinvolti si influenzano a vicenda**: un'azione rivolta ai danni di un avversario, ad esempio, può in qualsiasi momento essere annullata o vanificata da un'azione rivolta ai nostri danni appena un istante prima. Questa sua ineludibile particolarità, che per molti aspetti complica notevolmente le cose, ha il pregio di rendere il Combattimento avvincente e divertente per tutti i giocatori.

Le tre Fasi del Combattimento: Dichiarazione, Priorità, Azione

In termini di gioco occorre immaginare il Combattimento come una serie consecutiva di *Confronti* tra Azioni di Attacco e Manovre di Difesa, suddivisi per comodità in un certo numero di *Round*. Ciascun *Round* di Combattimento si compone delle seguenti Fasi:

1. **Dichiarazione** dell'Azione che si desidera effettuare.
2. Determinazione della **Priorità** di gioco.
3. Esecuzione dell' **Azione** (se dichiarata in precedenza e/o ancora applicabile) e di eventuali **Difese** dalle Azioni di attacco subite ad opera degli avversari.

Con il termine *Azione* si intende qualsiasi manovra attiva: attaccare a mani nude o con armi, tentare la fuga, fasciarsi una ferita, estrarre un'arma, accendere una torcia e così via; un'Azione offensiva compiuta ai danni di un avversario è chiamata *Azione di Attacco* o, per semplicità, *Attacco*.

Con il termine *Difesa* si intende qualsiasi manovra difensiva che il Personaggio effettua in risposta a un Attacco portato ai suoi danni da un avversario: sono quindi da considerare *Difese* tutti i Tiri di *Parare* e *Schivare*: si noti che, trattandosi di manovre di reazione, esse vengono distinte dalle normali azioni.

Fase 1: Dichiarazione

La prima cosa da fare è stabilire cosa si ha intenzione di fare: ciascuno dei Personaggi coinvolti nello scontro è tenuto a dichiarare l' *Azione* che intende effettuare all'interno del *Round* corrente. L'ordine in cui viene effettuata la dichiarazione non è importante: è sempre possibile cambiare le proprie intenzioni a seguito di una dichiarazione avversaria prima di confermarla.

Nel caso in cui l'Azione sia un Attacco è necessario dichiarare l'obiettivo e/o il bersaglio che si intende colpire: tale scelta, una volta confermata, non potrà più essere modificata nelle fasi successive. Qualsiasi Azione che richieda più di un *round* per essere portata a termine dovrà essere portata avanti nei *round* successivi, dichiarandone di volta in volta la continuazione (o il suo abbandono in favore di un'altra Azione).

La Fase termina non appena tutti i Personaggi hanno confermato la propria dichiarazione: da quel momento in avanti non sarà più possibile effettuare un'Azione diversa da quella dichiarata nel corso del *Round*. Sarà comunque sempre possibile rinunciare a compiere qualsiasi Azione.

Note

Nel caso in cui tutti i Personaggi coinvolti nella dichiarazione cambino le loro intenzioni per due volte o più il Master potrà decretare la fine del *round*, che si concluderà con un nulla di fatto. Tale eventualità consente di rendere in termini di gioco una situazione piuttosto frequente nel caso di scontri molto rischiosi o carichi di grande tensione: i contendenti si scrutano girando lentamente l'uno intorno all'altro, ciascuno aspettando la mossa dell'altro. I rischi connessi al primo attacco sono tali da richiedere grande cautela: iniziare il combattimento nel modo sbagliato può essere fatale. Questi lunghi momenti di attesa tra duellanti sono una caratteristica frequente delle storie di avventura: per questo motivo in una simulazione accurata diventa importante tenerne conto, anche e soprattutto a livello di ingombro temporale.

Chiudersi in Difesa

Si tratta di un tipo particolare di Azione mediante la quale si rinuncia a qualsiasi velleità offensiva in favore di un assetto più conservativo. Nello specifico, *Chiudersi in Difesa* comporta i seguenti vantaggi e svantaggi:

- un *bonus* di +10 su tutte le *Difese* che occorrerà effettuare nel *round* in corso.
- la possibilità di *rompere la mischia* alla fine del *round*, arretrando fino a uscire dal combattimento. Per poter *rompere la mischia* è necessario *Difendersi* con successo da tutti gli Attacchi subiti nel *round* in corso ed avere lo spazio necessario per arretrare (in condizioni normali sono sufficienti uno o due metri, a discrezione del Master). La rottura della mischia, se voluta e applicabile, avviene a fine *round* e avrà l'effetto di cancellare ogni *Priorità* acquisita nei confronti del Personaggio per il *round* immediatamente successivo.
- l'impossibilità di effettuare Azioni di qualsiasi altro tipo per tutto il *round* in corso: tale divieto si estende anche ad eventuali azioni di contrattacco e/o manovre speciali dovuti a esiti particolari delle singole *Difese*.
- la perdita automatica della *Priorità* nei confronti di tutti gli avversari che non dichiarano a loro volta di *chiudersi in Difesa*: questo ovviamente non avviene nel caso in cui si riesca con successo a *rompere la mischia*, secondo le modalità spiegate sopra.

Fase 2: Priorità

Una volta che tutti i Personaggi hanno stabilito cosa fare è il momento di determinare la *Priorità*, ovvero l'ordine con cui i Personaggi coinvolti nel combattimento eseguono le loro Azioni. Tale ordine viene determinato nel *Primo Round* del combattimento e modificato a seconda di quello che avviene nel corso dei *Round* successivi fino a quando il combattimento non viene interrotto o cessa di avere luogo.

Il Primo Round

Con il termine "*Primo Round*" ci si riferisce al Round iniziale del combattimento, che corrisponde all'inizio della mischia e delle ostilità. Tutti i personaggi che desiderano concorrere per la priorità effettuano contemporaneamente il Tiro relativo all'Azione dichiarata: chi effettua il risultato più alto acquisisce la *Priorità* maggiore e, senza dover tirare di nuovo, esegue la propria Azione con il punteggio ottenuto. Gli altri Personaggi faranno lo stesso a seguire, in ordine di risultato, con un'unica differenza: chiunque riceverà un Attacco prima di aver potuto effettuare la propria azione e vorrà provare a difendersi sarà costretto ad annullare quest'ultima e, di conseguenza, il relativo Tiro, effettuando al suo posto una manovra di Difesa.

Eventuali pareggi nei risultati dei Tiri per la determinazione della *Priorità* andranno risolti a discrezione del Master e/o avvantaggiando, nell'ordine:

- il Personaggio che combatte con l'arma più lunga e/o adatta allo scontro in atto;
- il Personaggio che ha subito meno ferite, che è meno appesantito da equipaggiamento e armature, che si trova in una posizione migliore o che ha il punteggio maggiore di Agilità;
- il Personaggio che ha il punteggio maggiore nell'Abilità Secondaria corrispondente all'Azione che sta effettuando (contando gli eventuali *bonus/malus*).

I *Round* successivi

Dal secondo *Round* di Combattimento in poi, ciascun Personaggio:

- conquista la *Priorità* nei confronti degli avversari che è riuscito a colpire.
- perde la *Priorità* nei confronti degli avversari da cui è stato colpito.
- mantiene la *Priorità* che aveva nel *round* precedente in tutti gli altri casi.

Con il termine *colpire* si intende effettuare un'Azione di Attacco che riesce ad avere la meglio della Manovra di *Difesa* avversaria, a prescindere quindi da danni inflitti o subiti. Nel caso in cui due avversari riescano a colpirsi a vicenda, la *Priorità* sarà conquistata dal Personaggio che ha colpito per ultimo. Si ricorda che il Personaggio che dichiara di volersi *chiudere in difesa* perde automaticamente la *Priorità* su tutti i suoi avversari.

Note

L'osservatore attento noterà che, nella maggior parte dei casi, l'attaccante che riesce a portare un colpo per ultimo sarà anche il primo a colpire nel *round* immediatamente successivo. Questo effetto, fortemente voluto da questo sistema anche se piuttosto atipico rispetto ad altri regolamenti basati su una gestione lineare dell'iniziativa, è stato ideato per rendere in termini di gioco la manovra nota come *remise*, che riveste una importanza fondamentale in tutti i tipi di scontri tra armi bianche e in particolar modo nelle tecniche di scherma medievale. Altre manovre basate sullo scambio di forze cinetiche o sulle modalità di portare i colpi, come ad esempio la *riposte*, sono resi sotto forma di *proprietà* di alcune armi specifiche, particolarmente adatte allo scopo.

Casi particolari

Questo paragrafo presenta una serie di casi particolari relativi a manovre effettuabili dai Personaggi o a situazioni che possono verificarsi durante lo scontro, descrivendo l'impatto che hanno in termini di assegnazione della *Priorità*.

Cedere la *Priorità*

Qualsiasi personaggio ha, in questa fase, la possibilità di cedere volontariamente la *Priorità*, posticipando la propria Azione alla fine del *round*, a patto di non aver ancora effettuato il relativo Tiro. *Cedere la Priorità* è una scelta tattica che può avere particolarmente senso nel *Primo Round* al posto di provare a conquistarla, in quanto consente di effettuare la propria azione senza il rischio di trovarsi costretti ad annullarla per difendersi dall'attacco di un avversario più veloce. Inutile dire che *cedere la Priorità* nel primo *round* significa rinunciare a effettuare il Tiro per conquistarla, con tutti i vantaggi del caso (primo tra tutti il *reach*). Non è inoltre possibile scambiare la propria *Priorità* con quella di un compagno, a meno che non si trovi anch'esso a dover agire a fine *round*: chiunque decida di cedere la *Priorità* nei confronti di un avversario agirà infatti in ogni caso alla fine del *round*, seguito soltanto dai Personaggi che decideranno di cederla dopo di lui.

Note

Nel caso in cui tutti i Personaggi intendano cedere la *Priorità*, il Master potrà decretare la fine del *round*, che si concluderà con un nulla di fatto. E' un'eventualità simile a quella già descritta in occasione della *Fase 1: Dichiarazione delle Intenzioni*, alle cui note si rimanda per ulteriori chiarimenti.

Personaggi feriti o incapacitati

Il Master può decidere liberamente di modificare la *Priorità* di Personaggi feriti o inabilitati: è del tutto probabile che una ferita di una certa entità subita da un avversario possa provocare la perdita di *Priorità* o persino l'impossibilità di eseguire l'Azione dichiarata.

Rinunciare alla propria Azione

E' possibile rinunciare alla propria Azione a patto di non aver già effettuato il Tiro corrispondente: non è quindi possibile farlo nel corso del *Primo Round* se è stato effettuato il Tiro per conquistare la *Priorità*. Rinunciare alla propria Azione non ha alcun effetto sulla *Priorità* del Personaggio.

Unirsi a un combattimento già in corso

Il Personaggio che si unisce a un combattimento già in corso entra con *Priorità* più bassa rispetto a tutti quelli che stanno già combattendo: da quel momento in avanti la sua *Priorità* verrà determinata secondo le regole normali.

Intervenire in un combattimento in mischia con Armi da Lancio o da Tiro

Il Personaggio che si unisce a un combattimento in mischia già in corso facendo uso di armi da lancio o da tiro avrà **sempre e comunque** la *Priorità* più bassa rispetto a tutti i compagni e avversari impegnati nel combattimento corpo a corpo: in altre parole, i suoi colpi - frecce, dardi, armi da lancio, etc. - arriveranno sempre e comunque alla fine del *Round*. Non è consentito *Cedere la Priorità* nei confronti di un'arma da lancio o da tiro a meno che non si stia

effettuando un attacco a distanza a propria volta: è possibile soltanto *chiudersi in difesa* o *rinunciare alla propria azione*. Nel caso in cui sia necessario determinare la *Priorità* di più attacchi a distanza, questa sarà data dal punteggio dei tiri di Attacco (da più alto al più basso), che andranno effettuati contemporaneamente.

Per maggiori informazioni sull'intervento in mischia con armi da tiro e/o da lancio, eventuali ostruzioni dovute a oggetti animati o inanimati, *friendly-fire* e altri casi particolari si rimanda al paragrafo **Armi da Tiro o da Lancio con traiettoria occupata** della voce dedicata alle **regole di combattimento avanzate**.

Difficoltà o impossibilità nell'ereditare la *Priorità* dal *round* precedente

Le regole per la determinazione della *Priorità* sulla base di quanto accaduto nel *round* precedente sono state pensate con l'obiettivo di semplificare le meccaniche di gioco e ridurre il numero dei tiri, soprattutto nel caso degli scontri a due. Possono però verificarsi situazioni particolari, soprattutto in caso di combattimenti molto numerosi, che le rendano difficili da applicare. In tutti questi casi il Master potrà applicare le regole pensate per il primo *round* anche per i *round* successivi, determinando volta per volta le varie *Priorità*. Tale metodo, se da una parte richiede un numero maggiore di Tiri, riduce la possibilità di commettere errori nei combattimenti complessi.

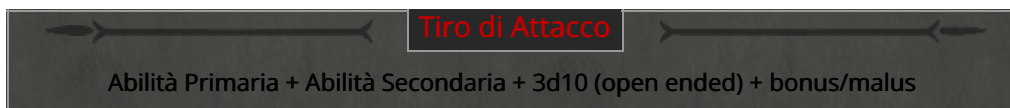
Fase 3: Azione

E' il momento di eseguire la propria Azione. Se il Tiro è già stato effettuato è sufficiente comunicare il risultato complessivo all'avversario (o al Master), in caso contrario è necessario effettuarlo adesso. Si ricorda che, se il Tiro non è stato ancora effettuato (o è stato annullato per effettuare una *Difesa*), è anche possibile annullare la propria Azione.

Nel caso di Azioni non offensive, come tentativi di prendere un oggetto o di fuggire dallo scontro, il successo sarà determinato unicamente dalla Difficoltà imposta dal Master. Le regole specifiche per le principali Azioni offensive, come Attacchi con armi o a mani nude, verranno illustrate nei paragrafi seguenti.

Azioni di Attacco

Un'Azione di Attacco viene compiuta mediante lo stesso Tiro utilizzato per qualsiasi altra Azione.



Nella maggior parte dei casi l'Abilità Secondaria sarà quella relativa all'arma che il Personaggio sta utilizzando o l'abilità di *Corpo a Corpo* (nel caso di un combattimento a mani nude o con armi di fortuna): l'Abilità Primaria, di conseguenza, sarà la *Destrezza*. Per sferrare un colpo con una spada, ad esempio, occorrerà effettuare un tiro di **Destrezza + Spada + 3d10**.

Difficoltà del Tiro di Attacco

La Difficoltà di base per colpire un avversario di dimensioni pari a quelle dell'attaccante è pari a quella di un'azione normale (30). Raggiungere questa Difficoltà è sufficiente per colpire un avversario immobilizzato, inconsapevole della presenza del suo attaccante o che non intenda difendersi in alcun modo. In tutti gli altri casi il Tiro di Attacco dovrà essere confrontato con i Tiri relativi alle azioni del suo avversario e degli altri protagonisti eventualmente coinvolti nello scontro, come descritto nel paragrafo precedente.

Principali modificatori al Tiro di Attacco

Tutti i modificatori applicabili al Tiro di Attacco devono essere necessariamente stabiliti *prima* di effettuare il Tiro stesso.

Estensione (*Reach*) delle Armi da Mischia

Per tutte le armi è previsto un punteggio di estensione (*Reach*) tanto più alto quanto è maggiore la portata dei loro colpi. Tale punteggio consente di rendere in termini di gioco i vantaggi e gli svantaggi dovuti alla lunghezza delle varie armi. Va utilizzato nei seguenti modi:

- Viene applicato come *bonus* al Tiro di Attacco portato ai danni di un avversario qualora non sia stata ancora determinata la *Priorità*: è il caso del primo Attacco del combattimento e, di conseguenza, ad ogni Attacco sferrato nel *round* immediatamente successivo ad una eventuale rottura della mischia.
- Viene applicato come *malus* al Tiro di Attacco e ad ogni eventuale altro Tiro effettuato con l'Arma (e/o beneficiante di *bonus* dovuti al suo utilizzo) qualora non si abbia uno spazio di manovra adeguato. E' il caso di un'arma a due mani in una locanda piena di sedie e tavoli o all'interno di un edificio con soffitto basso, di una spada all'interno di un cunicolo o in mezzo a una folla di persone, etc.

Il caso più comune di utilizzo del *Reach* è l'attacco iniziale di un combattimento: in quell'occasione, tutti coloro che dichiarano di voler sferrare un'Azione offensiva potranno aggiungere al Tiro di Attacco il *Reach* della propria arma. Da quel momento in poi il *Reach* non potrà più essere applicato come *bonus* fino al termine del combattimento o fino a una *rottura della mischia*, salvo casi particolari decisi dal Master.

Tutti gli attacchi a mani nude hanno un *Reach* pari a zero.

Note

Il *bonus* dovuto al *Reach* si propone i seguenti scopi: agevolare nella conquista della *Priorità* il Personaggio che impugna l'arma più lunga o più pericolosa all'inizio della mischia, e rendere il suo primo Attacco particolarmente efficace. Si tratta di un modo sintetico per rendere in termini di gioco il vantaggio che comporta il combattere con un'arma più lunga di quella del proprio avversario. Vantaggi di altro tipo dovuti alle dimensioni delle singole armi sono contenuti nelle apposite schede ad esse relative nel capitolo dedicato alle *Armi, Armature e Scudi*.

Colpo mirato a una parte del corpo

Se non viene specificato altrimenti, tutti gli Attacchi vengono effettuati considerando come bersaglio la figura intera dell'avversario: la zona colpita sarà quindi determinata casualmente, secondo quanto stabilito nel capitolo dedicato ai **Danni e Ferite**.

Nel caso si voglia indirizzare il colpo verso un punto o una parte del corpo specifica è necessario applicare al Tiro una *penalità* variabile a seconda delle dimensioni dell'obiettivo prescelto, nel seguente modo:

- **Colpo mirato a un gruppo di arti vicini tra loro (le gambe, il tronco):** -10
- **Colpo mirato a un arto specifico (la gamba destra, il braccio sinistro, la testa):** -20
- **Colpo mirato a un oggetto indossato dall'avversario (uno zaino, una fibbia, un amuleto):** -20 o più a seconda delle dimensioni, a discrezione del Master.

Altri modificatori

Altri modificatori applicabili al tiro di Attacco sono descritti più avanti, nel paragrafo **Modificatori al Combattimento**.

Manovre di Difesa

Una Manovra di Difesa (o più semplicemente **Difesa**) è la risposta del Personaggio a un'Azione di Attacco ai suoi danni compiuta con l'intento di evitare di essere colpito o quantomeno di limitare i danni. Necessita anch'essa di un Tiro, detto *Tiro di Difesa*, che va effettuato a seguito del Tiro di Attacco corrispondente.

Le due principali manovre di Difesa a disposizione di un Personaggio sono:

- **La Parata:** manovra che ha l'obiettivo di bloccare o deviare l'attacco facendo uso della stessa arma utilizzata per attaccare, aiutandosi eventualmente con uno scudo o una seconda arma; l'abilità secondaria utilizzata è quindi quella relativa all'arma corrispondente, che necessita di essere impugnata dall'inizio del *round* e che deve poter essere utilizzata per parare.
- **La Schivata:** manovra mediante la quale si tenta di evitare l'attacco con un movimento difensivo del corpo, aiutandosi eventualmente con uno scudo o una seconda arma; l'abilità secondaria utilizzata è quindi *Schivare*.

Nel caso della *Parata* il Tiro da effettuare è **Destrezza + Arma + 3d10**, dove con *Arma* si intende l'oggetto che si sta impugnando e che si intende utilizzare per parare. Nel caso della *Schivata*, il Tiro sarà **Agilità + Schivare + 3d10**. Le manovre condividono molte cose, tra cui:

- La Difficoltà del Tiro, che in entrambi i casi è pari al risultato complessivo del Tiro di Attacco corrispondente: in caso di parità, il *confronto* andrà a sempre vantaggio della Difesa.
- La possibilità di utilizzare scudi, armi *off-hand*, oggetti particolari o altri fattori ambientali (ripari, etc.) per poter godere di eventuali *bonus* al Tiro, a patto di avere le **Abilità** o **Specializzazioni** necessarie per poterli utilizzare (ove previsto).

Note

Parata e *Schivata* costituiscono l'impalcatura su cui si regge l'impianto tattico e strategico di questo regolamento. L'una e l'altra presentano vantaggi e svantaggi peculiari in situazioni specifiche, cosa che le rende spesso complementari. È importante comprendere che la suddivisione in queste due manovre va intesa in senso tendenziale e non assoluto: la maggior parte delle *Schivate* avverrà verosimilmente con l'ausilio dell'arma e dello scudo, così come molte *Parate* comprenderanno nella loro esecuzione scatti e movimenti del corpo affini a quelli della schivata. In questo senso la scelta effettuata dal Personaggio va vista come l'indicazione della manovra che intende rendere preponderante all'interno della sua azione, più che come una scelta radicale. Questa precisazione, irrilevante in termini di gioco, è importante se si vuole immaginare correttamente il dettaglio di scontro che si intende simulare.

Dichiarazione della Difesa

Le *Manovre di Difesa*, come detto nei paragrafi precedenti, non vanno dichiarate all'inizio del *round*: il Personaggio che intende effettuarle dovrà limitarsi a indicare la modalità di Difesa (ad es.: "paro", "schivo", oppure "non intendo difendermi") nel momento in cui diviene oggetto di un attacco: è possibile compiere un numero indefinito di Manovre di Difesa all'interno dello stesso *round*, salvo diversamente indicato dal Master.

Principali modificatori al Tiro di Difesa

Il Tiro di Difesa può essere influenzato da una serie di *bonus* e/o *penalità* a seconda dell'equipaggiamento del Personaggio, della sua posizione in rapporto a quella dell'attaccante e di una serie di altre variabili. Per una descrizione accurata di tutti questi fattori è possibile consultare il paragrafo [Modificatori al Combattimento](#).

Il *bonus* dello Scudo

Se il difensore è provvisto di uno scudo, e ha acquistato l'abilità secondaria corrispondente al gruppo degli "Scudi", potrà sommare al Tiro di Difesa un *bonus* pari a quello previsto dallo Scudo corrispondente.

Scudo piccolo	+5
Scudo medio	+10
Scudo grande	+15
Scudo enorme	+20

Il *bonus* relativo allo scudo si applica sia alle Parate che alle Schivate. Maggiori dettagli relativi alle varie tipologie di scudo sono indicati nel capitolo dedicato alle [Armi, Armature e Scudi](#).

Modificatori dovuti all'arma utilizzata

Alcune armi, in determinate situazioni, possono garantire *bonus* o *penalità* ad alcune o a tutte le Manovre di Difesa. Alcuni esempi: una daga utilizzata come seconda arma fornisce un *bonus* di +5 a tutti i Tiri di Difesa contro attacchi da mischia; un'alabarda, in virtù dell'assetto difensivo che fornisce a chi la impugna, assicura un *bonus* di +10 a tutte le Difese, e così via. I modificatori specifici di ciascuna arma sono indicati nelle schede delle singole Armi presenti nel capitolo dedicato alle [Armi, Armature e Scudi](#).

Difendersi da più attacchi

Nel caso in cui il Personaggio sia costretto a *Difendersi* da più di un Attacco nel corso dello stesso *round*, **qualsiasi Tiro di Difesa successivo al primo avrà una penalità di -20**. Questa regola particolare ha l'intento di rendere in termini di gioco la difficoltà di difendersi da più attacchi provenienti da diverse direzioni.

N.B.: Questa regola dà per scontato che il Personaggio imposti la propria difesa nel modo più efficace a prescindere dall'ordine e dalle strategie di attacco degli avversari. L'attacco più facile da parare sarà infatti in ogni caso il primo. Nel caso in cui il PG intenda difendersi in modo particolare dagli attacchi di un avversario specifico può anticipare la penalità di -20 alla prima Difesa così da non averla sulla seconda (o su una delle successive a suo piacimento). E' importante tenere presente che questa scelta può risultare spesso meno efficace: anticipare una penalità significa anticipare il rischio di essere colpiti e di non poter sfruttare eventuali Scarti di Difesa (cft. [Regole di Combattimento Avanzate](#)).

Note

La scelta di regolamentare in questo modo gli attacchi provenienti dal fianco e/o dalle spalle nasce da una serie di riflessioni sullo scontro in mischia. Il combattimento, per definizione, è una situazione altamente dinamica: i suoi protagonisti si muovono velocemente, cambiando in continuazione la propria posizione nel tentativo di concedere agli avversari il meno possibile, riducendo la possibilità di essere colpiti sul fianco o alle spalle. La penalità prevista dalla nostra simulazione ha il compito di rendere in termini di gioco la difficoltà richiesta da questo lavoro quando è necessario tenere sotto controllo più avversari (e quindi ricevere più attacchi). La regola, che inizialmente prevedeva una penalità di -10 cumulabile per ogni attacco successivo al primo, è stata successivamente riformulata attribuendo una penalità fissa di -20. In tal modo, oltre a semplificarne la meccanica, si sottolinea come il reale incremento di difficoltà avvenga nel momento in cui il difensore si trova ad essere oggetto di attacchi multipli, a prescindere dal loro numero.

Inoltre, si considerino i seguenti aspetti:

- Avere una costante da applicare in tutti i casi di attacchi ulteriori al primo (-20) risulta più semplice di doversi ricordare una progressione di valori incrementali (-10 / -20 / -30, oppure -20 / -30 / -40, oppure -20 / -25 / -30 e così via).
- Con l'aumentare degli attaccanti aumenta anche la difficoltà, per ciascuno di essi, di portare ogni singolo colpo in modo "sicuro" per i propri alleati: applicare -20 a tutti gli attacchi ulteriori al primo semplifica le difficoltà degli attaccanti e del difensore, entrambe incrementali, all'interno di un'unica costante.

Modificatori al Combattimento

L'efficacia di tutte le azioni di combattimento è influenzata da molteplici fattori derivanti da situazioni ambientali, condizioni specifiche in cui si trovano i personaggi e/o particolari manovre che essi decidono di effettuare. Questi si suddividono in:

- **Modificatori Globali:** influenzano tutti i Tiri di Attacco e Difesa.
- **Modificatori di Attacco:** influenzano i Tiri di Attacco.
- **Modificatori di Difesa:** influenzano i Tiri di Difesa.

N.B.: Tutti i modificatori che rappresentano una condizione statica e non il risultato di una o più azioni dovrebbero essere applicati anche alla *Difficoltà di Base*, quella che si utilizza per colpire un avversario che non può o non intende difendersi. Potrebbe essere il caso, ad esempio, di eventuali *bonus* o *penalità* per colpire un difensore di stazza diversa da quella dell'attaccante, che andrebbero applicati a prescindere dalle manovre di difesa effettuate dal primo.

Modificatori Globali

Si applicano a tutti i Tiri di Attacco e di Difesa.

CONDIZIONE	MOD.
Invisibile	+20
Su terreno superiore	+10
A terra, legato o semi-immobilizzato	-20

Sono inoltre Modificatori Globali:

- *penalità* particolari dovute all'ingombro, armature, scudi e equipaggiamento trasportato.
- *bonus* e/o *penalità* dovute alle ferite o a particolari condizioni/alterazioni fisiche.
- *bonus* e/o *penalità* particolari dovuti al *reach* delle armi o alle armi in generale.

Modificatori di Attacco

Si applicano a tutti i Tiri di Attacco.

CONDIZIONE	MOD.
Colpo volto a toccare l'avversario	+10
Colpo mirato al corpo o alle gambe	-10
Colpo mirato a una parte del corpo (es. braccio sinistro)	-20

Si ricordano inoltre i *bonus* particolari dovuti alle armi impugnate.

N.B.: Azioni come il tocco o il colpo mirato vanno dichiarate al Master con il dovuto anticipo, prima di effettuare il Tiro di Attacco.

Modificatori di Difesa

Si applicano a tutte le Manovre di Difesa.

CONDIZIONE	MOD.
Manovra di Difesa successiva alla prima nello stesso Round	-20

Si ricordano inoltre i *bonus* particolari dovuti ad armi e/o scudi eventualmente trasportati.

Modificatori dovuti alla stazza

Il sistema di combattimento presentato in questo capitolo è volutamente *antropocentrico*, ovvero pensato per regolamentare scontri tra esseri umani (o umanoidi) aventi dimensioni grossomodo affini: eventuali differenze di stazza che rientrino nella fisiologia umana (un uomo alto e grosso, una donna bassa ed esile, et. al.) possono essere infatti gestite senza alcun problema dalla distribuzione dei punteggi delle Abilità Primarie e Secondarie di ciascun Personaggio coinvolto nell'azione: del resto affermare che una corporatura massiccia si traduca necessariamente in una forza notevole o rapidità minore sarebbe un errore grossolano, tanto quanto sostenere che un combattente mingherlino sia per forza di cose debole o scattante. Al contrario, le abilità esistono proprio per delineare le caratteristiche del Personaggio, dando per scontato che il Giocatore sia sufficientemente maturo per mantenere una certa coerenza con l'aspetto che intende dargli. Come sempre in questi casi, il compito di vigilare su eventuali anomalie spetterà sempre e comunque al Master.

Modificatori per creature di stazza umana o affine

Compatibilmente con quanto appena affermato il sistema non prevede modificatori di Attacco, Difesa, Forza, Movimento o altro tipo legati alla stazza assoluta o relativa di un *Personaggio* (o una *Creatura*) avente una stazza grossomodo assimilabile a quella umana: tutto il necessario si trova infatti nelle Abilità Primarie e Secondarie che è possibile assegnare al *Personaggio* o *Creatura*.

Modificatori per creature di stazza non umana

Impostazione ben diversa è quella fornita dal sistema per quanto riguarda le creature di stazza considerevolmente superiore, inferiore o comunque "diversa" rispetto a quella umana: insetti (giganti e non), pantere, lupi e leoni, ma anche golem, troll, draghi, serpenti marini: in buona sostanza ogni sorta di animale, mostro o entità più o meno fantastica. Come si può facilmente vedere, la tipologia e le caratteristiche di queste creature sono così numerose e diverse da rendere impossibile regolamentare le differenze di stazza mediante una semplice tabella o regola generale: sarebbe forse corretto dire che un gigante alto tre metri avrebbe diritto agli stessi modificatori all'Attacco e/o alla Difesa rispetto a un millepiedi gigante altrettanto alto? Certamente no. Per questo motivo è stato realizzato un capitolo apposito del regolamento dedicato agli **Animali, Mostri e Creature leggendarie**, che presenta un sistema appositamente dedicato alla creazione di creature con caratteristiche diverse da quelle umane e che consente di rendere loro giustizia, regolamentandone l'impatto in termini di gioco. Il capitolo presenta inoltre **alcuni esempi** di schede relative a creature presenti, con le differenze del caso, nella maggior parte delle ambientazioni *fantasy* che potranno essere utilizzate come riferimento per crearne di nuove.

Attacchi a distanza

Con il termine *Attacchi a distanza* ci si riferisce a tutti gli Attacchi che non necessitano di una mischia per essere sferrati: si tratta di attacchi sferrati con armi da lancio o da tiro, o mediante l'utilizzo di abilità o poteri particolari. Gli *Attacchi a distanza* vanno regolamentati allo stesso modo di tutte le altre azioni di attacco, tenendo presenti le seguenti proprietà particolari:

- Il loro raggio d'azione dipende dalla linea di tiro e/o dalla distanza minima e massima prevista per l'arma, abilità o potere utilizzato.
- Non è possibile, o quantomeno non è sufficiente, *rompere la mischia* per sottrarsi ad essi: anzi, trattandosi di attacchi a distanza, la stessa condizione di mischia potrebbe in molti casi impedirne o limitarne fortemente l'uso.
- Difendersi efficacemente da un attacco a distanza è spesso molto difficile e in certi casi impossibile (vedi paragrafo relativo).
- La Difficoltà di Base di un attacco a distanza differisce da quella degli attacchi in mischia, dovendo tenere conto della distanza del bersaglio, e varia a seconda del tipo di arma utilizzata (vedi paragrafo relativo).

Difficoltà di Base degli Attacchi a distanza

- **Armi da Tiro** (archi, balestre, etc.):
 - in condizioni di elevata visibilità: 30 +1 ogni 2 metri.
 - in condizioni di visibilità compromessa (penombra, nebbia, pioggia, fumo, etc.): 30 +1 ogni metro.
 - in condizioni di scarsa visibilità (notte illuminata da torce, forte nebbia, etc.): 30 +2 ogni metro.
- **Armi da Lancio** (coltelli, accette, pietre, etc.):
 - in condizioni di elevata visibilità: 30 +2 ogni metro.
 - in condizioni di visibilità compromessa (penombra, nebbia, pioggia, fumo, etc.): 30 +3 ogni metro.
 - in condizioni di scarsa visibilità (notte illuminata da torce, forte nebbia, etc.): 30 +4 ogni metro.

Manovre di Difesa contro gli Attacchi a distanza

Difendersi da un proiettile scagliato da un avversario, o peggio ancora da un'arma da tiro come un arco o una balestra, è un'operazione particolarmente impegnativa. Le regole seguenti sono state pensate per regolamentare le difese dalle armi da lancio e da tiro più comuni.

Parare un'arma da Lancio

E' necessario che il tiro di Difesa superi il tiro di Attacco di 20 punti o più (contando anche eventuali *bonus/malus* dell'arma e/o dello scudo). Il Tiro può essere inoltre considerato ai fini della *Regola del Danno Minimo* (cfr. **Regole di Combattimento Avanzate**).

Parare un'arma da Tiro

E' necessario uno scudo o uno strumento adatto alla parata. Il personaggio non può bloccare il colpo con una Manovra vera e propria ma può opporre il suo scudo in uno dei seguenti modi:

- **Protezione Attiva:** il difensore può dichiarare due, tre, quattro o cinque locazioni precise del suo corpo che desidera proteggere con il suo scudo piccolo, medio, grande o enorme. Una delle locazioni dovrà essere necessariamente il braccio che regge lo scudo: le altre locazioni, relative ad arti specifici, dovranno essere "confinanti" tra loro. Ad esempio, avendo uno scudo medio si potrà dichiarare *braccio sinistro, testa e torace*, ma non *braccio sinistro, testa e gamba destra*. Al momento di determinare la locazione del colpo, il dardo o freccia sarà da considerarsi "parato" se colpirà una delle locazioni dichiarate dal difensore. E' possibile "dichiarare" anche locazioni precise di un amico o di un alleato, a condizione che la posizione dei tre attori coinvolti lo consenta (a discrezione del Master). Nel caso in cui l'attaccante volesse effettuare un colpo mirato, tale dichiarazione andrà compiuta in segreto e prima della dichiarazione del difensore.
- **Protezione Passiva:** il difensore si limita a tirare un dado percentuale, confrontando il risultato con il coefficiente di protezione dello scudo: un punteggio uguale o inferiore a tale coefficiente indicherà che il dardo o freccia ha colpito lo scudo.

In tutti i casi in cui il difensore non sia al corrente dell'attacco a distanza, potrà far conto soltanto sulla *Protezione Passiva*.

Si tenga presente che entrambe le modalità di utilizzo dello scudo non prevedono un Tiro di Difesa, e non sono quindi da considerare come Manovre di Difesa vere e proprie. Per questo motivo:

- non provocano l'interruzione dell'Azione in caso di determinazione della *priorità*.
- non contano come Manovre di Difesa ai fini della penalità di -20 assegnata a tutte le Difese successive alla prima.
- se si utilizza la *Regola del Danno Minimo* (cfr. **Regole di Combattimento Avanzate**), non consentono di ridurre il danno minimo relativo al tiro di Attacco subito.

Schivare un'arma da Lancio

E' necessario che il Tiro di Difesa superi il Tiro di Attacco di 20 punti o più (contando anche eventuali *bonus/malus* dell'arma e/o dello scudo). Il Tiro può essere inoltre considerato ai fini della *Regola del Danno Minimo* (cfr. **Regole di Combattimento Avanzate**).

Schivare un'arma da Tiro

E' necessario che il Tiro di Difesa superi il Tiro di Attacco di 40 punti o più (contando anche eventuali *bonus/malus* dell'arma e/o dello scudo). Il Tiro può essere inoltre considerato ai fini della *Regola del Danno Minimo* (cfr. **Regole di Combattimento Avanzate**).

Combattere con 2 Armi

In alternativa allo scudo è possibile impugnare una seconda arma nella mano sinistra (o destra, nel caso di Personaggi mancini), utilizzabile sia a scopo difensivo che offensivo. In termini di gioco, il Personaggio può utilizzare la sua seconda arma nelle due seguenti modalità:

- **difensiva:** l'arma garantirà al Personaggio un *bonus* di +5 a qualsiasi Tiro di Parare o Schivare.
- **offensiva:** l'arma darà al Personaggio la possibilità di sferrare un secondo attacco, con un *malus* di -15 e senza *bonus* dovuti alla **Forza**. Il *malus* di -15 non va applicato se il personaggio è ambidestro o se possiede la Specializzazione "combattere con 2 armi".

Note

Ho aggiunto la specializzazione "combattere con 2 armi" perché mi sembra corretto dare la possibilità a un Personaggio di apprendere tale tecnica anche in un secondo tempo. Ovviamente, rispetto all'ambidestria acquistabile come Pregio in fase di creazione, risulta più limitante, poiché è relativa soltanto a questa capacità specifica.

La volontà di utilizzare la seconda arma in modalità *offensiva* va espressa all'inizio del *round* al momento della dichiarazione delle intenzioni, rinunciando contestualmente al *bonus* previsto dalla modalità *difensiva* fino al termine dello stesso. Per portare il secondo attacco è inoltre necessario avere la *priorità* sul proprio avversario e/o non essere costretti a difendersi prima di poter effettuare la propria azione: utilizzare tale modalità nel corso del primo *round* di combattimento, quando la *priorità* non è ancora certa, è quindi particolarmente rischioso.

Difendersi da un doppio attacco

I due attacchi vengono sferrati uno di seguito all'altro e obbligatoriamente contro lo stesso bersaglio: quest'ultimo, se vorrà difendersi, potrà effettuare una singola Manovra di Difesa che andrà confrontata con entrambi i Tiri di Attacco: eventuali scarti di Difesa e/o conseguenze ai fini della *priorità* andranno calcolati sul tiro di attacco più alto.

Limitazioni al combattimento con 2 armi

Lo stile di combattimento con due armi prevede necessariamente un'arma primaria e un'arma secondaria, nella maggior parte dei casi più piccola, da utilizzare come complemento. Come prima arma il PG è libero, previo consenso da

parte del Master, di poter utilizzare qualsiasi arma a una mano (spade, asce, martelli, mazze, etc.); per quanto riguarda l'arma secondaria il Master dovrebbe autorizzare l'uso di armi leggere e veloci, come daghe, accette, pugnali, coltelli, e proibire l'utilizzo di armi non sufficientemente adatte, come ad esempio una seconda spada lunga, un'ascia da guerra e via dicendo.

Esempi di gioco

Per una serie di esempi relativi a situazioni di combattimento che possono tipicamente verificarsi nel corso di una sessione di gioco consigliamo di consultare la voce [Il Combattimento: Esempi di Gioco](#).

F.A.Q. e Chiarimenti

Dichiarazione delle Intenzioni

Cosa succede se i Personaggi coinvolti nel combattimento continuano a cambiare le proprie intenzioni a seguito delle dichiarazioni dei loro avversari, creando in tal modo una situazione di stallo?

- La risposta a questa domanda si trova all'interno della nota al paragrafo dedicato all'attribuzione della priorità: *Nel caso in cui tutti i Personaggi coinvolti nella dichiarazione cambino le loro intenzioni per due volte o più il Master potrà decretare la fine del round, che si concluderà con un nulla di fatto*. Come esempio di una situazione di stallo, si consideri il caso seguente: A dichiara di voler attaccare B, B dichiara di volersi chiudere in difesa, A cambia intenzione e dichiara di non voler più condurre l'attacco, B cambia intenzione a sua volta e dichiara di voler attaccare; in conseguenza di questo, A dichiara nuovamente di voler attaccare B, B dichiara di volersi chiudere in difesa, e così via. Sia A che B hanno avuto modo di cambiare la propria dichiarazione per due volte o più: il Master ha quindi la facoltà di dichiarare trascorso il *Round*, che si svolgerà senza alcuno scontro. Questa decisione non va intesa in senso punitivo o penalizzante per i Personaggi, ed ha unicamente il compito di rendere in termini di gioco il fatto che il *Round* è stato dominato dall'incertezza, dalla cautela e/o dalla paura.

Determinazione della Priorità

Il Tiro per la determinazione della priorità è obbligatorio?

- No. E' sempre possibile cedere la *Priorità* al proprio avversario (o ai propri avversari); in tal modo il Tiro per compiere la propria Azione potrà essere effettuato dopo di loro, e non si correrà il rischio di avere la propria Azione annullata.

Cosa succede se tutti i Personaggi coinvolti nello scontro decidono di non partecipare alla determinazione della Priorità?

- In tutti i casi in cui vi sia uno stallo di questo tipo il *Round* trascorre senza che nessuno abbia una reale intenzione di agire: i contendenti si studiano in silenzio, aspettando il momento giusto per compiere la propria azione, rimandando qualsiasi decisione al *Round* successivo.

Se Tiro per conquistare la Priorità e il risultato che ottengo non mi piace, ho modo di cedere la priorità, posticipare la mia azione (magari sperando che venga annullata da un attacco rivolto ai miei danni) o annullarla?

- No. Tirare per conquistare la Priorità significa a tutti gli effetti effettuare un'azione, a meno che non si venga interrotti da altri e/o da cause di forza maggiore. Non è quindi possibile "tornare indietro" sulla base del risultato, così come non è consentito per qualsiasi altra abilità.

Ho modo di cedere la "Priorità" a un mio compagno senza perderla nei confronti di un avversario?

- No. Le regole dicono chiaramente che la *Priorità*, una volta ceduta, si perde nei confronti di tutti gli avversari del *Round* in corso. L'unico modo per cedere la *Priorità* e non perderla nei confronti di un avversario è quindi sperare che quest'ultimo la ceda a sua volta dopo di noi, finendo in tal modo in ultima posizione e facendoci diventare penultimi per differenza.

Sto combattendo con due armi in modalità offensiva: questo significa automaticamente che ho diritto a due Azioni?

- No. Le regole dicono chiaramente che l'Azione di attacco è comunque una, anche se nel caso specifico si compone di due (o più) dadi. Questo significa, ad esempio, che in caso di Azione annullata (ad esempio se ci si trova nel *Primo Round* e si è Tirato per conquistare la *Priorità*) il Tiro corrispondente alla seconda arma sarà comunque annullato/non potrà essere effettuato.

Se decido di non agire, o rinuncio alla mia azione, ho modo di conquistare la Priorità?

- No. L'unico modo per conquistare la *Priorità* è conquistarla nel corso del *Primo Round* di Combattimento, colpire il proprio avversario senza essere colpiti o difendersi con uno Scarto di Difesa sufficientemente alto (vedi [Regole di Combattimento Avanzate](#)). E' inoltre sempre possibile rompere la mischia in modo da forzare un "nuovo" *Primo Round*.

Azioni di Attacco

Se non ho ancora effettuato la mia Azione e voglio difendermi da un attacco, la mia Azione per quel round è annullata?

- No. La propria Azione viene annullata solo nel caso in cui si Tiri per determinare la *Priorità*, il proprio Tiro sia stato battuto e si voglia effettuare una Manovra di Difesa prima di poter agire. E' una eventualità che, in condizioni normali, può accadere soltanto nel *Primo Round* del combattimento.

Quali sono le circostanze in cui la mia Azione viene annullata?

- Come detto sopra, la propria Azione viene annullata soltanto nel caso in cui si è scelto di effettuare il Tiro per la determinazione della *Priorità* e, nell'attesa di compiere l'Azione, si riceve un Attacco da cui ci si vuole difendere. Si tratta di una eventualità che, in condizioni normali, può accadere soltanto nel *Primo Round* del combattimento.

Se decido di tirare per determinare la *Priorità* e perdo, non soltanto la mia Azione viene annullata, ma perderò anche la *Priorità* per il Round successivo: sarò quindi chiamato a Difendermi per ben due volte prima di poter attaccare a mia volta: stando così le cose, non conviene rinunciare sempre e comunque alla *Priorità* e attaccare per secondo?

- Tirare per la determinazione della *Priorità* è una scommessa rischiosa, che premia notevolmente chi la vince: "chi mena per primo mena due volte", recita il noto proverbio, e le regole attuali ne confermano le parole. In ogni caso è sempre possibile rinunciare ad agire per primo, assumendo un atteggiamento più guardingo e rinunciando a partecipare alla determinazione della *Priorità*: il rischio è che lo faccia anche l'avversario, rallentando il ritmo dello scontro e guadagnando tempo che potrebbe essere a lui prezioso.

Le regole dicono che posso rinunciare alla mia Azione in qualsiasi momento. Posso rinunciare alla mia azione per chiudermi in difesa?

- No. L'intenzione di volersi *chiudere in difesa* va palesata al momento della *Fase 1: Dichiarazione delle intenzioni*: dichiarare qualsiasi altra Azione, anche se poi vi si rinuncia, impedisce quindi di *chiudersi in difesa*.

Manovre di Difesa

Posso decidere di non volermi difendere?

- In quel caso, dopo aver eventualmente incassato il colpo, si potrà compiere l'Azione utilizzando il risultato del Tiro già effettuato.

Voci correlate

Manuale di Myst

- **Manuale di Myst**
 - Creazione del Personaggio
 - Abilità Primarie e Abilità Secondarie
 - Abilità Speciali e Talenti
 - Le Azioni di Gioco
 - Il Combattimento
 - Il Combattimento (Regole Avanzate)
 - Danni e Ferite
 - I Punti Incremento
 - Ambientazioni, Campagne ed Avventure
 - Equipaggiamento: le Armi e gli Scudi
 - Equipaggiamento: le Armature e gli Elmi
 - Equipaggiamento: Abiti, Oggetti, Animali, Locande, Mezzi di Trasporto e altro

Riferimenti

- **The Complete Guide to Fencing**, testo utilizzato per approfondire lo studio di alcune meccaniche tipiche della scherma tradizionale e applicabili in un contesto di scherma medievale (cfr. concetti come *priority*, *poise*, *balance*, *stance*, *remise*, *riposte* et. al.).