Prima di partire in inoltrarmi nella discussione “lancia”, mi sembra ci sia bisogno di un chiarimento probabilistico.

Le probabilità sul lancio di un dado singolo sono quanto di più semplice e basilare possa esistere.

Un dado ha un certo numero di facce e la probabilità che esca una specifica faccia è uno fratto il numero di facce totali, quindi nel caso di un dado a 6 facce ogni valore ha il 16,6 % di uscire.

Se invece lanciamo due dadi insieme e consideriamo la somma dei loro valori le cose si complicano e non poco! Infatti i valori non hanno più tutti la stessa probabilità di uscire. Se non mi credete fatevi una tabella e contate… Se vi fidate oppure siete troppo pigri questo è il riassunto per 2 dadi a 6 facce (36 combinazioni possibili, 6^2):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **risultato** | **N°** | **%** |
| 2 | 1 | 2,78% |
| 3 | 2 | 5,56% |
| 4 | 3 | 8,33% |
| 5 | 4 | 11,11% |
| 6 | 5 | 13,89% |
| 7 | 6 | 16,67% |
| 8 | 5 | 13,89% |
| 9 | 4 | 11,11% |
| 10 | 3 | 8,33% |
| 11 | 2 | 5,56% |
| 12 | 1 | 2,78% |

Quindi mentre se lanciamo un dado singolo ogni +1 equivale a migliorare la probabilità del 16,6%, nel caso del lancio di 2 dadi dipende da quale risultato si vuole ottenere! Le cose si complicano ulteriormente se il bonus di cui stiamo discutendo aumenta.

Nel palio il lancio di 2 dadi c’è solo nel test di controllo, lancio che si verifica:

* Quando si entra in curva facendo 7 o più caselle (sul lancio dei dadi! Potrebbero essere percorse anche meno nel caso di frenate o attacchi con la lancia), questo test ha dei bonus a step, quindi si va da 0 a +3.
* Speronamenti (due modelli uno di fronte all’altro), entrambi i modelli testano con un bonus pari alle caselle non percorse dal modello di coda.
* Frenata, ovvero si cerca di percorrere meno caselle di quante sono uscite dal lancio dei dadi, in questo caso la penalità è pari alle caselle che non si vuole percorrere.
* Si ha subito una ferita. Nel caso, e solo nel caso, si subisce una ferita da un modello armato di lancia ci si prende una penalità pari alle caselle non percorse dal nemico.

Questo test ha quattro possibili risultati:

* non succede nulla
* si scivola e quindi non si potrà attaccare questo turno e il prossimo turno si correrà la metà delle caselle lanciate
* cavallo scosso, ovvero il cavaliere è stato disarcionato. Quasi un perso, ovvero non si ha più il controllo dell’animale che si muoverà con velocità casuale.
* cavallo azzoppato, perso!

Preoccupanti sono questi ultimi due risultati, ovvero quando si ottiene il 10, l’11 e il 12.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **bonus** | **prob. Zoppo** | **prob. Scosso** | **somma** |
| 10 | 100,00% |  | 100,00% |
| 9 | 97,22% | 2,78% | 100,00% |
| 8 | 91,67% | 8,33% | 100,00% |
| 7 | 83,33% | 13,89% | 97,22% |
| 6 | 72,22% | 19,44% | 91,67% |
| 5 | 58,33% | 25,00% | 83,33% |
| 4 | 41,67% | 30,56% | 72,22% |
| 3 | 27,78% | 30,56% | 58,33% |
| 2 | 16,67% | 25,00% | 41,67% |
| 1 | 8,33% | 19,44% | 27,78% |
| 0 | 2,78% | 13,89% | 16,67% |

Quindi se un semplice +1 è ancora “gestibile”, un +3 è qualcosa di impegnativo! Soprattutto perché è più che sufficiente per annullare il “non succede nulla”.

Ora, visto che abbiamo già una tabella a step che va da 0 a +3, io sarei propenso ad usarla per tutti i test di controllo tranne che per la frenata.

Quindi da un lato abbassando il bonus massimo aiuta ad avere sempre una possibilità di salvezza, soprattutto in ottica di campagna per me è utile. Dall’altro mantenere la frenata molto difficile aiuta a caratterizzare la difficoltà nel scegliere quanti dadi lanciare per muoversi.