

Il Combattimento: Esempi di Gioco

In questa voce vengono presentate alcune situazioni di combattimento che possono tipicamente verificarsi nel corso di una sessione di gioco. Ciascuna di esse è descritta in modo dettagliato, con una serie di approfondimenti tattici e riferimenti alle regole utilizzate, per consentire a Master e Giocatori alle prime armi di familiarizzare con il sistema di combattimento di Myst. Per una corretta comprensione dei contenuti presenti in questa voce è fortemente consigliata la lettura del capitolo relativo al sistema di [Combattimento](#).

Combattimento tra due Avversari

Quella che segue è la cronaca di un combattimento-tipo che vede coinvolti due avversari: il susseguirsi degli eventi aiuta a comprendere le meccaniche di base su cui si fonda il sistema di combattimento di Myst, con particolare riguardo alla gestione della *Priorità* e all'importanza tattica che questa riveste in uno scontro.

Round 1

Dichiarazione

- P1 dichiara di voler attaccare P2 con la sua spada.
- P2 dichiara di voler attaccare P1 con la sua mazza.

Priorità

- Trattandosi del primo round, è necessario determinare la Priorità confrontando i Tiri di Attacco.
- P1 effettua un Tiro di Attacco pari a 57, che sommato al *reach* della sua arma (spada, +5) fa 62.
- P2 effettua un Tiro di Attacco pari a 61, che sommato al *reach* della sua arma (mazza, +4) fa 65.
- P2 conquista la priorità.

Azione

- P2 ha già effettuato il suo Tiro (vedi sopra), non deve quindi fare altro.
- P1 è costretto ad annullare il suo Tiro di Attacco e deve effettuare un tiro di Difesa per difendersi dal 65 di P2. Tira e realizza 71, difendendosi con successo.

Round 2

Dichiarazione

- P2, che ha la priorità, dichiara di voler attaccare P1 con la sua mazza.
- P1 dichiara di voler attaccare P2 con la sua spada.

Priorità

- Nessun Personaggio ha colpito o ha scelto di chiudersi in difesa, quindi le Priorità restano invariate.

Azione

- P2 effettua un Tiro di Attacco con la sua mazza e totalizza un 60.
- P1 effettua un Tiro di Difesa per difendersi dal 60 e realizza 71, difendendosi con successo.
- P1 effettua un Tiro di Attacco con la sua spada e totalizza un 69.
- P2 effettua un Tiro di Difesa per difendersi dal 69 e realizza un 64.
- Poiché il Tiro di Attacco di P1 è superiore al Tiro di Difesa di P2, P1 va a segno con uno *scarto di Attacco* pari a 5 (69 - 64 = 5).
- P1 tira la locazione del colpo e i danni, secondo le modalità descritte nel capitolo [Danni e Ferite](#).

Round 3

Dichiarazione

- P1, che sa di aver riconquistato la *priorità* e forte del fatto di aver ferito P2, dichiara di voler attaccare P2 con la sua mazza.
- P2, consapevole della sua ferita, dichiara di volersi chiudere in difesa così da avere un *bonus* di +10 alle manovre di Difesa che sarà chiamato ad effettuare.

Priorità

- P1 ha colpito P2 e non è stato colpito a sua volta: conquista quindi la priorità.

Azione

- P1 effettua un Tiro di Attacco con la sua spada e totalizza un 64.
- P2 effettua un Tiro di Difesa per difendersi dal 64 e realizza 56, al quale aggiunge il bonus di +10 poiché ha scelto di chiudersi in Difesa totalizzando quindi un 66: riesce così a difendersi con successo.
- P2, avendo scelto di chiudersi in Difesa, non può effettuare azioni: tuttavia, essendosi difeso con successo da tutti gli attacchi ricevuti nel corso di questo *round*, ha la possibilità di *rompere la mischia*. Sceglie di farlo, arretrando di un paio di passi e perdendo terreno nei confronti del suo avversario P1.

Conclusioni

Poiché la mischia è stata rotta, lo scontro è terminato al termine del Round 3. P1 avrà la possibilità di inseguire P2, dando inizio a un nuovo scontro e a un nuovo *Round 1* (in cui applicare nuovamente il *reach*), oppure approfittarne per cambiare bersaglio o fare altre azioni.

Combattimento con avversario a terra

Il seguente esempio descrive una situazione particolarmente esemplificativa: lo scontro tra un Personaggio in piedi e uno a terra. Leggere con attenzione le decisioni dei Personaggi coinvolti può essere particolarmente utile per comprendere al meglio il funzionamento di alcune penalità e, soprattutto, l'importanza tattica che rivestono le stesse all'interno delle meccaniche di combattimento previste dal sistema di gioco.

Premessa

- P1, armato di spada, si trova a terra a causa del fallimento critico di un Tiro di Atletica: la spada che aveva è scivolata a circa due metri da lui.
- P2 decide di sfruttare l'occasione favorevole per attaccare P1.
- P1 è disarmato, non può quindi attaccare se non a mani nude o raggiungendo il pugnale nascosto nel suo stivale: si trova inoltre a terra, condizione che gli dà una penalità di -20 a tutti i tiri di Attacco e Difesa. Decide che il suo obiettivo principale è quello di rialzarsi, così da eliminare tale penalità. Può farlo in due modi: cercando di *conquistare la Priorità*, sperando che la sua Atletica si dimostri migliore delle capacità di Attacco del suo avversario, oppure scegliendo di *cedere la Priorità*, schivando da terra il colpo dell'avversario per poi rialzarsi alla fine del *round*. La scelta è tutt'altro che scontata:
 - Provare a *Conquistare la Priorità* è una scelta particolarmente rischiosa: in caso di successo, P1 riuscirebbe a rialzarsi prima dell'arrivo del primo colpo dell'avversario, evitando del tutto la penalità di -20. In caso di fallimento, però, P1 sarebbe costretto non solo a doversi difendere con la penalità di -20, ma anche ad annullare la propria azione, restando a terra anche il *round* successivo, per giunta senza avere la Priorità e quindi a tiro di un secondo attacco da cui difendersi con -20.
 - *Cedere la Priorità*, accettando di difendersi dal primo attacco di P2 con una penalità di -20 ma avendo la ragionevole certezza di rialzarsi alla fine del *round*: P2 non avrà infatti modo di annullare la sua azione, a meno di non infliggergli ferite talmente gravi da rendergli impossibile il tentativo.

Round 1

Dichiarazione

- P1 dichiara di volersi rimettere in piedi.
- P2 dichiara di voler attaccare P1 con la sua mazza.

Priorità

- P1 passa rapidamente in rassegna le opzioni a sua disposizione, descritte nell'analisi effettuata poco sopra: decide quindi di andare sul sicuro, cedendo la priorità a P2 e preparandosi a ricevere il colpo.
- P2 effettua un Tiro di Attacco con la sua mazza e totalizza un 54, che sommato al *reach* della sua arma (mazza, +4) fa 58: ovviamente, in quanto unico ad agire, conquista la Priorità.

Azione

- P2 ha già effettuato il suo Tiro (vedi sopra), non deve quindi fare altro.
- P1 deve difendersi dall'attacco di P2: essendo disarmato non può far altro che tentare un Tiro di Schivare, che effettua totalizzando 73: il Tiro ha una penalità di -20 per via del fatto che P1 si trova a terra, per un risultato finale di $73 - 20 = 53$.
- Poiché il Tiro di Attacco di P2 è superiore al Tiro di Difesa di P1, P2 va a segno con uno *scarto di Attacco* pari a 9 ($58 - 49 = 9$).
- P2 tira la locazione del colpo e i danni, secondo le modalità descritte nel capitolo [Danni e Ferite](#).
- Fortunatamente per P1, la sua armatura assorbe la quasi totalità dei danni. P1 può quindi compiere la sua azione, effettuando un Tiro di Atletica a Difficoltà 30 (imposta dal Master, corrispondente a una azione media) per rimettersi in piedi. Totalizza un 43, che nonostante le ferite subite gli consente di superare la Difficoltà prevista e rimettersi in piedi.

Round 2

Dichiarazione

- P1, ormai in piedi, dichiara di voler provare a raccogliere la spada da terra.
- P2, consapevole della posizione della spada di P1, dichiara di volersi frapporre tra P1 e la sua spada, così da impedirgli l'azione.
- P1 sa che P2 ha ancora la *Priorità*, quindi si rende conto che non avrà mai modo di raggiungere la spada: cambia quindi la sua dichiarazione in conseguenza di quella di P2 e dichiara di voler prendere il pugnale dal suo stivale.

Note

Questa situazione dimostra come le meccaniche di gioco di *Myst* siano pensate per riprodurre in modo piuttosto fedele l'aspetto narrativo/cinematografico dello scontro: la fase di Dichiarazione appena descritta corrisponde al rapido gioco di sguardi ed intenzioni con cui i due avversari leggono la situazione e cercano di prevedere le intenzioni dell'avversario, scegliendo la propria mossa di conseguenza. Il fatto che i Giocatori abbiano la possibilità di ascoltare le Dichiarazioni dell'avversario e di cambiarle di conseguenza ha lo scopo di rendere, in termini di gioco, il classico scambio di finte e contro-finte che si scambierebbero verosimilmente i protagonisti di uno scontro di questo tipo nella realtà.

Priorità

- In conseguenza di quanto accaduto nel *round* precedente P2 ha la *Priorità* su P1, il quale agirà per ultimo. Notare che il fatto che P2 abbia colpito P1 è irrilevante, in quanto P1 ha comunque deciso di *cedere la Priorità* nel *Round 1*.

Azione

- P2 effettua un Tiro di Attacco con la sua mazza e totalizza un 56: poiché lo scontro non si trova più nel *primo round*, il *reach* non viene applicato.
- P1 deve difendersi dall'attacco di P1: è ancora disarmato ma stavolta si trova in piedi, non avrà quindi la penalità di -20: effettua un tiro di Schivare e totalizza un 64, più che sufficiente per difendersi dall'attacco di P2.
- P1 effettua la sua azione, prendendo il pugnale dallo stivale: l'azione è semplice, ma trattandosi di una manovra effettuata nella concitazione di un combattimento il Master decide che è necessario un Tiro dell'abilità Pugnale avente Difficoltà 40 (*piuttosto difficile*).
- P1 tira e totalizza un 61, riuscendo quindi a prendere il pugnale.

Round 3

Dichiarazione

- P1, finalmente in piedi e con un'arma in pugno, dichiara di voler attaccare P2.
- P2 dichiara di voler continuare ad attaccare P1.

Priorità

- Nessun Personaggio è andato a segno e non ci sono state dichiarazioni particolari di voler *cedere la Priorità* o *chiudersi in Difesa*, quindi tutto resta invariato: P2 ha ancora la *Priorità* su P1, il quale agirà per ultimo.

Azione

- P2 effettua un Tiro di Attacco con la sua mazza e totalizza un 59: anche stavolta, inutile dirlo, il *reach* non viene applicato.
- P1 è chiamato a difendersi dall'ennesimo attacco di P1: effettua dunque il consueto tiro di Schivare e totalizza un 61, sufficiente - sia pure di misura - per difendersi dall'attacco di P2.
- P1, dopo due *round* di gestione dello svantaggio, ha finalmente modo di effettuare il suo attacco: effettua un Tiro di Pugnale e totalizza un 68.
- P2 è chiamato a difendersi: effettua un Tiro di Parare totalizzando un 56, tutt'altro che all'altezza dell'attacco del suo avversario. Viene quindi colpito con uno *scarto di Attacco* pari a 12: il colpo, a prescindere dagli eventuali danni, gli costerà la *Priorità* a partire dal prossimo *round*.
- P1 tira la locazione del colpo e i danni, secondo le modalità descritte nel capitolo [Danni e Ferite](#).

Conclusioni

Lo scontro è tutt'altro che concluso: P1, ormai in piedi e armato di pugnale, è adesso *leader del round*, cosa che potrebbe consentirgli di raccogliere la spada ancora a terra ed affrontare P2 forte di un'arma migliore del pugnale di fortuna con cui è comunque riuscito a cavarsi fuori dai guai. P2, del resto, è lungi dall'essere sconfitto: se P1 deciderà di impiegare la sua prossima azione per raccogliere la spada egli avrà una ulteriore possibilità di colpirlo senza subire un

contrattacco, rischiando così di riconquistare la *Priorità*. A quel punto P1 potrebbe decidere di *chiudersi in Difesa*, in modo da rompere la mischia e giocare un nuovo *Primo Round* forte del *reach* della spada appena raccolta, leggermente superiore alla mazza di P2... E così via.

Voci Correlate

- [Il Combattimento.](#)