

Il Combattimento: Regole semplificate per scontri di grandi dimensioni

Set di regole semplificate per gestire scontri che coinvolgono un gran numero di Personaggi non giocanti. Il sistema, pesantemente basato sulle capacità di valutazione del Master, fornisce una distribuzione probabilistica dei risultati sostanzialmente affine a quella prodotta dalle **regole di combattimento** convenzionali garantendo un sensibile risparmio di tempo. Trattandosi inevitabilmente di una sintesi approssimativa se ne consiglia tuttavia l'uso soltanto nelle situazioni in cui il numero di Personaggi non giocanti e di avversari sovrasti quello dei Personaggi giocanti.

In estrema sintesi

Quello che segue è un riepilogo sintetico del regolamento semplificato: le spiegazioni dei singoli punti sono trattate nei paragrafi successivi.

- Il Master identifica una singola situazione di combattimento all'interno del piano di gioco di tipo 1v1, 1v2, 1v3 e così via: assegna quindi un colore a ciascuna fazione e prende 2d10 aventi colori corrispondenti a quelli scelti.
- Il Master stabilisce la **quota** di ciascun contendente coinvolto nello scontro. Ciascuna quota dev'essere un numero compreso tra 1 e 9 che misuri, a giudizio del Master, la forza complessiva di ciascun contendente (o gruppo) in rapporto all'avversario. Alcuni esempi: "1 a 1", "2 a 1", "4 a 1", "3 a 2" e così via.
- Il Master tira i 2d10 per stabilire quello che succede durante il round, confrontando la quota attribuita a ciascun contendente con il risultato del d10 del colore corrispondente nel seguente modo:
 - un risultato del d10 pari o inferiore alla quota indicherà che il contendente è andato a segno: occorrerà tirare locazione e danno secondo quanto previsto dalle regole normali.
 - un risultato del d10 superiore alla quota indicherà che il colpo non è andato a segno.
 - un risultato pari a 0 (zero) dovrà essere ritirato su questa stessa tabella. Un risultato pari a 0 (zero) ottenuto per due volte consecutive darà vita a un risultato particolare (anche detto *tris*), da determinare tirando il dado per la terza volta e triplicando il risultato ottenuto: 1-1-1 nel caso di "1", 2-2-2 in caso di "2", etc.

Nel caso in cui una fazione conti due o più personaggi (è il caso di scontri 1v2, 1v3 e così via) il Master dovrà ritirare due o più volte il d10, confrontando ciascun tiro con la quota di un personaggio diverso, ordinandoli dal più forte al meno forte, assegnando un *bonus* di +2 alla quota di tutti i personaggi che agiscono successivamente al primo.

Esempio

Andy sta combattendo contro John. Il Master decide di applicare il regolamento semplificato: assegna il colore bianco ad Andy, cui attribuisce una quota pari a 3, e il colore nero a John, al quale assegna una quota di 2 ritenendolo complessivamente meno forte del suo avversario. Prende quindi un d10 bianco e un d10 nero e li tira, totalizzando rispettivamente un 5 e un 2. Il colpo di Andy fende l'aria, poiché il risultato del dado bianco (5) è maggiore alla quota di Andy (3); il colpo di John va invece a segno, in quanto il risultato del dado nero (2) è pari o inferiore alla quota di John (2). Il Master può procedere quindi alla determinazione dell'arto colpito e degli eventuali danni subiti da Andy. Si noti che, in conseguenza del colpo subito, il Master potrebbe decidere di cambiare le quote a favore di John.

Esempio

Andy è impegnato in un difficile scontro 1vs2 che lo vede opporsi agli alleati John e Zak. Il Master decide di applicare il regolamento semplificato: assegna il colore bianco ad Andy, cui attribuisce una quota pari a 3, e il colore nero a John e a Zak, ai quali assegna una quota rispettivamente di 2 e 1 ritenendoli complessivamente meno forti del loro avversario. Prende quindi un d10 bianco e un d10 nero e li tira, totalizzando rispettivamente un 6 e un 7. Il colpo di Andy fende l'aria, poiché il risultato del dado bianco (6) è maggiore alla quota di Andy (3); anche il colpo di John va a vuoto, in quanto il risultato del dado nero (7) è superiore alla quota di John (2). Non resta che vedere cosa fa Zak: il Master ritira il dado nero e totalizza un 3, che confronta con la quota di Zak (1) aumentata di +2 poiché Zak agisce successivamente a John. Il bonus consente al colpo di Zak di andare a segno: il Master può procedere quindi alla determinazione dell'arto colpito e degli eventuali danni subiti da Andy ad opera di Zak. Si noti che, in conseguenza del colpo subito, il Master potrebbe decidere di cambiare le quote a favore di John e Zak.

Attribuzione del colore

Nei casi in cui lo scontro coinvolga un gran numero di personaggi o creature divisi in due (o più) gruppi alleati tra loro, è consigliabile che il Master abbia cura di assegnare il medesimo colore ai componenti di ciascun gruppo. In questo modo sarà molto più semplice stabilire, nei vari combattimenti, quali dadi tirare.

Attribuzione delle quote

Assegnare le quote dei due contendenti (o gruppi) significa stabilire, cercando di essere il più obiettivi possibile, a quante vittorie andrebbe ragionevolmente incontro l'avversario (o gruppo) più forte per ogni vittoria dell'avversario (o gruppo) meno forte. Adottando questo criterio, stabilire una quota di "3 a 1" significa che il Master si aspetta che il gruppo A abbia il triplo delle possibilità di vittoria del gruppo B; una quota più modesta, come ad esempio "3 a 2", significa che il Master si aspetta che il gruppo A abbia una volta e mezzo le possibilità di vittoria del gruppo B; e così via.

Metodo standard per l'attribuzione delle quote

Al Master che abbia dei dubbi legati all'attribuzione delle quote consigliamo di utilizzare questo metodo:

- $quota = (Destrezza + Arma) / 10$, arrotondato al numero intero più vicino, +1 in caso di Scudo o seconda arma.

Questo significa che un Personaggio con Destrezza 18 e Arma 30 avrà una quota pari a $48/10 = 4,8 = 5$; un Personaggio con Destrezza 13, Arma 40 e Scudo avrà una quota pari a $52/10 + 1 = 6.3 = 6$; e così via.

Normalizzazione delle quote

Indipendentemente dal divario tra Personaggi e gruppi si consiglia sempre di normalizzare le quote allineandole al loro minimo comune denominatore nel seguente modo: "4 a 2" diventerà "2 a 1", "6 a 4" diventerà "3 a 2" e così via. L'unica eccezione è quella di due avversari (o gruppi) che si equivalgono, nel qual caso un "2 a 2" sarà generalmente preferibile rispetto a un "1 a 1" a meno che entrambi gli avversari non intendano assumere un atteggiamento estremamente difensivo (vedi sotto). E' infatti del tutto evidente che quanto più basse sono le quote tanto minori saranno le possibilità che un colpo vada a segno.

Casi particolari

Due (o più) alleati contro un singolo avversario

Nel caso di situazioni in cui più contendenti alleati ne affrontano uno solo (2v1, 3v1 e così via) il Master non dovrà far altro che tirare il d10 del colore corrispondente alla

Cosa si adatta e cosa si perde

Al momento di assegnare le quote il Master dovrebbe tenere conto di eventuali *bonus* legati a vantaggi posizionali, terreni superiori, avversario immobilizzato/in movimento, ferite subite etc.: come regola di massima, per ogni +10 punti di *bonus* è opportuno assegnare un +1 alla quota e, viceversa, -1 per ogni -10 di penalità. Ciò premesso, in tutti i casi in cui il Master non vuole perdere tempo qualsiasi *bonus* o *penalità* di questo tipo andrebbe ignorata a vantaggio della giocabilità. Dopo tutto si tratta pur sempre di regole semplificate.

Regole avanzate

Il regolamento semplificato è tale proprio perché non si occupa di casi particolari o situazioni complesse: in tutti i casi in cui il Master abbia bisogno di esigenze ulteriori la soluzione più indicata è quella di utilizzare le normali **regole di combattimento**, che garantiscono un livello di dettaglio notevolmente maggiore.

Ciò premesso, nel caso in cui il Master voglia dettagliare maggiormente alcune caratteristiche delle regole sopra descritte pur mantenendo un approccio "semplificato", consigliamo di adottare i seguenti correttivi:

- **Applicazione della Forza e/o del danno minimo:** il Master può considerare la differenza tra la quota e il risultato del d10 come un *bonus* da applicare al danno.
- **Chiudersi in difesa:** il Master può decidere di far "chiudere in difesa" uno dei due contendenti evitando di tirare il suo dado, applicando una penalità di -1 al dado dell'avversario.
- **Colpo mirato:** il Master può decidere di far effettuare un *colpo mirato* a uno dei due contendenti applicando una penalità di -2 al suo dado.

Come si può facilmente vedere il sistema consente di implementare in modo semplificato la maggior parte delle regole di combattimento normali: è sufficiente adattare i *bonus* e le *penalità* alla quota ovvero al tiro del d10 con una *ratio* di circa 1/10.

Analisi statistica

La regola è stata appositamente pensata per fornire una distribuzione probabilistica affine, sia pure a grandi linee, a quella che si ha durante uno scontro combattuto utilizzando le normali **Regole di Combattimento**.

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.