Regole addizionali per la gestione dei duelli in GiRSA

Di Paolo Ripamonti

Introduzione

Le seguenti regole sono espressamente intese per gestire una situazione abbastanza comune in un gdr fantasy: il duello; ho ritenuto necessario stilare queste regole per colmare una lacuna del regolamento GiRSA che non prevede un modo approfondito per risolvere i duelli, ma lascia al GM il compito di tirarsi fuori dagli impicci.
Ho volutamente tentato di trovare un sistema rapido da usare, anche se forse non offre il massimo del realismo, ma passiamo a vedere queste regole.

Regole di duello

Il duello è diviso in turni di attacco e di difesa, riconosco che tale schematizzazione non sia il massimo della realtà, ma ho ritenuto che fosse il modo più semplice di gestire la situazione; il combattimento si basa su due caratteristiche del personaggio: la forza e l'agilità. Ovviamente la forza viene usata da chi attacca e l'agilità di chi difende.
Chi ha diritto ad effettuare il primo attacco?
Ci sono due possibilità: o i duellanti si mettono d'accordo, o si esegue un tiro aperto modificato col bonus di prontezza, chi ottiene il risultato più alto ha diritto a iniziare in attacco.
Il turno di gioco funziona nel modo seguente:

1. L'attaccante esegue un tiro chiuso, al cui risultato somma il suo bonus della forza
2. Il difensore esegue un tiro chiuso, al cui risultato somma il suo bonus di agilità
3. Se il punteggio del difensore è maggiore di quello dell'attaccante i ruoli si invertono, praticamente che difende ha schivato il colpo di chi attacca
4. Se il punteggio dell'attaccante è maggiore di quello del difensore il colpo è andato a segno e ha luogo un normale attacco per determinare eventuali danni, dopodiché i ruoli si invertono

Distinguiamo due tipi di duelli: quelli al primo sangue e quelli all'ultimo sangue; di seguito indichiamo come regolarsi nel gestire questi tipi di duelli.

Duello al primo sangue

Nel duello al primo sangue si suppone che i combattenti non tentino di infliggere ferite mortali al nemico, per questo vengono ignorati gli eventuali colpi critici.

Duello all'ultimo sangue

Il duello all'ultimo sangue è un combattimento vero e proprio e, se vuole, il GM può risolverlo semplicemente con le regole standard dei combattimenti.

Bluffare

Ovviamente il combattente può tentare di bluffare, tipicamente dichiarare un duello al primo sangue e attaccare come un duello all'ultimo sangue. Regolatevi come segue: fate eseguire un tiro di percezione alla vittima del bluff, la difficoltà sia data dalla differenza tra

il livello di chi vuole bluffare e quello della vittima, se la manovra ha successo, la vittima si accorge del bluff e si comporterà di conseguenza (ad esempio può a sua volta bluffare, fingendo di non essersi accorta…), se invece la manovra fallisce l'ingannatore ha diritto a un bonus ai tiri, quando decida di mettere in atto il bluff, proporzionale alla gravità del fallimento della manovra (lasciamo al GM il compito di stabilire tale bonus). Eseguite uno di questi controlli per ogni round di durata del bluff.